

Ist Medienkompetenz und Informatik in den Schulen sinnvoll?

Beitrag von „Dejana“ vom 22. Mai 2015 20:00

[Zitat von Th0r5ten](#)

Hast du mal einen Link zu dem, was ihr da macht bzw. was da vorgesehen ist? Ich habe unter "kodu" jetzt mal das hier gefunden: <https://www.youtube.com/watch?v=pAaSuV09CXU> Geht das in diese Richtung? Also, mit grafischen Benutzeroberflächen Spielwelten erstellen und verändern? Und für Charaktere Regeln mit "when" und "[do](#)" erstellen?

Ja, da haste das richtige Programm gefunden. Allerdings will es derzeit nicht richtig laufen, was ein bissl nervt. Eigentlich sollten meine 6.-Klaessler (sind 10 und 11 Jahre alt) das Thema nun schon laengst abgeschlossen haben.

[Zitat von Th0r5ten](#)

Einige Punkte habe ich oben hervorgehoben, die finde ich unglaublich ambitioniert. Das liest sich ja, als würdet ihr auch mit Quellcode arbeiten. Wie weit kommt ihr denn da? Wie alt sind die Kinder?

1. Klasse sind 5 Jahre alt, 2. sind 6 Jahre alt, 3. sind 7, usw.

Wir fangen wesentlich einfacher an. Zum Beispiel mit dem [Bee-Bot APP](#). Wir haben auch richtige Bee-Bots, mit denen koennen die Kinder dann also auch auf dem Fussboden spielen. Ebenfalls relativ einfach ist "[Daisy the Dinosaur](#)" und "[A.L.E.X](#)", welche unsere Schueler meist nach sehr kurzer Zeit raus haben. Danach geht's dann meist weiter mit einfachen Uebungsprogrammen, z.B. auf [Code.org](#) (ca. 3. Klasse). Wenn sie das Grundprinzip verstanden haben, arbeiten wir mit [Yenka](#) (4. Klasse) und [Scratch](#). Eigentlich wollte ich aber eben Kodu dazwischen schieben, bzw. statt Scratch mit meinen machen.

Unsere 3. Klaessler koennen dir erklaeren, was die Woerter "algorithm" und "debug" bedeuten. Die 1. und 2. Klaessler noch nicht so...allerdings laeuft der Lehrplan erst seit letztem September.