

Sek I: unpassender Lehrplan Informatik (Niveau viel zu hoch)

Beitrag von „Catania“ vom 24. November 2020 17:38

Ich kenne Scratch, finde allerdings die Programmierung von Code.org mit der "Eiskönigin" sehr viel besser vermittelbar, da anschaulicher. Allerdings klicken in beiden Fällen die SuS fertige Blöcke zusammen - was ja erst einmal "einfach" aussieht und auch sein mag - die SuS allerdings gar nicht richtig LESEN, was in den Blöcken drin steht und damit auch nicht wirklich WISSEN, was sie da tun. Man nimmt halt einen Block, mit dem XY funktioniert, und den nimmt man dann immer, um ein ähnliches Ergebnis zu erreichen. Man muss nicht zwangsläufig alles durchDENKEN, um zur richtigen Lösung zu kommen, und das sehe ich durchaus als didaktische Schwäche.

Mein eigentliches Problem ist aber, dass das für unsere SuS schon oft zu hoch ist. Ein aktuelles (mathematisches) Beispiel aus einem anderen Fach: Zeichnen von Schrägbilder (Klasse 7). Die SuS tun sich damit unheimlich schwer, obwohl dieses Thema teils bereits im Ma-Unterricht der 4. Klasse Grundschule behandelt wird. Selbst das Zeichnen von einem Würfel wirft große Probleme auf. Trotzdem zuerst einmal auf Kästchenpapier gezeichnet wird, klappen z.B. die 45-Grad-Linien nicht. Man kann Ihnen zeigen und auch sagen, was man will: "45 Grad", "Diagonale", "von einer Kästchenecke in die gegenüber liegende" - die Linien werden schief. Und zwar jede Linie anders schief. Damit wird dann natürlich die ganze Form nix mehr... Die SuS kommen mit den Begrifflichkeiten nicht klar, weil sie gedanklich das mathematische "45 Grad" nicht umsetzen können. Leider auch nicht die alltagssprachliche "Diagonale" oder das mit den Ecken 😬

Das nur mal als Beispiel.

Begriffe wie Klassen oder Objekte? 🤔 Keine Chance.