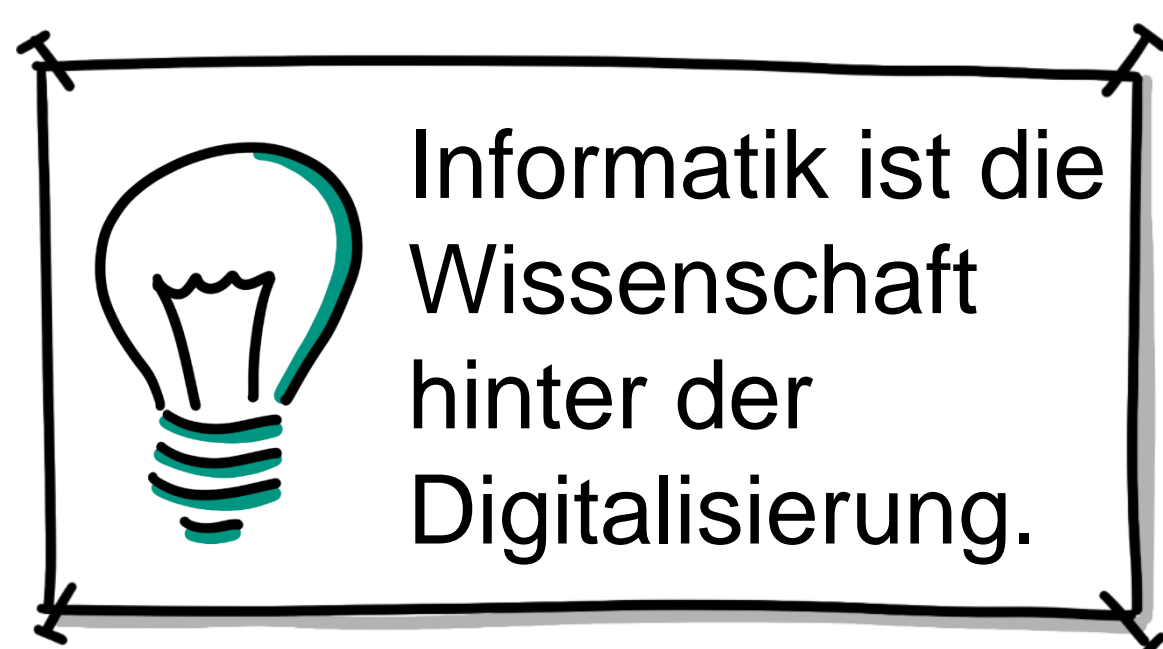


Digitalbasierte Lernkontexte des Informatikunterrichts

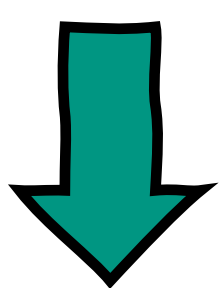
Autorin: Annika Vielsack

Idee & Ziel (TP 4.2)



Schwerpunkte

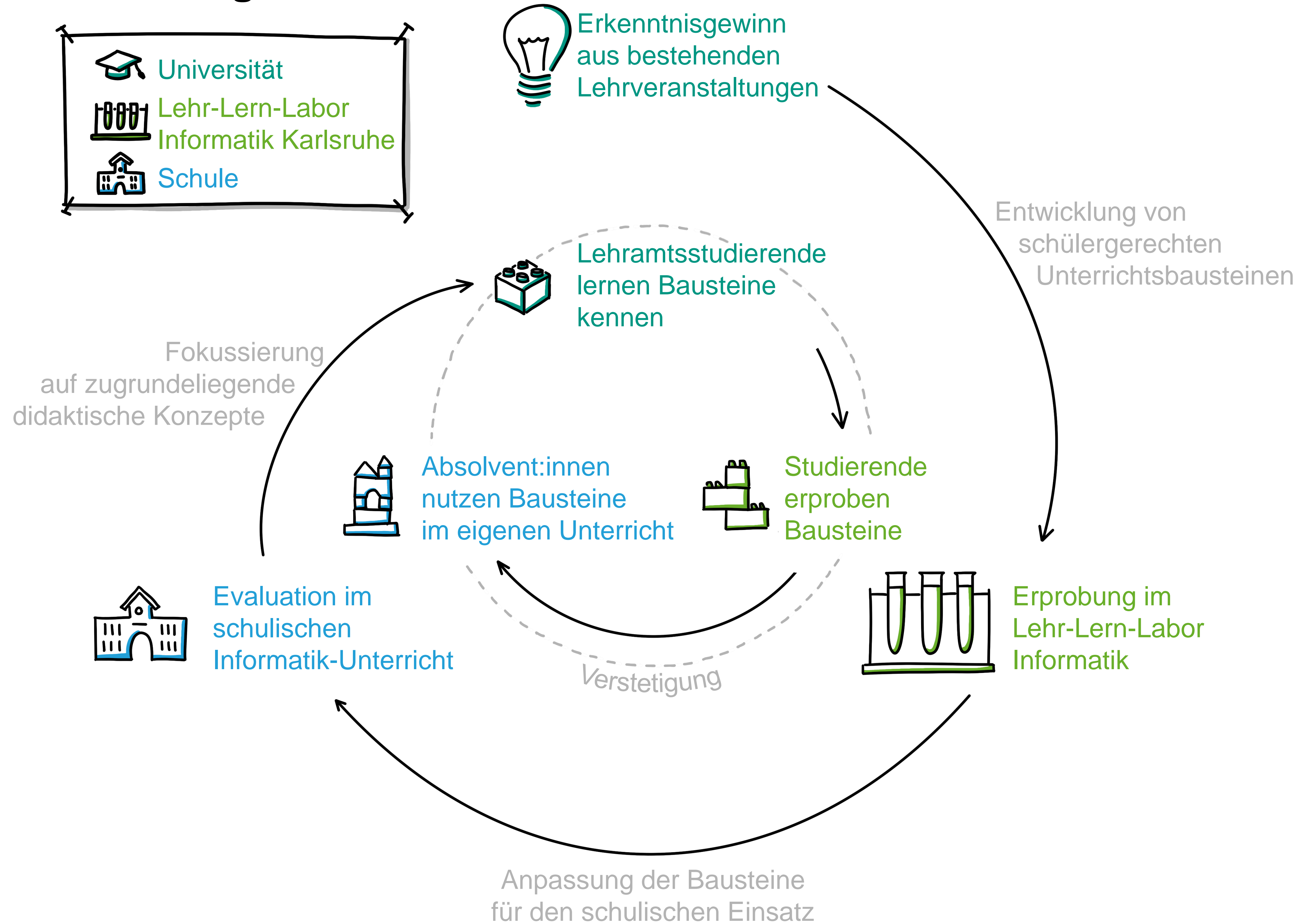
- Blick hinter die Kulissen der Digitalisierung
 - Entwicklung von Informatik-Produkten im Unterricht
- **digitalisierte Projektarbeit**



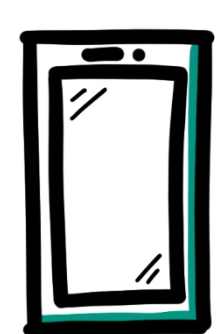








Projektziele

- Best-Practice-Beispiele
- Konkrete Bausteine für den Unterricht
- Projektseminar im fachdidaktischen Lehramtsstudium

Entwicklungsablauf



Entwickelte Unterrichtsbausteine

	 App-Entwicklung	 Web-Entwicklung	 Software-Entwicklung
	Klasse 7 – 10	Klasse 8 – 10	ab Klasse 10
	ca. 4 Schulstunden	ca. 10 Schulstunden	ca. 20 Schulstunden
	Eigene App nach Vorlage	Eigene Website mit frei wählbarem Thema	Eigenes browserbasiertes Multiplayer-Online-Game
	<ul style="list-style-type: none"> • Implementierung von grundlegender Spiellogik mittels einer blockbasierten Programmiersprache <i>oder</i> • Nutzung unterschiedlicher Steuerelemente und Gestaltung einer GUI 	<ul style="list-style-type: none"> • Websites strukturieren (HTML) • Websites gestalten (CSS) • Websites dynamisch anreichern (JavaScript) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Methoden der (agilen) Softwareentwicklung • Kollaboratives Arbeiten an Softwareartefakten • Aufsetzen eines eigenen Servers
	Selbstgesteuerte Einzelarbeit über kurzen Zeitraum	Selbstgesteuerte Einzelarbeit über einen längeren Zeitraum	Agile Softwareentwicklung im Team über einen längeren Zeitraum
	Workshop App-Entwicklung	Science Camp Digital	Science Camp Softwareentwicklung

Kontakt:

Annika Vielsack

Fakultät für Informatik
Institut für Informationssicherheit und Verlässlichkeit (KASTEL)

E-Mail: vielsack@kit.edu

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung