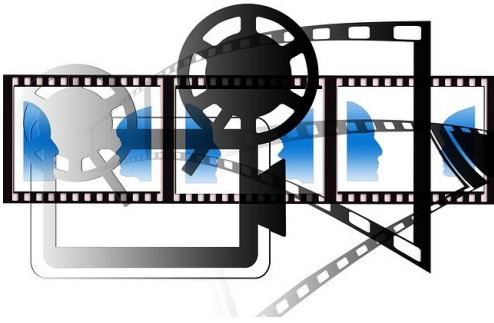


## Die Erganzungsstunde IKG im Jg. 6



Die Erganzungsstunde IKG im Jg. 6 soll an die im Jg. 5 erworbenen Kompetenzen und Kenntnisse anknupfen, diese vertiefen und erweitern.

Der Schwerpunkt der inhaltlichen Kompetenzen liegt auf der Modellierung von Problemen, Entwicklung von Algorithmen und Programmierung. Urheberrechte und Personlichkeitsrechte werden hier wieder aufgegriffen und vertieft.

Der methodische Schwerpunkt liegt auf dem kooperativen und sozialen Lernen sowie auf der Forderung des selbststandigen Arbeitens, der durch ein gemeinsames Analysieren von Problemen und Erstellen von Algorithmen sowie durch Projektarbeit gewahrleistet werden soll.



In der Erganzungsstunde IKG wird mit der Moodle-Plattform gearbeitet. Vor dem Hintergrund des Medienkompetenzplans NRW leistet IKG einen erheblichen Beitrag zur Vertiefung der Medienkompetenzen.

Die verschiedenen Produkte sollen im Rahmen des IKG-Abends der Schulgemeinschaft prasentiert werden.

Folgende drei Unterrichtsvorhaben sind angedacht:

<b>6-I</b>	<b>Einstieg in die Programmierung</b>
<b>Medium:</b>	Lightbot Code Hour (App / Browser)
<b>Inhalte:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit Anweisungen und Sequenzen Problemlosungen finden</li> <li>• Algorithmen entwickeln</li> </ul>
<b>6-II</b>	<b>Lernspiele programmieren</b>
<b>Medium</b>	Programmieren mit der Maus (Browser)
<b>Inhalte:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einstieg in die Verwendung von Kontrollstrukturen und Variablen</li> <li>• Kleine Projekte programmieren</li> </ul>
<b>6-III</b>	<b>Eigene Projekte programmieren</b>
<b>Medium:</b>	Scratch (Browser / Software)
<b>Inhalte:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektideen entwickeln und Umsetzung planen</li> <li>• Problemlosung modellieren und Algorithmen entwickeln</li> <li>• Programmierung unter Verwendung von Kontrollstrukturen und Variablen</li> </ul>