



Schüler*innen-AG Grundschule

Calliope-AG

Inhaltsbeschreibung

Die Grundfertigkeiten des Programmierens zu beherrschen wird seit Jahren immer wichtiger. In dieser AG soll auf spielerische Weise ein erster Kontakt zu dem Thema hergestellt, und das Interesse geweckt werden. Dafür wird ein kleiner Prozessor verwendet, der Calliope mini, für welchen unterschiedlich komplexe Programme programmiert werden können.

Die AG ist in fünf Themen mit jeweils zwei inhaltlichen Blöcken gegliedert. Nacheinander sollen zuerst die Grundlagen vermittelt werden, danach geht es um Stromkreise, das Lösen komplexerer Probleme, die Umsetzung von Spielen und zum Abschluss die drahtlose Kommunikation. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten stets in Teams aus zwei Personen zusammen.

Lerngegenstand

- ✓ Die Schülerinnen und Schüler lernen spielerisch die Welt des Programmierens kennen.
- ✓ Die Schülerinnen und Schüler kennen die grundlegende Funktionsweise von Prozessoren.
- ✓ Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit nur indirekt verwandten Themen, wie Stromkreisen, Mathematik und Funk.
- ✓ Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in kleinen Teams an eigenen Lösungswegen.

Zielgruppe: 6. – 7. Jahrgangsstufe

Dauer: 5 x 90 Minuten oder 10 x 45 Minuten; zusätzliche Aufbauzeit von ca. 20 Minuten wird benötigt

Teilnehmendenzahl: max. 16 Teilnehmende

Ort: PC-Raum der Schule mit Beamer (alternativ: Tablets)

Weiterhin benötigt: WLAN, wenn möglich einen Ort zum AG-Material zwischenlagern