



EIS AN DER VS VORAU

DENKEN LERNEN – PROBLEME LÖSEN IN DER 3A + 3B

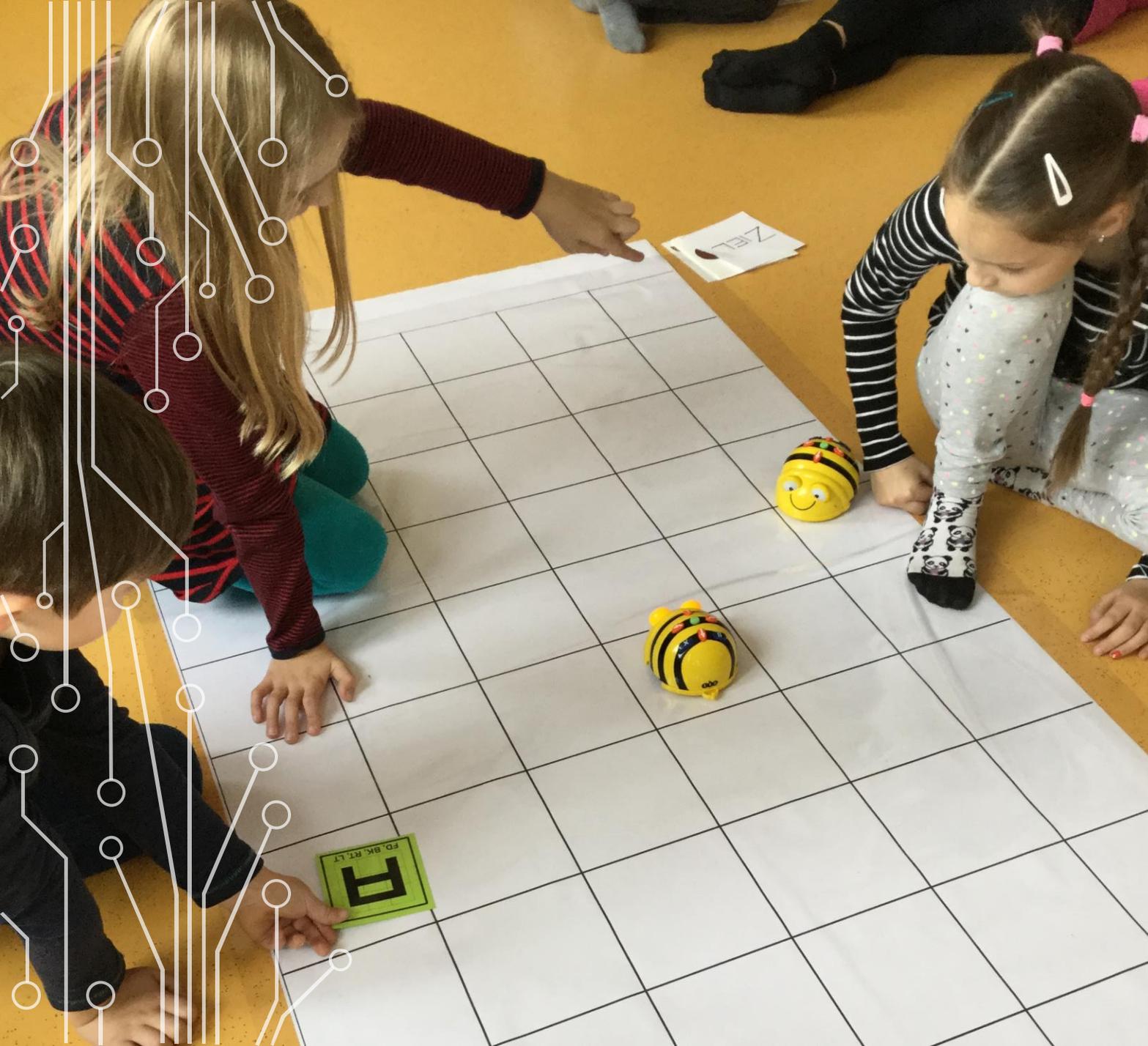
BEEBOTS – BLOCK 1

- Zeitlicher Rahmen: 6. – 17. 11. 2017
- Inhaltlicher Aufbau:
 - Freies Kennenlernen
 - Erklärung der englischen Begriffe
 - BeeBots-Rennen und erste Versuche von Tänzchen
 - Vorgegebene Strecken abfahren
 - Start-Ziel-Strecken über Hindernisse bewältigen
 - Vorgegebene Muster (Buchstaben) abfahren





- Start-Ziel Strecke über Hindernisse



- Vorgegebene Muster nachfahren
- Differenzierung: nur gewisse Richtungskombinationen dürfen benützt werden

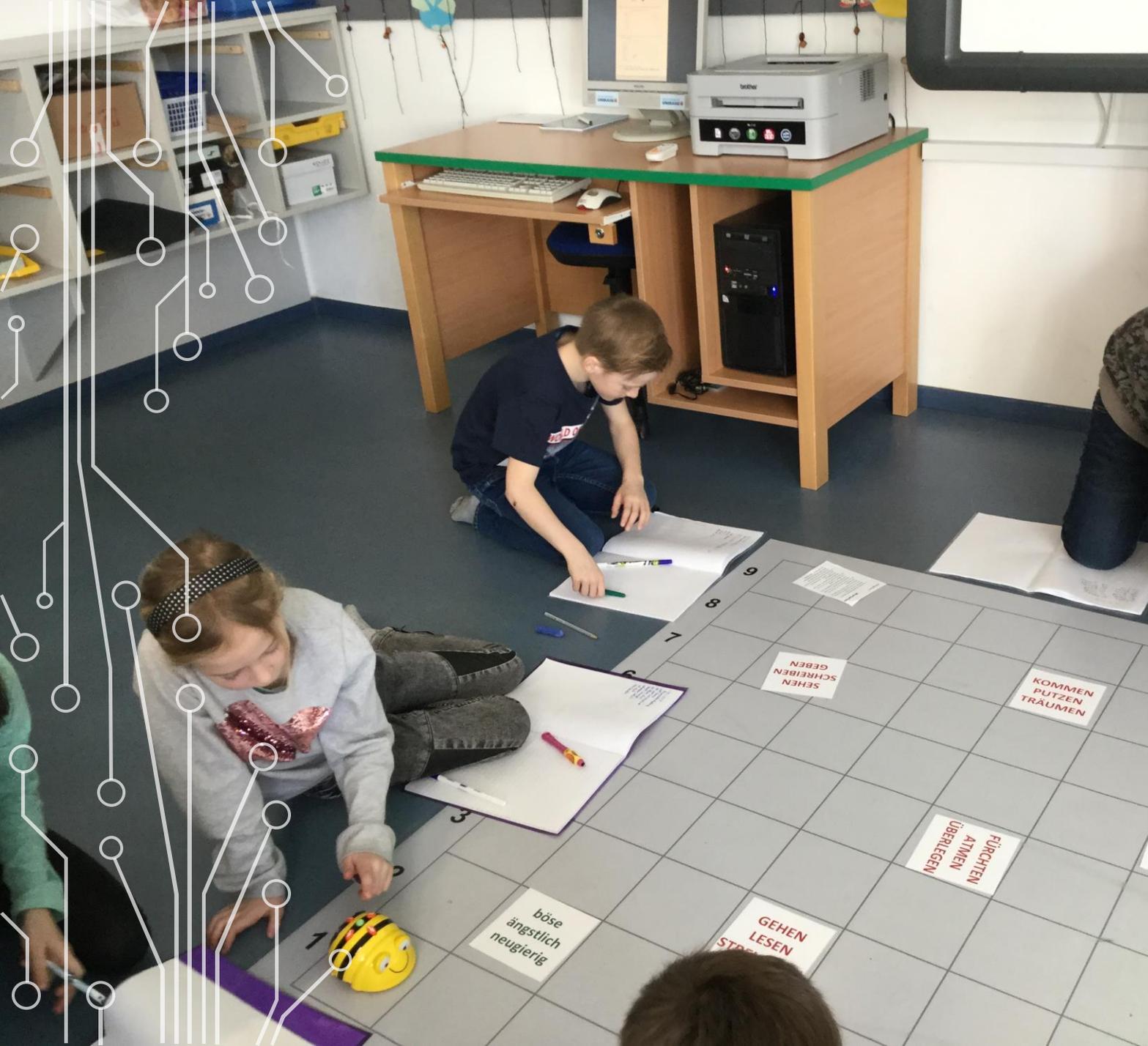


VS VORAU
ELISABETH HEILING
ISABELL FAUSTNER

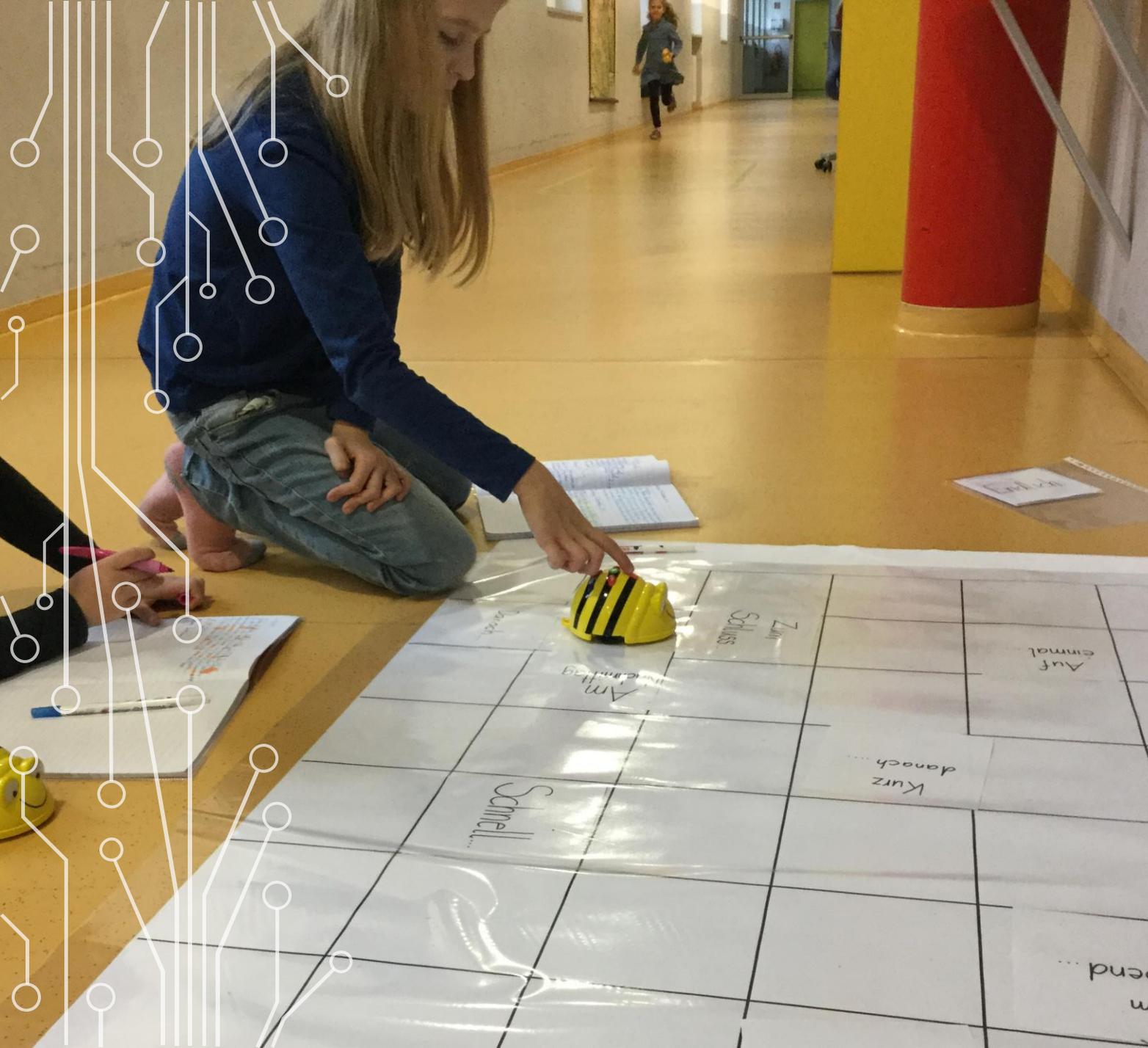


BEEBOTS – BLOCK 2

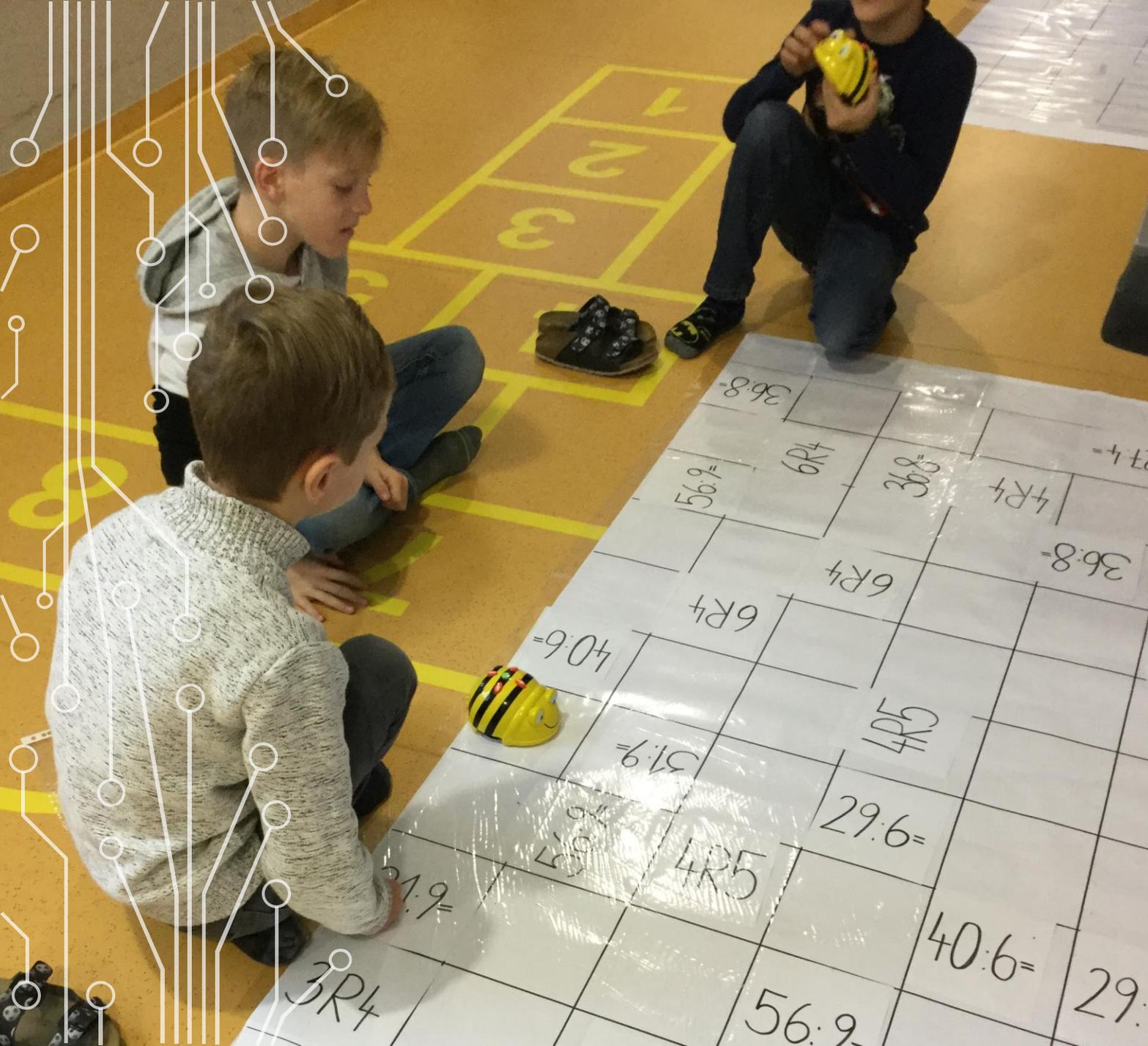
- Zeitlicher Rahmen: 26. 02. – 09. 03. 2018
- Inhaltlicher Aufbau: Schwerpunkt - BeeBots im Unterricht
 - D: Satzanfänge, Doppelbuchstaben und Wortarten passend zum Wochenthema in D suchen
 - D: Sprechanlass Bildgeschichte: Bilder der Geschichte chronologisch ordnen und als Sprechanlass verwenden
 - D: Personenbeschreibung
 - M: Teilen mit Rest: Rechnungen berechnen und passendes Ergebnis mit BB's suchen
 - M: Bewegung im Tausenderraum: Buchstaben über Hunderterfeld abfahren und im Voraus die befahrenen Zahlen notieren – Kontrolle
 - L: Inhaltliche Bild-Textkombinationen erkennen und Fehler finden mit Hilfe der BB's
 - BeeBots – Challenge: Selbstständige Dokumentation einer BeeBot-Strecke mithilfe spezieller Kärtchen; Kontrolle über Programmierung der BeeBots



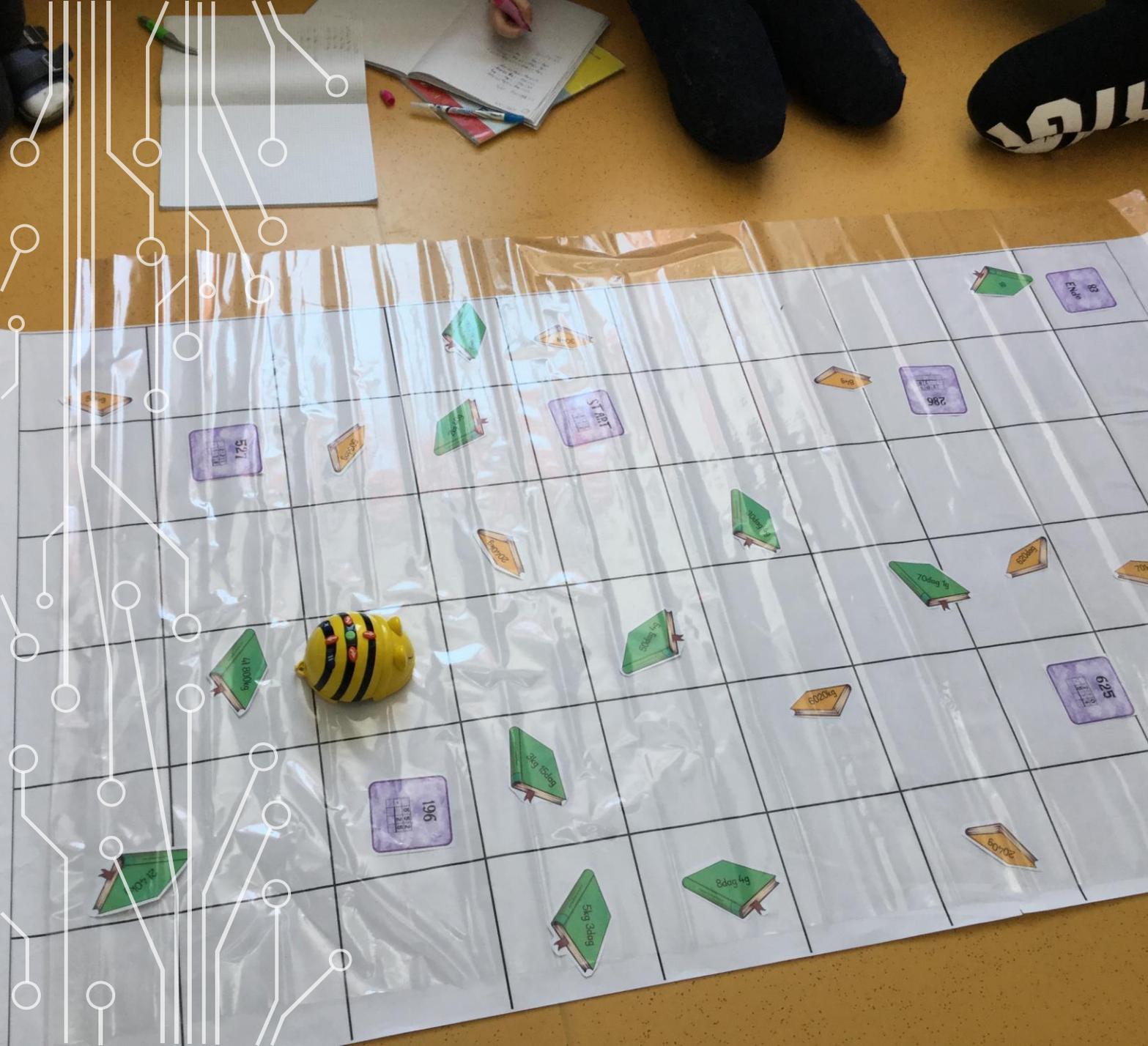
- Lernwörterübung mit BeeBots



- Satzanfänge nach Zufallsprinzip für Textgestaltung verwenden



- Teilen mit Rest
 - Rechnung + Ergebnis finden



- Gewichtsmaße



BEEBOTS – BLOCK 3

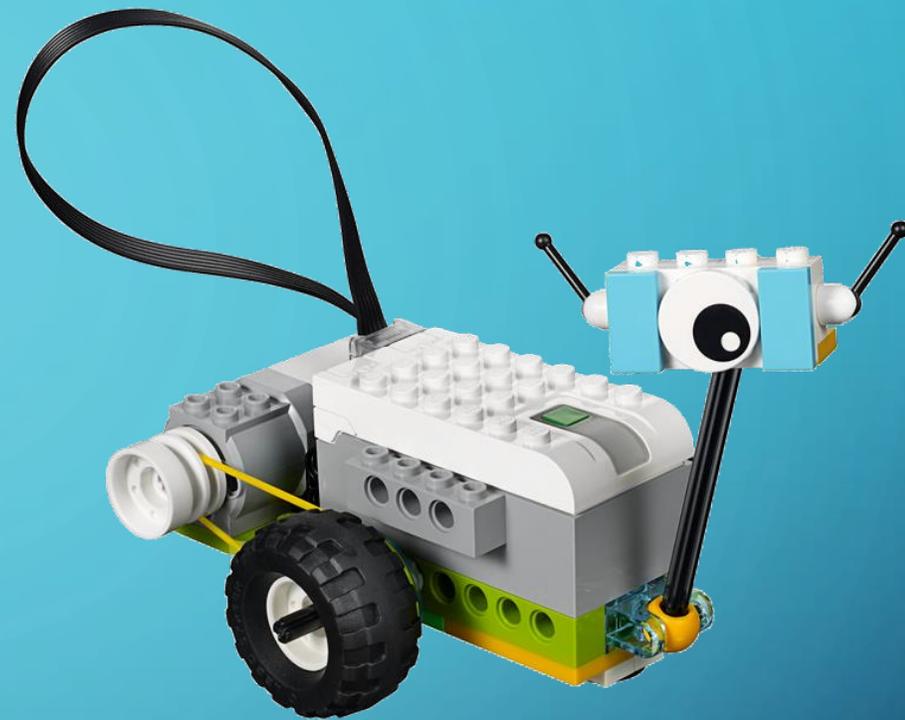
- Zeitlicher Rahmen: 25. 06. – 04. 07. 2018
- Inhaltlicher Aufbau:
 - BeeBot – Tänze: Synchronisierung mehrerer BeeBots
 - Einschulung der 1. und 4. Klassen der VS Vorau



VS VORAU
ELISABETH HEILING
ISABELL FAUSTNER

LEGO WEDO – BLOCK 1

- Zeitlicher Rahmen: 04. 12. – 22. 12. 2017
- Inhaltlicher Aufbau:
 - Grundbegriffe Netzwerktechnik
 - Einstieg: Hub-Verbindungen herstellen; Ampel-Programmierung des Hubs
 - Milo - 1: die erste Raumsonde; Simulation der Bewegungsabläufe;
 - Milo - 2: Forschungssonde, Bewegungssensor und Neigungssensor





- Einführung Hard- und Software
- Grundbegriffe der Netzwerktechnik



- Milo – die Raumsonde



- Milo – die Raumsonde



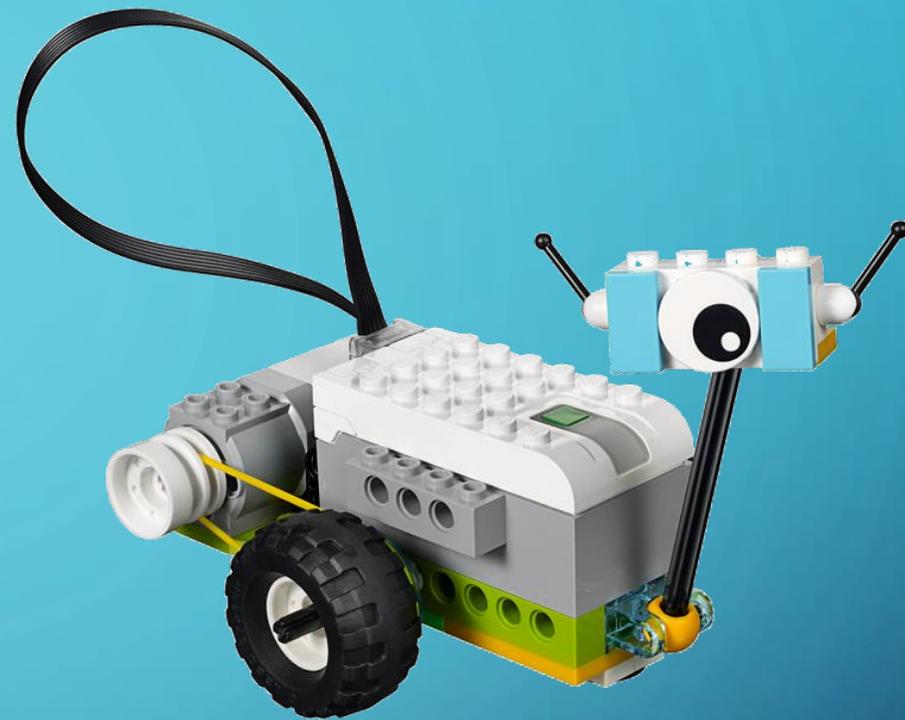
- Lego WeDo2.0
- Programmier-App



VS VORAU
ELISABETH HEILING
ISABELL FAUSTNER

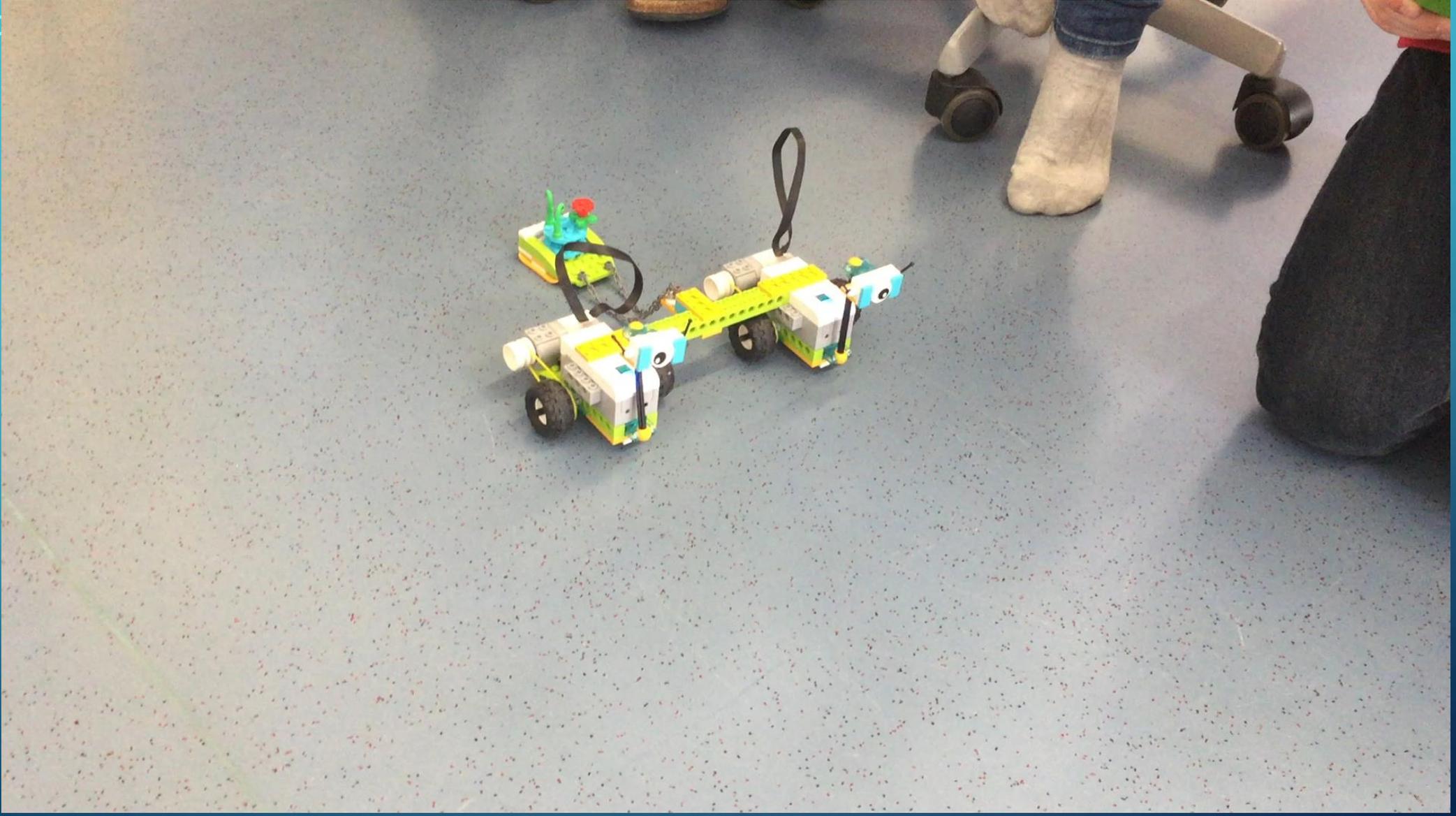
LEGO WEDO – BLOCK 2

- Zeitlicher Rahmen: 12. 03. – 23. 03. 2018
- Inhaltlicher Ablauf:
 - Wiederholung Raumsonde Milo
 - Erweiterung: Koppelung zweier extern gesteuerter Milo-Sonden
 - Geführte Projekte: Metamorphose; Blütenbestäubung; Transport





VS VORAU
ELISABETH HEILING
ISABELL FAUSTNER



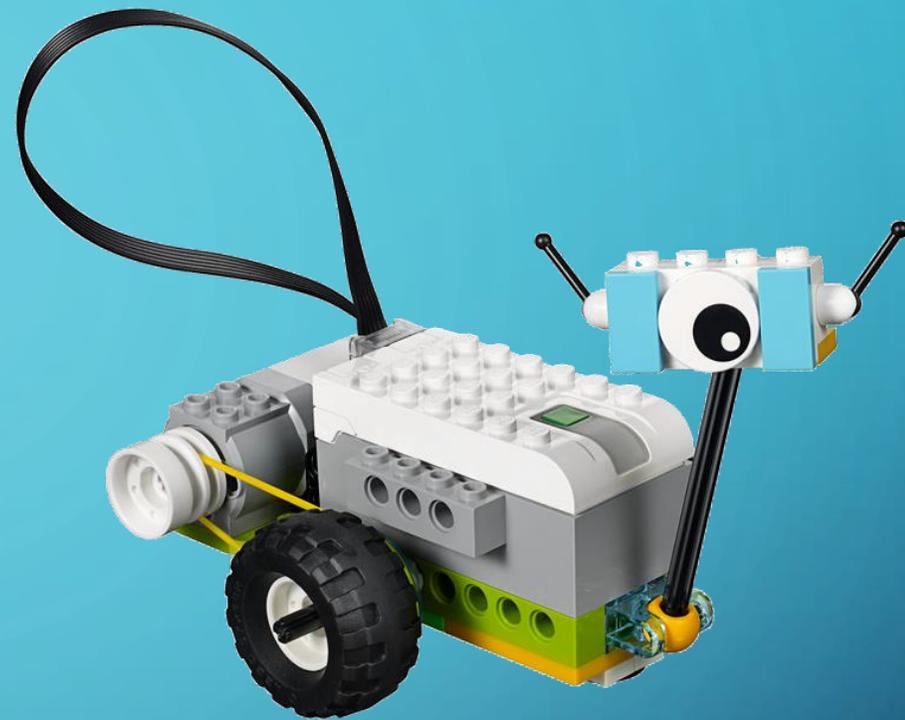
VS VORAU
ELISABETH HEILING
ISABELL FAUSTNER



VS VORAU
ELISABETH HEILING
ISABELL FAUSTNER

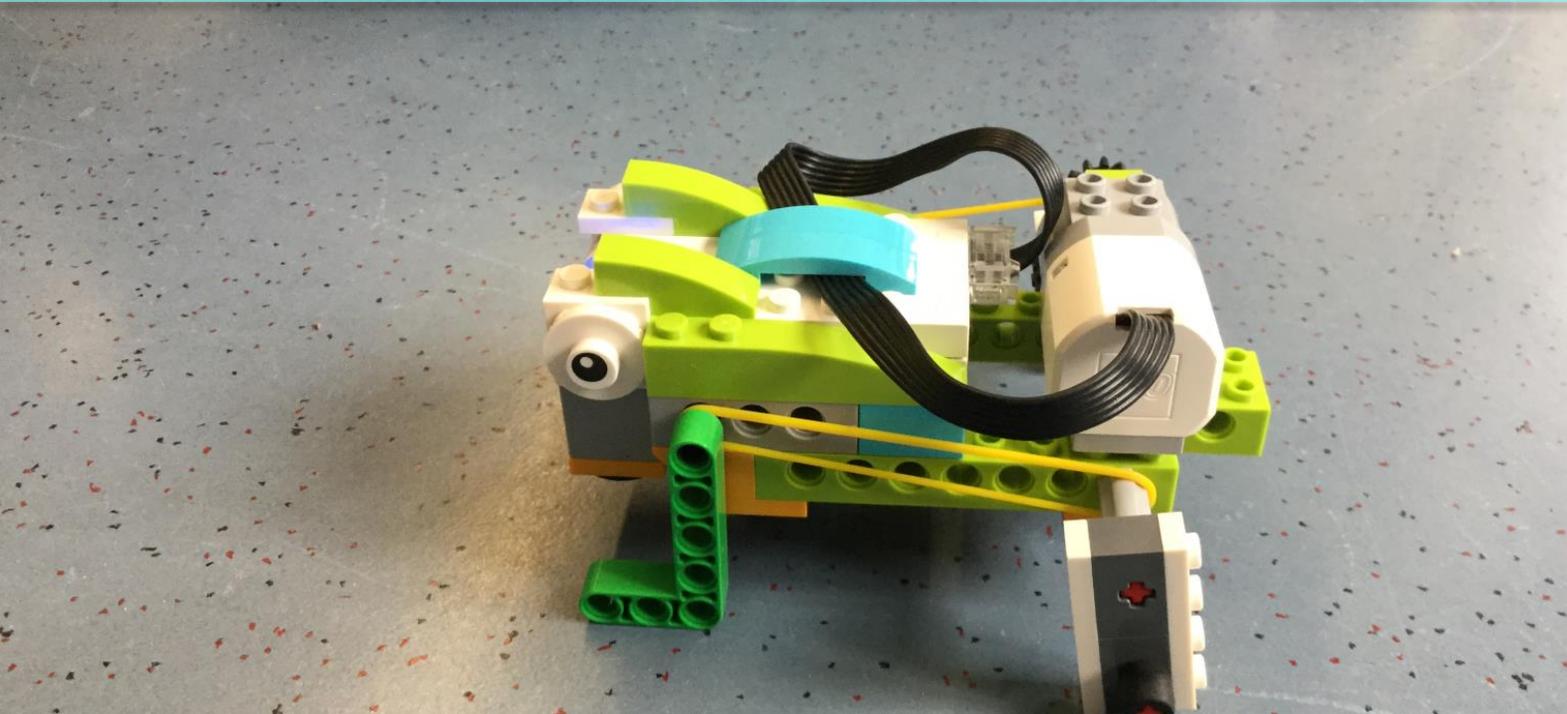
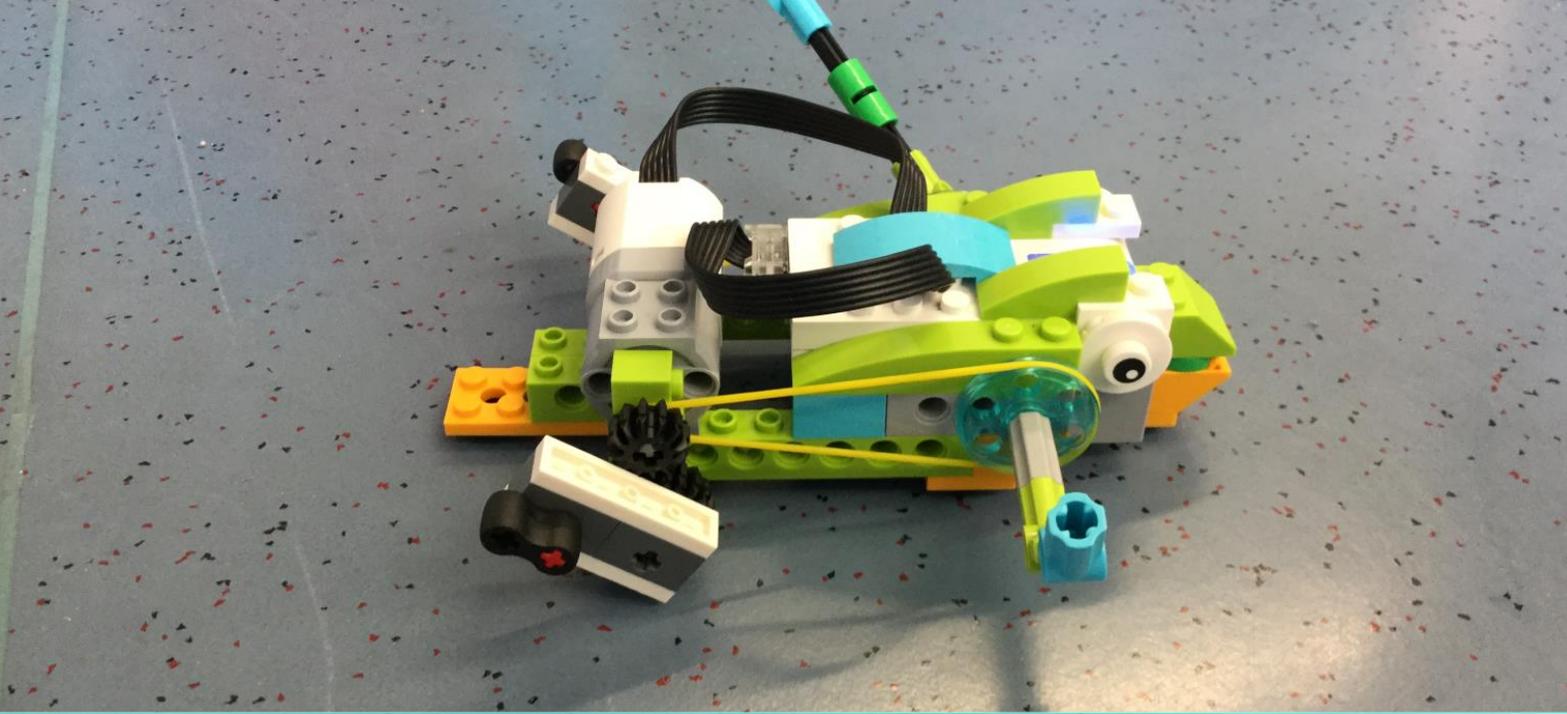
LEGO WEDO – BLOCK 3

- Zeitlicher Rahmen: 11. 06. – 22. 06. 2018
- Inhaltlicher Aufbau:
 - Geführtes Projekt: Sortieren
 - Offenes Projekt: Mondstation; individuelle Programmieraufgaben; Einbau von Special-Effects





VS VORAU
ELISABETH HEILING
ISABELL FAUSTNER



- Metamorphose
 - Von der Kaulquappe zum Frosch



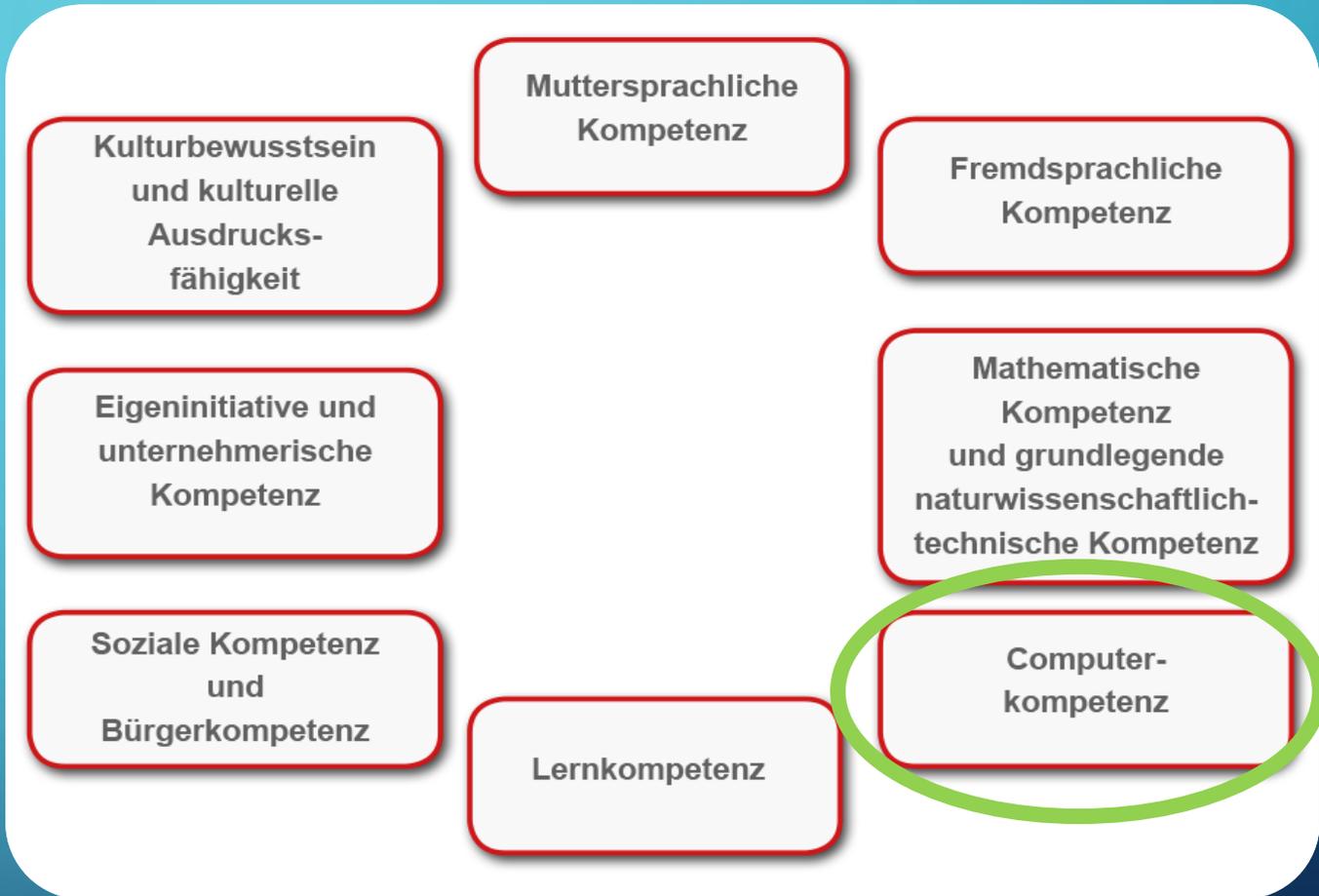
- Einschulung der 1. Klassen



VS VORAU
ELISABETH HEILING
ISABELL FAUSTNER

RESÜMEE

- 8 Schlüsselkompetenzen nach europäischem Referenzrahmen



IT- und Medienkompetenz sind mittragende Säulen für das Lernen und die Teilhabe an der Gesellschaft. Die digitale Kompetenz gehört dabei zu den in der Europäischen Union formulierten acht Schlüsselkompetenzen. Die Bedeutung von IT- und Medienkompetenz für die Schüler/innen aller Altersstufen ist evident und wird von der Europäischen Kommission in ihrer Digitalen Agenda ausdrücklich gefordert.

Aus diesem Grund wurde vom bmukk eine Arbeitsgruppe mit Expert/innen aus diesem Bereich eingerichtet, die einen Referenzrahmen für digitale Kompetenzen erarbeitet hat. Dieser soll den Schulen, Eltern, Lehrer/innen und Schüler/innen in Österreich als Orientierungshilfe dienen und letztendlich dazu führen, dass Schüler/innen der 4. Schulstufe in Zukunft diese Kompetenzen aufweisen.

RESÜMEE

- Auszug aus dem Kompetenzmodell für digitale Kompetenzen:

Verweis:

[https://digikomp.at/index.php?id=542
&L=0](https://digikomp.at/index.php?id=542&L=0)

RESÜMEE

LERNFORTSCHRITT DER KINDER

- Logische Denkmuster wurden in Einzelschritte gegliedert = wesentlicher Teilbereich des Projektes
- Mit vereinfachten Lernschritten konnten komplexe vorgegebene Problemstellungen gelöst und Erfolge erzielt werden
- Nur durch GENAUES und STRUKTURIERTES Arbeiten konnten die Ziele erreicht werden
 - → Wird nur ein kleiner Schritt ausgelassen, funktioniert das Großprojekt nicht!
 - → Kindern wurde vor Augen geführt, dass auch Kleinigkeiten wesentlich sind!
- Vorbereiteter Arbeitsplatz, sorgfältiger Umgang mit Material und Reihenfolge gewisser Arbeitsabläufe sind unumgänglich in der Projektabwicklung
 - Im Schul- sowie Arbeitsalltag

RESÜMEE

ERKENNTNIS DER LEHRERINNEN

- Heranwagen an die Thematik
- Bewusstseinsbildung: Vernetzung algorithmischer Arbeitsabläufe im Alltag
 - Wir erkannten, dass Algorithmen und Programmierabläufe nicht nur am PC oder Ipad stattfinden, sondern unsere täglichen Arbeitsabläufe im Kleinen widerspiegeln.
 - zB: Ampeln; Sortieranlagen; Waagen und Kassenautomaten; WC-Spülung; Kaffeemaschine; Parkhäuser etc.
- Angeleiteter Umgang mit Hardware und Software
 - Kinder dürfen nicht unter dem Motto „Die lernen das eh allein und viel schneller als wir“ alleingelassen werden in der weiten digitalen Welt!!!