


Anhang 14

Projektpräsentation auf der Homepage der Volksschule 9¹

Start	Schule	Schulleben	Klassen	Angebote	Aktivitäten	Kontakt
-----------------------	------------------------	----------------------------	-------------------------	--------------------------	-----------------------------	-------------------------



Dritter Besuch der SchülerInnen der 3b in der HTBL Mössingerstraße am 25.02.2014

Wir sind wieder als Agenten im Dienste der Informatik unterwegs.

Viele neue Aufgaben hat uns Herr Prof. Antonitsch zusammengestellt. Mit dem Programm BYOB sind wir schon vertraut. Doch nun geht's weiter und es heißt genau lesen und viel nachdenken. Wir zeichnen ein eigenes Hintergrundbild (Bühne), einen Schauspieler (Fisch), einen zweiten Schauspieler (Seetang) und programmieren die Schauspieler. Natürlich nicht aufs Speichern vergessen, sonst ist die ganze Arbeit umsonst! Die „guten Geister“ (SchülerInnen aus der Klasse von Herrn Prof. Antonitsch) sind zur Stelle, wenn wir nicht weiter wissen.

Nach diesen anstrengenden Aufgaben benötigen wir dringend eine Jausenpause.

Nach der Pause versuchen wir „Das virtuelle Ich“ zu gestalten. Die Anleitung ist in unserer Projektmappe.

Die Zeit ist jedoch zu schnell um und wir machen uns auf den Weg zurück in die Schule.

Auf unseren Laptops werden wir in der Schule weitere Figuren gestalten und programmieren.

Die SchülerInnen der 3b



Zweiter Besuch der SchülerInnen der 3b in der HTBL Mössingerstraße am 21.01.2014

Nachdem wir in der Schule schon intensives „Trockentraining“ (links, rechts, 90°, Legen der BYOB-Blöcke) hatten, sind wir schon sehr gespannt auf das neue Programm „BYOB“ und auch ein bisschen auf die SchülerInnen aus der Klasse von Herrn Prof. Antonitsch.

Zu zweit steht uns ein Computer zur Verfügung. Herr Professor Antonitsch erklärt uns am Beginn das Starten des Programmes mit den verschiedenen Anweisungen. Die Beschreibung des Programmes ist auch in unserer Projektmappe. Wir können jederzeit nachlesen. Jetzt geht's los!


„Alonzo“ ist unsere Hauptfigur, die wir auf dem Bildschirm nach unseren Anweisungen hin und her, im Kreis,... schicken. Auch kann man die „Bühne“, auf der sich Alonzo bewegt, verändern. Es gibt noch viele andere Möglichkeiten.

Wir sind begeistert und bekommen jederzeit Hilfe von den SchülerInnen der HTBL.

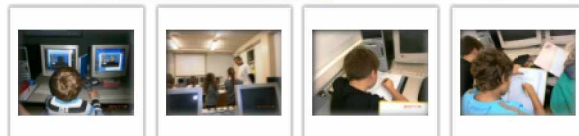
Ziemlich ausgepowert kommen wir um 12.00 Uhr wieder in der Schule an.

Wir danken Frau Koraimann (Mama von Lea) für die Begleitung.

Die SchülerInnen der 3b



¹ <http://www.vs-klagenfurt9.ksn.at/informatik-erleben.html>



Erster Besuch der SchülerInnen der 3b in der HTBL Mössingerstraße am 26.11.2013

Nachdem wir schon alle Geheimagenten - im Dienste der Informatik - geworden sind, geht es heute in der HTBL weiter.

Unser Auftrag besteht darin genau zu lesen, damit wir verstehen, dass sich Informatik mit Information beschäftigt. Information hat mit Daten zu tun und Daten stecken wiederum in Tabellen, Bildern, Diagrammen....

Beim Geheimdienst der Informatik verwenden wir auch Baumdiagramme. Um sie lesen zu können, muss man einen Pfad verfolgen. Wir üben gemeinsam das Verfolgen dieser Pfade. Dass wir uns mit Verzeichnisbäumen auskennen, ist sehr wichtig, weil jeder von uns einen USB-Stick erhält, auf dem ein Verzeichnisbaum mit unseren Programmen drauf ist.

Nun geht es los mit unserem ersten Programm, nämlich BlinkyPaint. Viele haben gleich gecheckt wie es funktioniert. BlinkyPaint ist ein Programm, mit dem man Daumenkinos am Computer zeichnen und abspielen kann.

Das Projekt „Wurm“ wurde vom Obergeheimdienstagenten gestartet und muss von uns fortgesetzt werden. Natürlich wird zuerst am Papier gezeichnet und erst dann in den Computer eingegeben.

Bei unserer Geheimdienstarbeit verging die Zeit wie im Fluge aber jeder von uns darf den USB-Stick mit nach Hause nehmen und damit ausgiebig probieren.

Die SchülerInnen der 3b

Computational Thinking im Unterricht der Primarstufe IMST-Projekt: 3b

VS- Klassenlehrerin: Liselotte Hanisch, BEd

HTBL-Prof: Dr. Peter K. Antonitsch

Cornelia Gigacher

„IMST“ bedeutet: **I**nnovationen **M**achen **S**chulen **T**op

Unser Projekt wird dem Themenprogramm „Informatik kreativ unterrichten“ zugeordnet.

Das Coaching der SchülerInnen der 3b wird von SchülerInnen der 2 BHET (10. Schulst. der HTBL Mössingerstraße) übernommen.

In unserem Projekt geht es zuerst um:

nachdenken

planen

und dann erst um

Computer einschalten

Die Planungen werden in Form von „Algorithmen“ (= Handlungsvorschrift zur Lösung eines Problems, bestehend aus endlichen, wohldefinierten Einzelschritten) aufgeschrieben und mit geeigneter Software (BlinkyPaint, BYOB, Scratch) automatisiert.

Im Projekt wird auch angestrebt, dass das Werkzeug Computer hinterfragt und zielführend eingesetzt wird.