

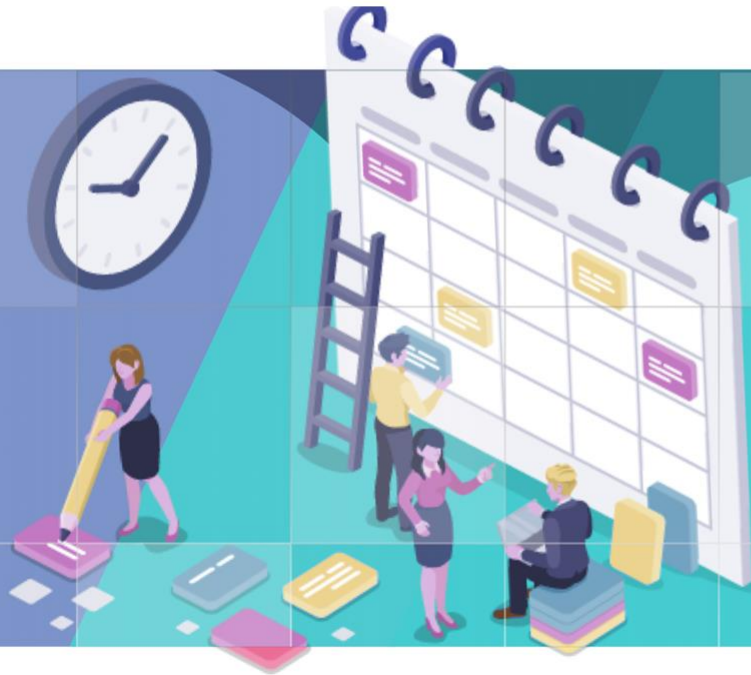
Sprechstunde



Wochenplan
Fortbildung

Hessische Lehrkräfteakademie | Dezernat II.3 Medien

“DIGITALE WELT” ENTDECKEN: PRAXISORIENTIERTE SPRECHSTUNDE ZUM PILOT-SCHULFACH





Sait Toprakoglu

- Georg-August-Zinn-Schule Kassel, IGS, Mathematik und Sport
- Digitale Welt als Pilotschule
- Team Maker

sait.toprakoglu@bildung.hessen.de



Bitte nicht aufzeichnen





Diese digitalen Tools begegnen Ihnen heute hier:

- SchulMoodle (Lernplattform):
- Befragungsportal Feedback (digitaler Feedbackbogen):
 - DSGVO-konform
- Learningapps.org
 - DSGVO-konform
- Oncoo.de
 - DSGVO-konform




TIPP: Kennen Sie unseren Selbstlernkurs Datenschutz?

<https://t1p.de/Datenschutzkurs>







UE	KW	Thema	Inhalt
4	35 - 36	Organisatorisches	Schulportal, iPad, Computerraum
10		Themenfeld I – „Computer überall“	Hardware und Software, EVA
Herbstferien			
16	44 - 51	Themenfeld II – „Repräsentation von Informationen“	Binärsystem, ASCII-Code, RGB, Pixelbilder
Weihnachtsferien			
24	3 - 14	Themenfeld III – „Grundlagen der Programmierung“	Scratchprojekte
Osterferien			
8	18 - 21	Themenfeld IV – „Vernetzung“	Internet
12	22 - 27	Freiarbeit, Projektarbeit	
Sommerferien			





Wo begegnen uns
Computer?



Was ist eigentlich
ein Computer?



Weshalb nutze ich
Computersysteme?





Wo begegnen uns
Computer?



Was ist eigentlich ein
Computer?



Weshalb nutze ich
Computersysteme?

Ziel der Stunde:

1. Die Lernenden benennen verschiedene Anwendungsgebiete von Computersystemen.
2. Die Lernenden identifizieren Computersysteme als Bestandteile alltäglicher Gegenstände.





Wo begegnen uns
Computer?



Was ist eigentlich ein
Computer?



Weshalb nutze ich
Computersysteme?

Unterrichtsbeispiel:

1. Die Lernenden erstellen eine Mindmap über oncoo.de.
Beispiel Aufgabenstellung:
„Beende folgenden Satz: In meinem Alltag nutze ich ..., um ...“
2. Übertrage die Mindmap in deine DW-Mappe
3. Reflexion
Beende den Satz: Digitale Geräte können mich bei ... unterstützen.





Willkommen zur Kartenabfrage!

ein Passwort vergeben

Sie können hier ein Passwort vergeben. Damit können sie verhindern, dass Schülerinnen oder Schüler später auf die Tafelansicht zugreifen.
Wenn Sie kein Passwort vergeben möchten, lassen Sie das Feld frei.

weitere Einstellungen

Aufgabenstellung beim Start anzeigen

Wenn Sie möchten, dass die Aufgabenstellung an der Tafel erscheint, geben Sie sie hier an.

"Beende folgenden Satz: In meinem Alltag nutze ich ..., um ..."

Kartenbeispiele und/oder -hinweise beim Start anzeigen

Unabhängig von den hier vorgenommenen Einstellungen können immer alle Farben genutzt werden.

anzeigen?	Beispiel (anpassbar):	Beschreibung:
<input type="checkbox"/>	Beispiel	
<input type="checkbox"/>	Beispiel	
<input type="checkbox"/>	Beispiel	
<input type="checkbox"/>	Beispiel	
<input type="checkbox"/>	Beispiel	
<input type="checkbox"/>	Beispiel	

Erstellen



"Beende folgenden Satz: In meinem Alltag nutze ich ..., um ..."

Diese Abfrage ist unter folgendem Code erreichbar:

kt92

Bitte notieren Sie sich den Code, um später darauf zugreifen zu können. Die Schülerinnen und Schüler erreichen die Kartenabfrage unter folgender Adresse:

<https://oncoo.de/kt92>



Mit Hilfe der Tastenkombinationen **[Strg] - [+]** und **[Strg] - [-]** lässt sich die Kartenabfrage bequem zoomen.

Los geht's!



Zocken₁ **Essen zu bestellen₁**

Recherchieren₁ **Klamotten einkaufen₁** **Chatten₁**

Beende folgenden Satz: In meinem Alltag nutze ich ..., um ...“

Kommunikation₁ **Entertainment₁** **Serien schauen₁**

Filme schauen₁ **Musik hören₁** **Tutorial₁** **Fragen stellen₁**





Wo begegnen uns
Computer?

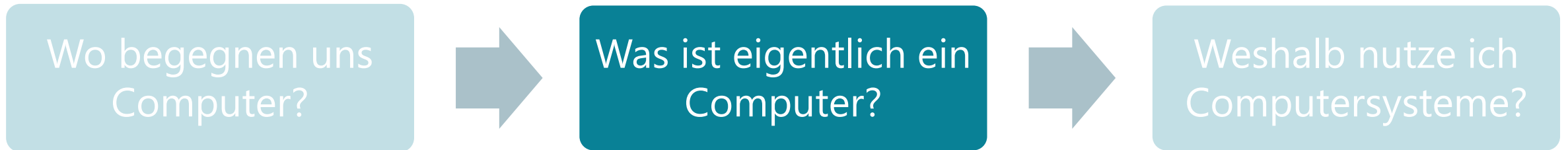


Was ist eigentlich ein
Computer?

Ziel der Stunde:

Die Lernenden können die zentralen Hardwarebestandteile eines Computersystems benennen, deren Funktionen erklären und diese in einem echten Computer verorten.





Unterrichtsbeispiele:

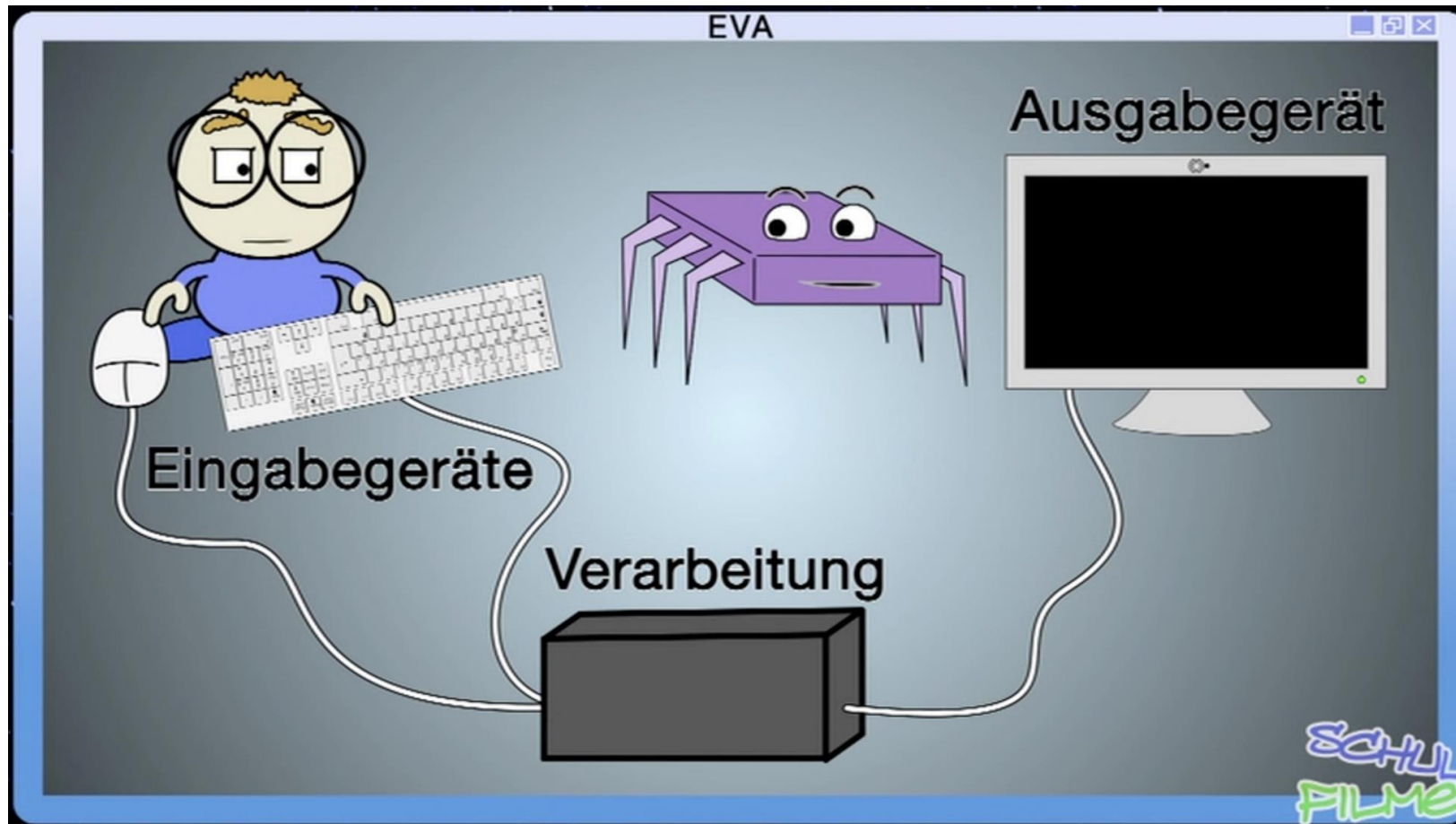
Einzelteile eines alten, aufgeschraubten Computers identifizieren und verorten. Hardwarekomponenten wie z.B. Tastatur, Maus, Mainboard, Arbeitsspeicher, Festplatte, Monitor... werden zusammen mit ihren Funktionen geclustert und im DW-Heft gesichert (z.B. Arbeitsblatt).

EVA(S) – Prinzip

Quizspiele (learningapps.org)



Nerdie EVA-Film im Edupool Hessen





Das EVA-Prinzip, Klasse 5

Beamer

Aufgabe
Ordne die Geräte richtig zu!

OK

Eingabegeräte

Verarbeitung

Ausgabegeräte

Speichergeräte



<https://learningapps.org/watch?v=pyt9orskj24>



Wo begegnen uns
Computer?



Was ist eigentlich ein
Computer?



Weshalb nutze ich
Computersysteme?

Ziel der Stunde:

Die Lernenden artikulieren ihre eigenen Bedürfnisse und erklären, wie Medien zur Erfüllung dieser Bedürfnisse beitragen können.





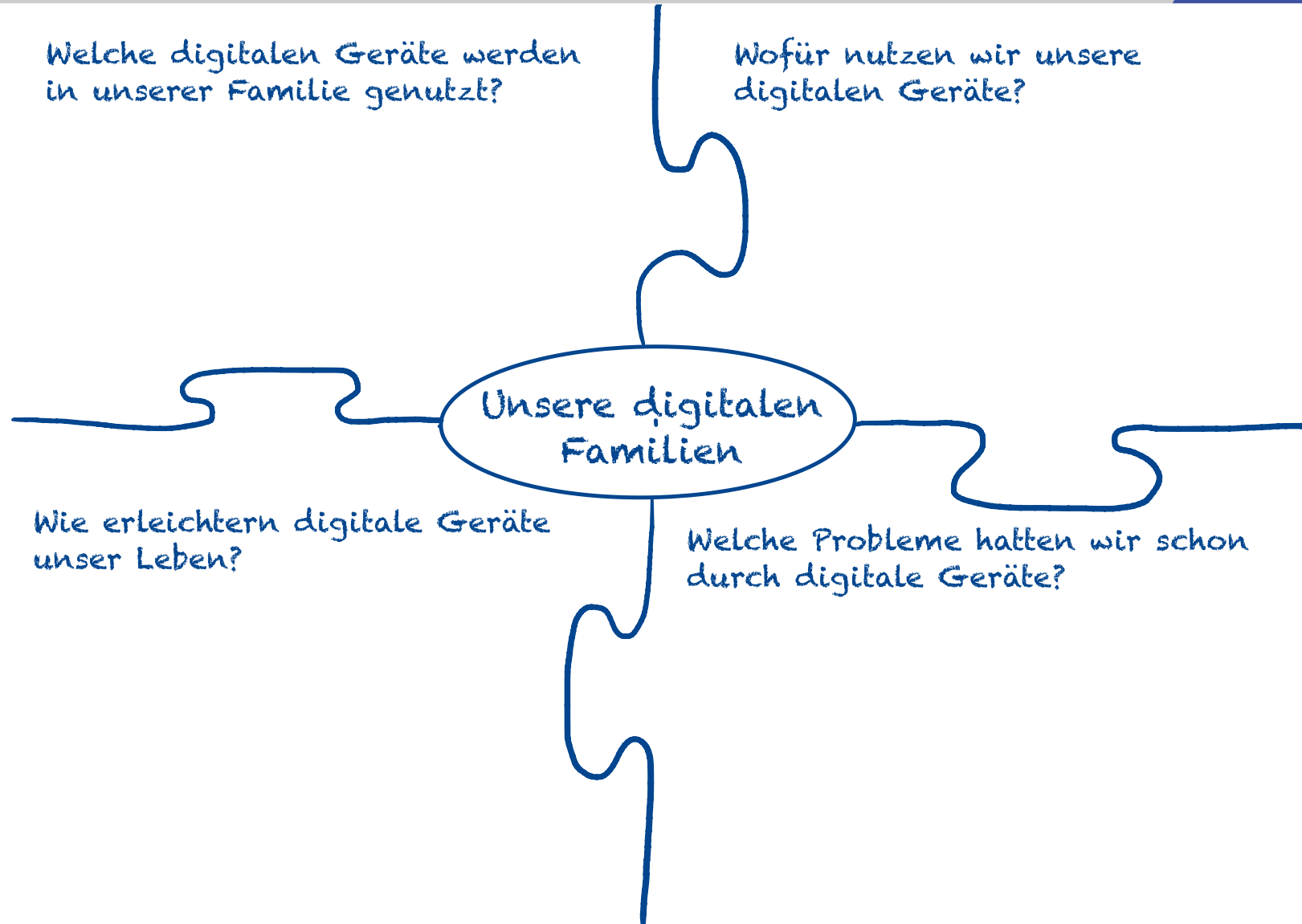
Unterrichtsbeispiele:

Placemat zum Thema „Unsere digitale Familie“

Die Bedürfnispyramide thematisieren und in der LearningApp zuordnen und reflektieren.

Reflexion

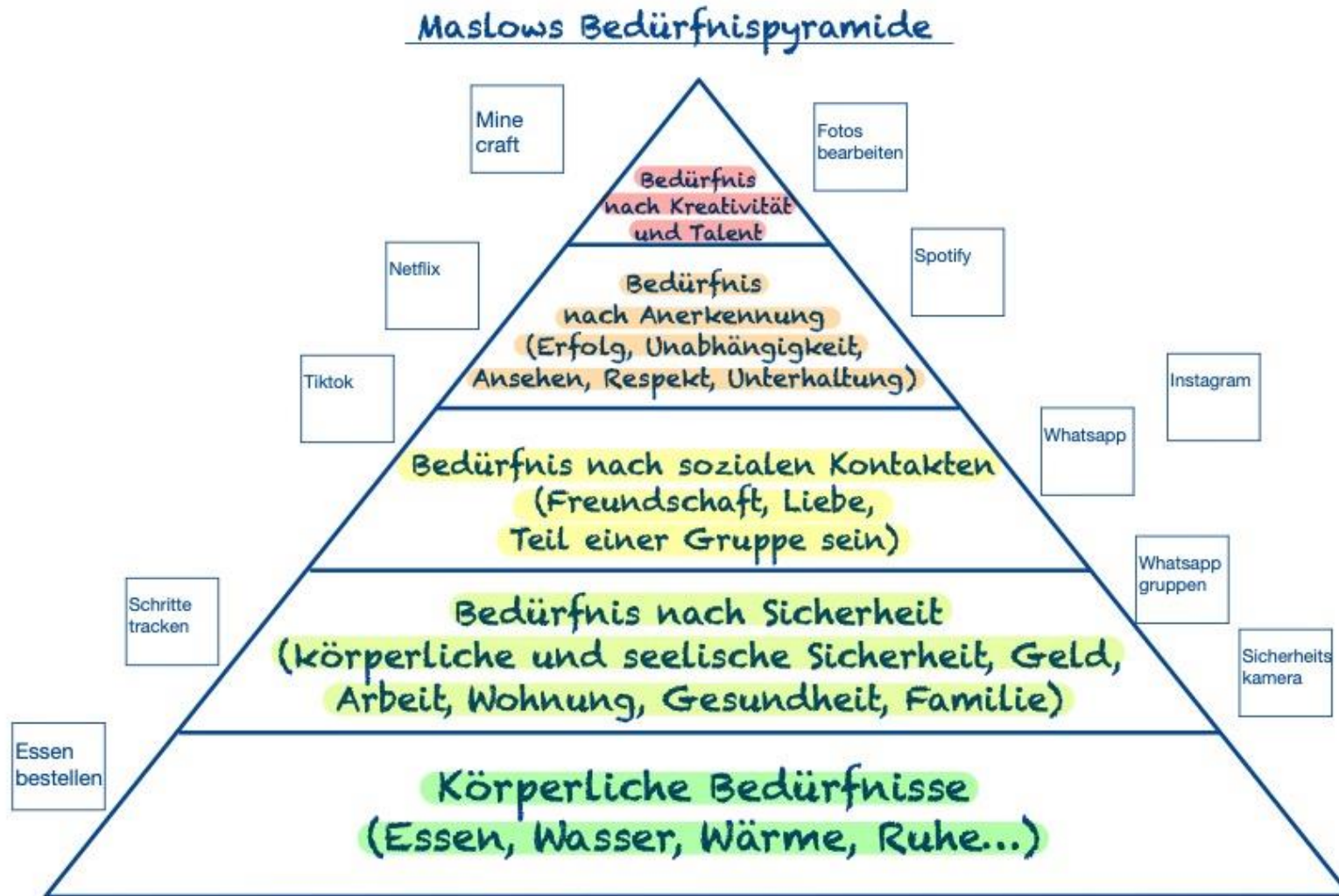
Stell dir vor...!





Maslows Bedürfnispyramide





<https://learningapps.org/watch?v=pb2zx7m222>



KMK-Strategie »Bildung in der digitalen Welt« (2016)

- 1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren**
- 2. Kommunizieren und Kooperieren**
- 3. Produzieren und Präsentieren**
- 4. Schützen und sicher Agieren**
- 5. Problemlösen und Handeln**
- 6. Analysieren und Reflektieren**





Fortbildungen für Ihre Fachschaft / Ihr Team / Ihre Schule:

- Veranstaltungen für einen geschlossenen Kreis von Teilnehmerinnen und Teilnehmern – Anfragen über unser Koordinationsteam:
fortbildung@bildung.hessen.de
- Gestaltung eines hybriden pädagogischen Tages mit Angeboten aus unserem Wochenplan – Beratung und Koordination durch unser Team *Pädagogische Tage hybrid*:
pt@bildung.hessen.de



Leitung Sachgebiet Fortbildungen im Dezernat Medien LA II.3-3

Ulrike Linz

ulrike.linz@kultus.hessen.de

Koordinatorin Fortbildungen Digitale Welt, LA II.3-3

Sonja Wilhelmi

sonja.wilhelmi@kultus.hessen.de





Leitung Dezernat Medien, LA II.3

Ingo Antony

ingo.antony@kultus.hessen.de

Stellvertretende Leitung Dezernat Medien, LA II.3

Markus Pleimfeldner

markus.pleimfeldner@kultus.hessen.de

