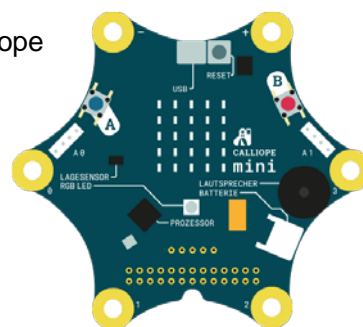


Der Calliope mini

In diesem Modul erhalten die Schülerinnen und Schüler einen spannenden und spielerischen Zugang zu Computertechnik. Hierfür wird auf den Mikrocontroller Calliope mini zurückgegriffen. Die Mission der Entwickler des Calliope ist, jedem Schulkind in Deutschland ab der 3. Klasse einen spielerischen Zugang zur digitalen Welt zu ermöglichen. So erhalten die Schülerinnen und Schüler bereits in der Primarstufe einen Einblick in die Welt der Informatik. Nach ersten kleinen Programmieraufträgen haben sie die Möglichkeit für eine alltagsnahe Problemstellung kreative Lösungsansätze mit dem Calliope mini zu entwickeln.

Die Entwicklung dieses Mikrocontrollers wurde vom vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie gefördert.



Lernfeld/Cluster:	Kommunikation erkunden	
Zielgruppe/Klassenstufe:	X	4. bis 5. Klasse
	X	6. bis 7. Klasse
	X	8. bis 10. Klasse
		11. bis 12. Klasse
Geschätzter Zeitaufwand:	3 – 8 Stunden	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> • Informatik als etwas Kreatives und Gestaltbares erleben • Ein grundlegendes Programmierverständnis entwickeln • Grundlagen der Informationsverarbeitung verstehen (EVA-Prinzip) • Algorithmische Grundbausteine zur Programmierung verwenden • Informatische Modellierung auf Problemstellungen aus ihrer Lebenswelt anwenden • Entwerfen, Implementieren und Testen eigener Programme 	
Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler:	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit der Maus • Öffnen und Schließen des Browsers • Erleichterung des Einstiegs durch vorhergehende Durchführung der Module B1 – Blinkeln sowie B5- Programmieren und B6 – Mein Anschluss 	
Vorkenntnisse der/des Lehrenden:	Keine	
Vorkenntnisse der Unternehmensvertreterin/des Unternehmensvertreters:	Keine	
Sonstige Voraussetzungen:	Internetverbindung PCs oder Laptops (für Jeden oder Kleingruppen)	