

Angepeilte* Lernziele der 1. Lektion



Ich kann ...

C1.1	... ausgewählte IT-Systeme im Alltag identifizieren.
C1.2	... Sensoren und Aktoren beschreiben und Alltagsbeispiele nennen.
C1.3	... Das EVA-Prinzip mit Alltagsbeispielen erläutern.
C1.4	... die Grundbausteine eines Algorithmus nennen und beschreiben.
C1.5	... algorithmische Kontrollstrukturen nennen und zielgerichtet anwenden.
M1.1	... ein Objet trouvé von einem Selbstbau unterscheiden.
M1.2	... grundlegende Maker-Werkzeuge nennen.
M1.3	... spezielle Maker-Werkzeuge nennen.
U1.1	... den Mehrwert und die Herausforderungen von Maker Education nennen.
U1.2	... mögliche Artefakte mit unterschiedlichen Interaktionsgraden nennen, die durch Coding und Making im Unterricht entstehen können.

C = Coding

M = Making

U = Unterricht

* *Angepeilt* bedeutet, dass man selbst entscheiden kann, wie man sich einem Lernziel nähert.
So kann das Ziel symbolisch auf Sicht liegen, oder muss mit einem Fernglas ständig im Fokus gehalten werden.