Mit dem Calliope einfache Programme programmieren

Inhaltsverzeichnis

- 1 Unterrichtsidee
- 2 möglicher Ablauf des Unterrichts
- 3 benötigte Materialien

Mit dem Calliopemini können blockbasiert einzelne kleine Spiele programmiert werden.

1 Unterrichtsidee

- schrittweises Durchführen von blockprogrammierten Programmen mit dem Calliopemini
- unterschiedliche Niveaustufen möglich
- eine Internetseite bietet zahlreiche Möglichkeiten : https://makecode.calliope.cc

2 möglicher Ablauf des Unterrichts

- die SuS arbeiten am besten in Zweierteams und suchen sich auf der Website: https://makecode.calliope.cc ein Programm aus, das sie programmieren möchten
- SuS werden schrittweise durch die Programmierung geführt
- Differenzierung nach oben möglich, indem SuS eigene Programme schreiben

3 benötigte Materialien

- Klassensatz Calliopemini (https://calliope.cc)
- App: Calliopemini, wenn am iPad gearbeitet wird, ansonsten browserbasiert auf https://makecode.calliope.cc
- USB-Kabel, um Programme auf Calliopemini zu übertragen

Details

Herausgeberin oder Herausgeber	Annika Lühn
Weiterführender Link	https://makecode.calliope.cc
Geförderte Kompetenzen	programmieren, Ursache-Wirkung

Verortung

Medienkompetenzrahmen NRW	6.2 Algorithmen erkennen 6.3 Modellieren und Programmieren
Unterrichtsfächer	Informatik
Stufen	Mittelstufe (KME), Sekundarstufe I Abschlussstufe (KME Sek I), Sekundarstufe II, Berufspraxisstufe
Bildungsgänge	Lernen Grundschule Hauptschule
Aktuelle Trends	Coding und Programmieren