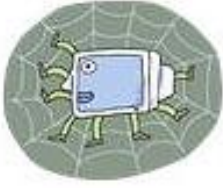


MINT – Modul Informatik

<i>Titel des Moduls:</i>	Kreative Programmierung – Ein eigenes Spiel				
<i>Zuordnung zu einem Fach:</i>	Informatik				
<i>Jahrgangsstufe / Halbjahr:</i>	<i>Klasse:</i>	7	<i>Halbjahr:</i>		1 oder 2
<i>Betreuerin:</i>	Frau Kersting				
<i>Ziel des Moduls:</i>	Die Schülerinnen und Schüler sollen durch den leichten ProgrammierEinstieg über die „Baustein“-Programmiersprache Scratch auch komplexere Projekte realisieren				
<i>Modul-schwerpunkte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programmierung • Spiel als Projekt • Binäre Zahlen • Kommunikation von Geräten 				
<i>Umsetzung des Moduls:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Phase: Erlernen verschiedener Konzepte der Programmierung 2. Phase: Erstellen eines Spiels oder einer komplexen Geschichte Optional weitere Themen 3. Phase: Binäre Zahlen und die Informationsdarstellung 4. Phase: Kommunikationsverfahren in der vernetzten Welt - Wie sprechen Geräte miteinander? 				
<i>Kurze Inhaltsbeschreibung:</i>	Die Schülerinnen und Schüler lernen Konzepte der Programmierung kennen und wenden diese in einem Projekt an.				
<i>Lange Inhaltsbeschreibung:</i>	<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen in einer kreativen Entwicklungsumgebung verschiedene Konzepte der Programmierung kennen:</p> <p>Objektorientierung: Objekte, Attribute und Methoden Kontrollstrukturen: Bedingungen und Wiederholungen Variablen und Botschaften</p> <p>Sie lernen die Bedeutung der binären Zahlen für die Darstellung von Informationen in der Informatik kennen. Wie wandle ich Dezimalzahlen, Buchstaben und Bilder in Binärzahlen um?</p> <p>Sie lernen Datenübertragungstechniken kennen. Wie funktionieren z.B. GPS, RFID; NFC?</p>				