



Informatische Allgemeinbildung

André Hilbig
Prof. Dr. Ludger Humbert
Dr. Dorothee Müller
Stephan Noller

24. Januar 2017

Drei Projekte zur Entwicklung der INFORMATISCHEN ALLGEMEINBILDUNG

INFORMATIK IM ALLTAG –
Fundamente der Informatik für
alle Lehramtsstudierenden



INFORMATIK AN GRUNDSCHULEN –
Einstieg in die Informatik in der Grund-
schule ohne Informatiksysteme



CALLIOPE MINI –
ein spielerische Zugang zur
Welt der Informatik

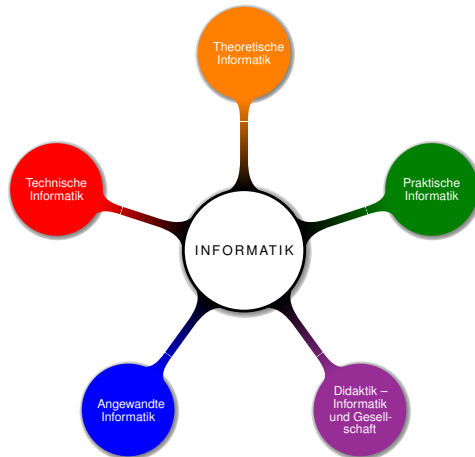


CALLIOPE

Warum (und wie) informatische Bildung für alle Lehrer?

Informatik im Alltag

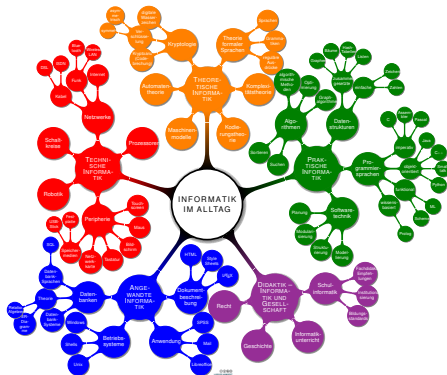
- ▶ Perspektive des eigenen Alltags
- ▶ Einblick in verschiedene Bereiche der Informatik
- ▶ Durchblick statt Blackbox



Warum (und wie) informatische Bildung für alle Lehrer?

Informatik im Alltag

- ▶ Perspektive des eigenen Alltags
- ▶ Einblick in verschiedene Bereiche der Informatik
- ▶ Durchblick statt Blackbox



Warum (und wie) Informatik an der Grundschule

- ▶ Bereits das Leben der Kinder ist von Informatik durchdrungen.
- ▶ Informatikunterricht baut Fehlvorstellungen (Informatik ist: nichts für Mädchen, nur für Nerd, zu schwierig . . .) ab.
- ▶ Ein positives informatisches Selbstkonzept wird entwickelt.
- ▶ Die von Informatik bestimmte Welt wird als kontrollier- und gestaltbar erkannt.



Informatik für **alle** Schülerinnen und Schüler

- ▶ Informatik an der Grundschule
- ▶ Informatik und Allgemeinbildung
- ▶ Informatik und Gesellschaft (Beispiel Cybermobbing)



CALLIOPE – der spielerische Zugang zur Welt der Informatik

- ▶ Kinder gestalten spielerisch Informatiksysteme.
- ▶ Sie interagieren dabei mit ihrer Welt.
- ▶ Calliope begleitet die Schülerinnen und Schüler in der Schule und der Freizeit.
- ▶ Programmieren kann – »kinderleicht« – an eigenen Projekten des Kindes gelernt werden.

