

Kostenloses Unterrichtsmaterial Informatik Grundschullehrkräfte

zu für

geschrieben von Redakteur | Juni 21, 2023



Mehr als Nullen und Einsen: Informatische Bildung im Klassenzimmer

Mit ihrem neuen Bildungsangebot „Abenteuer Informatik“ lädt die Stiftung Kinder forschen Grundschullehrkräfte dazu ein, mit ihren dritten und vierten Klassen die Welt der Daten und Algorithmen zu entdecken. Indem die Kinder im Unterricht Codes entschlüsseln und Pixelbilder malen, holen Lehrkräfte Informatikwissen didaktisch sinnvoll und unkompliziert in ihre Klassenzimmer – ohne Vorwissen und ohne Computer. Das Unterrichtsmaterial bietet eine fachliche Grundlage für die pädagogische Arbeit sowie praktische Werkzeuge für den Unterricht in Klassenstufe drei und vier. Interessierte finden das mehrteilige Angebot ab sofort online unter stkf.site/abenteuer-informatik!

Kann Pappas Smartphone Gedanken lesen? Wie passt Oma ins Tablet? Weiß das Internet alles? Kinder stellen früh Fragen über unsere digitale Welt und beschäftigen sich mit ihr. Und unser Alltag steckt voller Informatik, die sich in Smartphones, Waschmaschinen oder Autos verbirgt.

Kinder begeistern sich schnell für digitale Themen. Wenn sie ihren Traumcomputer malen oder Computer auf einem Wimmelbild suchen, erforschen sie unsere moderne Welt. Dafür hat die Stiftung das Angebot ‚Abenteuer Informatik‘ ins Leben gerufen. Es bietet Lehrkräften Leitfäden zur Unterrichtsbegleitung, praktische Impulse sowie einfach umsetzbare Aufgaben für den Unterricht.

So geht's: Pixel unter der Lupe

Unter stkf.site/abenteuer-informatik suchen Lehrkräfte sich ein Thema aus, das sie interessiert. Sie laden das entsprechende Materialpaket herunter, das unter anderem einen Leitfaden mit Vorschlägen zur Unterrichtsgestaltung enthält.

Beispielsweise beim Thema „Pixel“ erforschen Lehrkräfte anschließend gemeinsam mit den Kindern, was hinter digitalen Bildern steckt. In einer ersten Aufgabe nehmen die Kinder hier verpixelte Bildausschnitte unter die Lupe. Sie rätseln, was auf diesen zu sehen ist und ordnen die Ausschnitte einem Foto zu. In der Gruppe reflektieren sie. Die Lehrkräfte nutzen hierfür Impulse aus dem Leitfaden. Weitere Aufgaben vertiefen das Thema. Die Kinder malen Bilder nach Pixeln aus und erstellen eigene Pixelbilder. Innerhalb von zwei bis drei Schulstunden erarbeiten Lehrkräfte und Kinder gemeinsam ein Verständnis für digitale Bilder. Dabei lassen sich alle Aufgaben individuell an die Bedürfnisse der Kinder anpassen.

[Beispielaufgabe_Pixel © Stiftung Kinder forschenHerunterladen](#)

„Abenteuer Informatik“ verknüpft Bildung und Digitalisierung

Kinder wachsen in einer digitalisierten Welt auf. Mit dem Bildungsangebot „Abenteuer Informatik“ bietet die Stiftung Kinder forschen Grundschullehrkräften die Möglichkeit, digitale Themen einfach und ohne Vorwissen oder Computer in ihren Unterricht zu integrieren. Mit dem niedrighwelligen Angebot wendet sich die Stiftung erstmals bundesweit direkt an Lehrkräfte. Finanziell unterstützt wird das Angebot von Amazon Future Engineer, einer Initiative, die Kindern und Jugendlichen den Zugang zur Informatikbildung erleichtert.

Die Stiftung Kinder forschen hieß bis 2023 Stiftung „Haus der kleinen Forscher“. Am 10. Mai 2023 gab sie ihre Umbenennung bekannt. Hier erfahren Sie mehr über die Stiftung Kinder forschen: www.stiftung-kinder-forschen.de

Quelle: Pressemitteilung Stiftung Kinder forschen