



Presskit

GAMES

im Unterricht

TOOLKIT

Kurztext (z. B. zur Verwendung im Newsletter)

Informatik spielerisch, lehrplangerecht und mit viel Spaß vermitteln – dies gelingt mit Hilfe des Games im Unterricht Toolkits!

Das Toolkit enthält neben einem Koffer mit vielseitiger Hard- und Software eine umfangreiche Handreichung. Diese unterstützt Lehrkräfte bei der praktischen Umsetzung der insgesamt sechs altersgerecht für die Klassenstufe 7 gestalteten Unterrichtsmodule.

Das Toolkit kann kostenlos an folgenden Medienzentren ausgeliehen werden: games-im-unterricht.de/medienzentren





Langtext (z. B. zur Verwendung auf der Website)

Games im Unterricht Toolkit

Das Games im Unterricht Toolkit richtet sich an alle Lehrkräfte im Fachbereich Informatik, die nach einer praktischen und projektbezogenen Möglichkeit suchen, ihre Schülerinnen und Schüler spielerisch herauszufordern und ihnen dabei informatische Grundlagen wie Codierung, Algorithmen und Programmierung zu vermitteln.

Bei Fragen zur Vorbereitung der Einzelmodule oder zum Material wende dich gerne an toolkit@games-im-unterricht.de

Materialien

Neben den gedruckten Unterrichtsmaterialien und ausführlichen Handreichungen für jedes Modul enthält der Koffer die erforderliche Hard- und Software, die üblicherweise nicht im Schulinventar vorhanden ist.

Modulübersicht

Das Toolkit besteht aus sechs Modulen, die auf Grundlage des baden-württembergischen Bildungsplans für die Klassenstufe 7 entwickelt wurden und unabhängig voneinander sowie ohne größere Vorkenntnisse bearbeitet werden können.

- Modul 1: Bug Bounty (Analog)
- Modul 2: Bug Panic (Programmieren mit Scratch)
- Modul 3: Color Coder (Game-Design mit Bloxels)
- Modul 4: Remote Control (Experimente mit MakeyMakey)
- Modul 5: Patching (Programmieren in Minetest)
- Modul 6: Robotik (Programmieren mit Codey Rocky)

Langtext (z. B. zur Verwendung auf der Website)



Modul 1 (Bug Bounty) ermöglicht einen analogen Einstieg in den Informatikunterricht, indem es grundlegende Begriffe wie „Anweisung“, „Ausführung“ und „Schleife“ behandelt. In **Modul 2** (Bug Panic) planen und programmieren die Schülerinnen und Schüler darauf aufbauend in der visuellen, blockbasierten Entwicklungsumgebung Scratch ein eigenes Fang- und Ausweichspiel. **Modul 3** (Color Coder) bietet die Gestaltung eigener Jump'n'Run-Spiele mit Hilfe von Bloxels und die Erarbeitung der Themen Schleifen und EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe). In **Modul 4** (Remote Control) führen die Schülerinnen und Schüler mit der MakeyMakey-Platine Experimente zu Leitfähigkeit, Stromkreisen und Schaltern durch. **Modul 5** (Patching) vermittelt grundlegende Programmierkonzepte mittels der Erstellung virtueller Bewohnerinnen und Bewohner innerhalb des

Spiels Minetest, die einen Hindernisparcours absolvieren. **Modul 6** (Robotik) setzt Codey Rockys ein, um in mindestens vier Leveln die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler aus dem Bereich Algorithmus zu stärken. Die Handreichungen zu den einzelnen Modulen stehen auch digital unter games-im-unterricht.de/toolkit zum Download bereit.

Wer steckt dahinter?

Für das Projekt verantwortlich ist die Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK). Das Toolkit entstand durch die Förderung des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg und in Zusammenarbeit mit den ComputerSpielSchulen Stuttgart und Filstal sowie dem Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL).

Falls du Fragen zur Vorbereitung der Einzelmodule hast oder Material benötigst, wende dich gerne an toolkit@games-im-unterricht.de

Weitere Informationen zum Toolkit und den einzelnen Modulinhalten findest du unter games-im-unterricht.de/toolkit

Das Toolkit kann kostenlos an folgenden Medienzentren ausgeliehen werden: games-im-unterricht.de/medienzentren

Mit dem Presskit stellen wir dir Fotos, Logos, Texte und den Videoteaser zur Verfügung.

 [Download Presskit](#)

Zur Vollversion des Videos gelangst du [hier](#).

Anhang: Übersicht der zur Verfügung gestellten Fotos



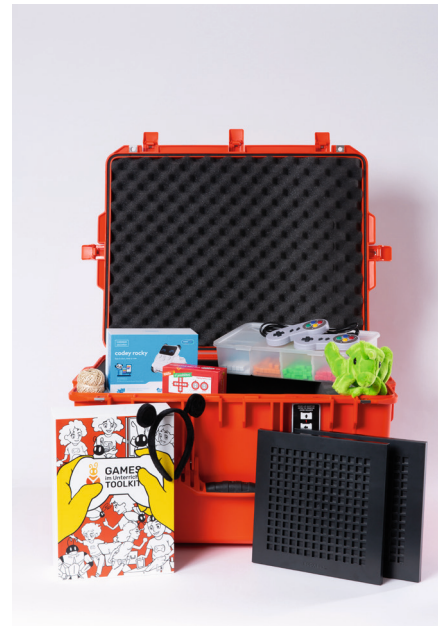
Games_im_Unterricht_Toolkit_01.jpg
Toolkit Koffer



Games_im_Unterricht_Toolkit_02.jpg
Materialien und Handreichungen



Games_im_Unterricht_Toolkit_03.jpg
Handreichungen



Games_im_Unterricht_Toolkit_04.jpg
Toolkit Koffer mit Materialien



Games_im_Unterricht_Toolkit_05.jpg
Modul 1, Plüschkäfer



Games_im_Unterricht_Toolkit_09.jpg
Modul 2, Gamecontroller



Games_im_Unterricht_Toolkit_06.jpg
Modul 1, Antennen-Haarreif



Games_im_Unterricht_Toolkit_10.jpg
Modul 3, Bloxels



Games_im_Unterricht_Toolkit_07.jpg
Modul 1, Schlafmaske (Augenbinde)



Games_im_Unterricht_Toolkit_11.jpg
Modul 4, MakeyMakey-Platine



Games_im_Unterricht_Toolkit_08.jpg
Modul 1, Kordel Paketschnur



Games_im_Unterricht_Toolkit_12.jpg
Modul 6, Codey Rocky