



Name der Aktivität: Ein nachhaltiges Zuhause

Blended Learning Format - Face-to-Face - Modell des technischen Entwurfsprozesses	Ergebnisse	Lehr- und Lernaktivitäten	Bewertung
	Nach der Teilnahme an dieser Aktivität sind die Teilnehmer*innen in der Lage	Die Teilnehmer*innen sollen durch die folgenden Lernaktivitäten lernen, dieses spezifische Ergebnis zu erreichen:	Die Teilnehmer*innen werden anhand der folgenden Bewertungsaufgaben auf das Erreichen dieses spezifischen Ergebnisses geprüft:
	die Bedeutung des Programmierens in der heutigen Gesellschaft zu erkennen.	Diskussion im Klassenzimmer auf der Grundlage der Präsentation mit sowie Videos zur Codierung.	Pro-Contra-Diskussion
	über den Kodierungsprozess und die Entwicklung der Kodierung berichten.	Präsentation und Codierungsvideo sowie eigene Codierungserfahrungen.	Dokumentation im Klassenzimmer, z. B. als Wandzeitung.
	Kodierungskonzepte zu unterscheiden und zu beschreiben, warum sie verwendet werden.	Verwendung der Kodierungspräsentation und der Beispiele im Klassenzimmer sowie Arbeit in Zweiergruppen.	Laufende Beispiele im Klassenzimmer und eine Diskussion über Möglichkeiten, diese zu verbessern.
	den Aufbau der visuellen Programmiersprache Scratch, ihre wichtigsten Funktionen und Bearbeitungsschritte zu beschreiben	Video über die einfache Nutzung und die Entwicklung von Spielen mit Scratch sowie Gruppenarbeit zur Spielstruktur mit Hilfe des Arbeitsblatts zur Programmierung.	Das Kodierungsarbeitsblatt und die schriftlichen Gruppenergebnisse.
	kommunizieren über Blöcke und Skripte in Scratch und die Unterschiede zu anderen Programmiersprachen.	Besprechung der Funktionen und der Struktur von Scratch sowie eine Präsentation im Klassenzimmer über die Erstellung einer einfachen Anwendung in Python und Scratch.	Diskussionen im Klassenzimmer und in der Gruppe
	eigene einfache Skripte und ein einfaches	Das eigene Spiel zu programmieren, es	Ausgefülltes Planungsarbeitsblatt und



	Spiel mit Hilfe von Scatch und seinen wichtigsten Funktionen (Skripte, Ereignisse, Schleifen, Bedingungen usw.) erstellen.	zu verbessern und eine Dokumentation des eigenen Spiels zu erstellen, das ist Planung und Programmierung.	Ergebnisdiskussion
Interaktive Lernaufgaben, Gamification/ Nudging / Online	Über erneuerbare Energien	H5P-Aufgabe - richtig-falsch	Bewertung durch interaktive Aufgaben
	Arten von erneuerbaren Energien	H5P-Aufgabe - Kreuzworträtsel	Bewertung durch interaktive Aufgaben
	Bereiche der Solarenergienutzung	H5P-Aufgabe - Ziehen Sie die Wörter	Bewertung mittels interaktiver Aufgabe
	Über das Energy3D-Programm	H5P-Aufgabe - Ziehen Sie die Wörter	Bewertung mittels interaktiver Aufgabe
	Bewertung der Entwürfe im Programm Energy3D	H5P-Aufgabe - Fragensatz	Bewertung mittels interaktiver Aufgabe