

<b>Informatische Bildung in der Primarstufe</b>					<b>IBMaDiPri</b>
---	--	--	--	--	------------------

Studiensem.	Regelstudiensem.	Turnus	Dauer	SWS	ECTS
<b>2-7</b>	<b>7</b>	<b>WiSe/SoSe</b>	<b>1 Sem.</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

<b>Modulverantwortliche/-r</b>	Prof. Dr. Melanie Platz	
<b>Dozent/inn/en</b>	Prof. Dr. Melanie Platz und Mitarbeiter/-innen oder Lehrbeauftragte der Fachdidaktik	
<b>Zuordnung zum Curriculum</b>	Pflichtmodul LP (Lehramt Primarstufe)	
<b>Lehrveranstaltungen / SWS</b>	Seminar: z.B. Algorithmen (Coding); Sprachen & Automaten (Roboter & Co.); Informatik, Mensch und Gesellschaft (Kryptologie); ... (mit UP-Versuch im Praktikum)	2 SWS (4 CP)
<b>Zulassungsvoraussetzung(en)</b>	keine	
<b>Leistungskontrollen / Prüfungsleistungen</b>	Klausur oder mündliche Prüfung oder Hausarbeit oder Portfolio; benotet  Welche der genannten Prüfungsleistungen zu erbringen ist, legt der/die Seminarleiter/-in fest und gibt sie mit der Veranstaltungskündigung bekannt.	
<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Workload insgesamt:</b>	<b>120 Stunden</b>
	Präsenz:	30 Stunden
	Vor-/Nachbereitung:	30 Stunden
	Planung, Gestaltung, Durchführung, Dokumentation und Reflexion eines empirischen Projekts:	60 Stunden
<b>Modulnote</b>	Durch Klausur oder mündliche Prüfung oder Hausarbeit oder Portfolio (benotet).	

**Lernziele / Kompetenzen**

Die Studierenden

- erwerben Grundkenntnisse im Bereich Informatische Bildung.
- erwerben Grundkenntnisse in der Nutzung von digitalen Medien für mathematische Lehr-Lernprozesse in der Grundschule.
- eruieren mathematikdidaktisch sinnvolle Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien, erstellen didaktische Konzepte und reflektieren diese kritisch.

**Inhalte**

- Inhalte der Informatischen Bildung in der Primarstufe aus mathematikdidaktischer Perspektive (z.B. Algorithmen (Coding); Sprachen & Automaten (Roboter & Co.); Informatik, Mensch und Gesellschaft (Kryptologie); ...)
- Gestaltung von substanziellen Lernumgebungen mit Einsatz digitaler Medien
- Einsatz digitaler Medien in der Unterrichtspraxis

## Weitere Informationen

Praxisbezug:

- Selbständige Planung und Durchführung einer substanziellen Lernumgebung mit Einsatz digitaler Medien im Rahmen eines UP-Versuchs im Praktikum
- Analyse und Reflexion der Erprobung