

## Programmieren Klasse 3 Medienprojekttag

| Inhalte                                                                  | Kompetenzbereich<br>Medienkompetenzrahmen                                              |
|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Wo begegnen dir Roboter und Computer in deinem Leben?                 | Bereich 6.1 Prinzipien der digitalen Welt<br><br>Bereich 6.4 Bedeutung von Algorithmen |
| 2. lila Flex Flo Klasse 3-<br>Werkzeuge fürs Coding-<br>Algorithmen      | Bereich 6.1 Prinzipien der digitalen Welt<br><br>Bereich 6.2 Algorithmen erkennen      |
| 3. Bewegungsspiel Robotersteuerung                                       | Bereich 6.2 Algorithmen erkennen und durchführen                                       |
| 4. Experimentieren mit Bee-Bots und Blue-Bots und den dazugehörigen Apps | Bereich 6.3 Modellieren und Programmieren                                              |