

Medienkoffer

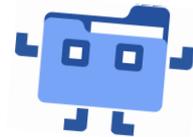


Speichern und Laden von Dateien

Einführung

Wie im echten Leben auch, müssen Dateien auf einem Computer organisiert werden, sodass wir nichts verlieren. Ein zentraler Bestandteil davon ist das sinnvolle Abspeichern von Dateien. Hier ist nicht nur das Speichern an sich, sondern auch die Benennung und der Speicherort der Datei relevant. Der Kompetenzrahmen des Strategiepapiers *Bildung in der digitalen Welt* greift diesen Aspekt unter **Speichern und Abrufen** auf.

In dieser Lerneinheit setzen sich die Schüler*innen mit dem Speichern von Leveln in der Lernsoftware **Cubi** auseinander. Dabei liegt der Fokus auf der Dokumentation und der passenden Benennung der Speicherdateien. Das Anlegen einer Ordnerstruktur wird in dieser Unterrichtsstunde nicht thematisiert.



Kompetenzen

- Die Schüler*innen erörtern Kriterien von sinnhaftem Speichern und Benennen von Dateien.
- Die Schüler*innen orientieren sich in der Nutzeroberfläche der Lernsoftware **Cubi**.
- Die Schüler*innen speichern Dateien in der Lernsoftware Cubi zu speichern, finden diese wieder und rufen sie ab.



Tabellarischer Unterrichtsverlaufsplan

Zeit	Phase	Unterrichtsschritte	SF	Material
10	Einstieg	Thematisierung von Organisation von Eigentum im Alltag und in der digitalen Welt	T	
5	Erarbeitung	Level in der Lernsoftware Cubi speichern und laden	T	<input type="checkbox"/> Präsentationstechnik
5	Übergang in die Arbeitsphase	Arbeitsauftrag erläutern, Tablets austeilen, Level öffnen	T	<input type="checkbox"/> Tablets/Laptops/PCs <input type="checkbox"/> KV Zu den Leveln <input type="checkbox"/> AB Level speichern <input type="checkbox"/> AB Level laden
20	Arbeitsphase	Bearbeitung der Arbeitsblätter mit Cubi	EA/ PA	<input type="checkbox"/> Tablets/Laptops/PCs <input type="checkbox"/> KV Zu den Leveln <input type="checkbox"/> AB Level speichern <input type="checkbox"/> AB Level laden
5	Sicherung und Reflexion	Thematisierung von Entdeckungen, Problemen und Tipps	S	

EA = Einzelarbeit, GA = Gruppenarbeit, PA = Partnerarbeit, P = Plenum, S = Sitzkreis, SF = Sozialform, T = Tafelkino

Inhalte des Unterrichtsverlaufsplan

Einstieg

Es wird sich im Tafelkino getroffen. Eröffne die Stunde und stelle einen Lebensweltbezug her, indem Du die Schüler*innen fragst, wie sie im Alltag dafür sorgen, dass sie ihre Sachen nicht verlieren und woher sie wissen, wo sie was finden. Als Gedankenanstöße können dienen:



- Wo bewahrst du deine wichtigen Alltagsgegenstände wie zum Beispiel Schlüssel, Portemonnaie und Handy auf, sodass du sie nicht verlierst, wenn du unterwegs oder in der Schule bist?
- Wie nutzt du die Fächer im Klassenraum und in deinem Schulranzen?
- Wie sortierst du zuhause deine Schulsachen, dein Spielzeug, deine Sammelkarten oder Brett- und Videospiele?

Leite dann das Gespräch dazu über, dass man auch auf dem Computer darauf achten muss, dass einem keine Daten verloren gehen. Haben die Kinder Erfahrungen und Ideen dazu? Ein lebensweltnahes Beispiel aus einer digitalen Umgebung ist das Speichern eines Spielstandes bei einem Videospiele.

Erarbeitung

Zeige den Schüler*innen über die digitale Tafel oder andere Präsentationstechnik, wie sie ein Level in der Lernsoftware **Cubi** speichern können. Öffne dafür den Cubi-Editor über editor.i4k.org. Du solltest nicht bei dem Level bleiben, das beim Öffnen des Editors automatisch angezeigt wird, da dadurch der Effekt beim Laden des Levels weniger zur Geltung kommt. Öffne also eine beliebige Levelvorlage, indem Du unter **Menü**  und **Öffnen**  ein Level anklickst.

Gehe nun auf **Menü**  und anschließend auf **Speichern** . Überlege gemeinsam mit den Schüler*innen einen sinnvollen Namen für das Level und gebe ihn im Feld **Dateiname** ein. Drücke nun auf **online speichern**  und notiere das Codewort mit dem Namen der Leveldatei an der Tafel. Lade anschließend das Level mithilfe des Codeworts. Schließe dafür den Editor und öffne ihn dann wieder. Gehe auf **Menü**  und auf **Öffnen** . Es öffnet sich ein Fenster, in dem Du rechts das Codewort eingeben kannst. Lade Dein Level, indem Du das Codewort eingibst und auf **Level mit Codewort laden** drückst.

Übergang in die Arbeitsphase

Zeige den Schüler*innen die Arbeitsblätter **Level speichern** und **Level laden**. Du findest sie im Begleitmaterial.

Besprich mit den Schüler*innen die nachkommende Arbeitsphase. Hier sollen sie die Level öffnen, die sie auf dem Blatt **Zu den Leveln** finden.

Dafür müssen sie die URLs im Browser eingeben oder die QR-Codes einscannen. Nun ist es die Aufgabe der Schüler*innen, die Level unter einem sinnvollen Namen zu speichern. Das Codewort und den Levelnamen notieren sich die Schüler*innen auf dem Arbeitsblatt **Level speichern**. Wenn sie damit fertig sind, schreiben sie die Codewörter und Levelnamen in einer wilden Reihenfolge auf das Arbeitsblatt **Level laden**. Dann geht es in Partnerarbeit. Schaffen es die Schüler*innen die Levelnamen den Codewörtern ihres Partnerkindes zuzuordnen? Dazu laden sie die Level über die Codewörter.

Bau nun mit den Schüler*innen gemeinsam die Tablets, Laptops oder Computer auf und stell sicher, dass jedes Gerät mit dem Internet verbunden ist.

Ruf den Schüler*innen den Arbeitsauftrag in Erinnerung, indem ein Kind den Auftrag wiederholt.



Arbeitsphase

Die Schüler*innen bearbeiten das Arbeitsblatt **Level speichern** mithilfe des Blattes **Zu den Leveln** in Einzelarbeit. Haben sie die Tabelle fertig ausgefüllt, wechseln sie zum Arbeitsblatt **Level laden**. Hier füllen sie die Linien so aus, dass die Levelnamen und die dazugehörigen Codewörter nicht mehr beieinander stehen.

Sobald ein Kind fertig ist, geht es zur Tafel oder einer Haltestelle, die als Treffpunkt im Klassenraum festgelegt wurde und wartet dort auf ein weiteres Kind. Diese beiden Kinder gehen dann in Partnerarbeit. Alternativ kannst Du die Schüler*innen mit ihren Sitznachbar*innen zusammenarbeiten lassen.

Die Partnerkinder tauschen die Arbeitsblätter **Level laden**, sodass sie das Blatt des jeweils anderen haben. Nun öffnen sie die Level über die Codewörter und versuchen herauszufinden, welcher Levelname zu welchem Codewort gehört. Sie verbinden die Pärchen, um ihre Zuordnung nicht zu



vergessen. Wenn beide Partnerkinder fertig sind, vergleichen sie, ob die Zuordnung richtig ist.



Als Differenzierung nach oben kannst Du schnellen Partnerkindern auftragen zu überlegen, wie sie auf die Levelnamen gekommen sind und was ihnen bei der Zuordnung geholfen hat. Auch kannst Du den Kindern auftragen, die Levelnamen und die Codewörter auf dem Arbeitsblatt **Level laden** nur ganz leicht mit Bleistift zu verbinden. So können sie nach dem Vergleichen die Lösung wieder ausradieren und mit einem anderen Partnerkind weiterarbeiten.

Sicherung und Reflexion

Es wird sich im Sitzkreis getroffen. Besprich mit den Schüler*innen, wie es in der Arbeitsphase gelaufen ist. Welche Schwierigkeiten hatten sie beim Speichern, Benennen und Laden der Level? Woran haben sie festgemacht, wie sie die Level benennen? Wann hat die Zuordnung der Codewörter gut geklappt und wann war es besonders schwierig? Erarbeite mit den Kindern, dass eine sinnvolle Benennung anhand prägnanter Merkmale des Levels wichtig für die Zuordnung ist.

Ausblick

In dieser Stunde wurde das Abspeichern von Dateien thematisiert. Dabei lag ein besonderes Augenmerk auf der sinnvollen Benennung der Dateien. Die Schüler*innen haben die Level über einen QR-Code oder eine URL geöffnet.

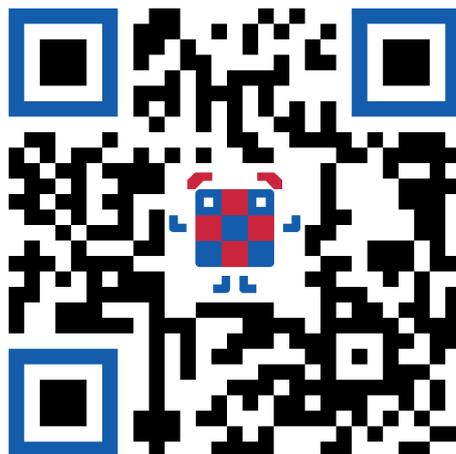
Wenn Du den Umgang mit QR-Codes und URLs konkret mit den Kindern behandeln möchtest, empfehlen wir die Unterrichtsstunde **QR-Codes und URLs** des **Medienkoffers**. Hier setzen sich die Schüler*innen mit Unterschieden sowie Vor- und Nachteilen von QR-Codes und URLs auseinander und üben, beides auf dem Tablet zu öffnen.



Deine Meinung zählt!

Wie hat Dir unser Material gefallen?
Hast Du Wünsche für weiteres Material?
Was hat Dir gefehlt?

Wir freuen uns über Dein Feedback:



feedback.i4k.org/lk/medienkoffer

Du möchtest mehr zum Einstieg in die Programmierung?
Besuch uns auf unserer Webseite: www.it-for-kids.org