

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Informatik Methodenkarte: Tinkercad Circuits

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



D.111.2

Informatiksysteme – Methodenkarte

Methodenkarte: *Tinkercad Circuits*

Beziehen Informatik & Medienbildung



Das webbasierte Tool Tinkercad Circuits ermöglicht Ihren Schülern einen spielerischen Einstieg in die Schaltungslehre zwischen Physik und Informatik. Wie der Name bereits suggeriert, haben die Lernenden dabei die Möglichkeit, durch Code-Eingabe und die programmierbaren elektronischen Schaltkreise zu experimentieren und sich zu erproben. Diese und weitere Funktionen helfen Ihnen dabei, Ihre Schüler zu motivieren und zu unterstützen, indem sie ihnen die Möglichkeit bieten, ihre eigenen Schaltkreise zu erstellen und zu testen.

METHODIK & DIDAKTIK

Klassenstufe: 5-13

Thematische Bereiche: Alle Tinkercad Circuits, Programmieren, Programmierstrategien, Schaltungen, Virtual Reality

Kompetenzbereiche: Informationen, Analysieren und Reflektieren, Kooperieren und Argumentieren

Methodischer Ansatz: Tinkercad Circuits

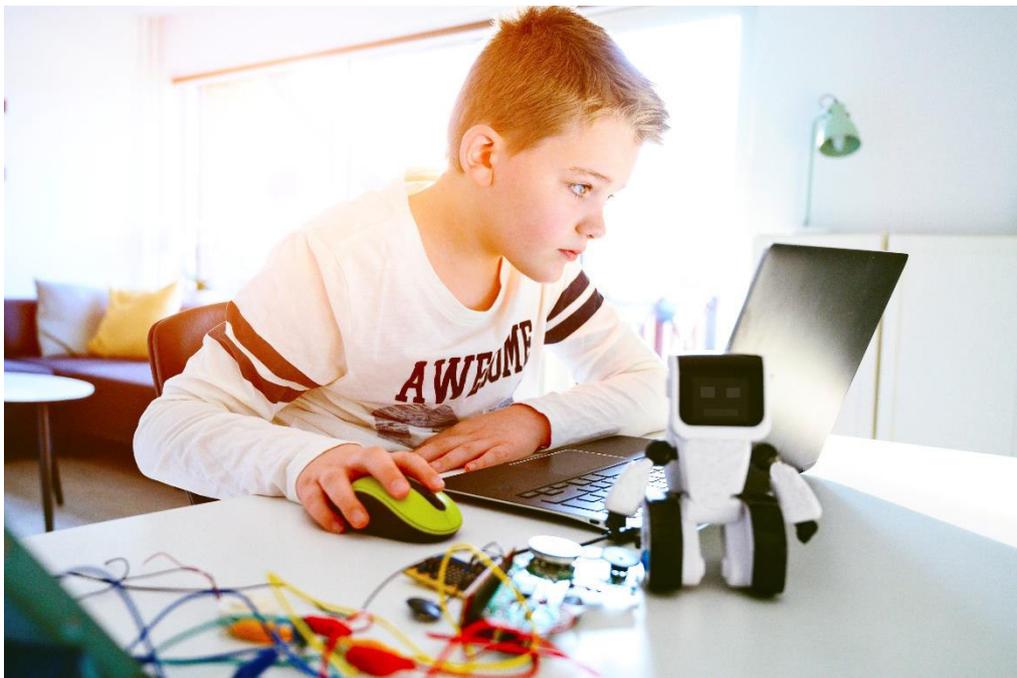
Software: Verschiedene Softwareversionen möglich

D.III.2

Informatiksysteme – Methodenkarte

Methodenkarte: *Tinkercad Circuits*

Redaktion Informatik & Medienbildung



© RAABE 2022

© mikkelwilliam/E+

Das webbasierte Tool *Tinkercad Circuits* ermöglicht Ihrer Klasse eine anwendungsorientierte Einführung in ein Schnittstellengebiet zwischen Physik und Informatik. Wie der Name bereits suggeriert, haben die Lernenden dabei die Möglichkeit, durch Codeblöcke und C++ programmierte elektrische Schaltkreise zu simulieren und nachzuverfolgen. Diese und weitere Funktionen bieten Ihren Schülerinnen und Schülern eine wertvolle Anwendung der erworbenen Kenntnisse aus den Themenfeldern Programmierung und Codierung.

METHODIK & DIDAKTIK

Klassenstufe:	5–13
Thematische Bereiche:	App, <i>Tinkercad Circuits</i> , Programmieren, Programmierunterricht, Schaltungen, Virtual Reality
Kompetenzbereiche:	Implementieren, Analysieren und Reflektieren, Kooperieren und Kommunizieren
Methodischer Ansatz:	<i>Tinkercad Circuits</i>
Sozialform:	Verschiedene Sozialformen möglich

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Informatik Methodenkarte: Tinkercad Circuits

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

