



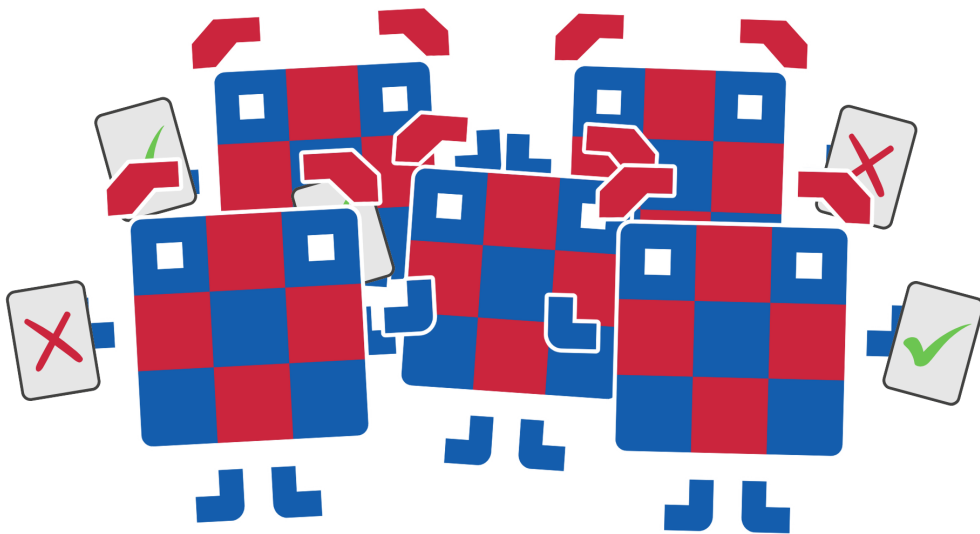
3. & 4. Klasse



Fächer vernetzt – mit Cubi

Der Code der Demokratie

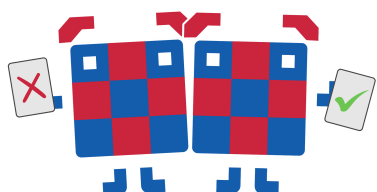
Hier findest Du eine Doppelstunde mitsamt Verlaufsplan und Unterrichtsmaterial, um das Thema **Demokratie** mithilfe von **Programmierung** in Deiner Klasse einzuführen.





Der Code der Demokratie

Einführung



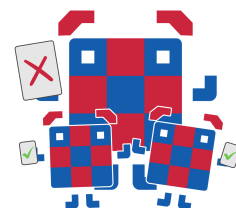
Demokratie ist Griechisch und bedeutet **Volksherrschaft**. Sie zeichnet sich durch die Partizipation des Volkes in politischen Prozessen und Entscheidungen aus. Im Gegensatz dazu steht die **Diktatur**, bei der die gesamte politische Entscheidungsmacht bei einer einzelnen Person oder Personengruppe liegt.

In dieser Doppelstunde erleben die Schülerinnen und Schüler diese beiden grundverschiedenen Herrschaftsformen anhand des Beispiels eines Programmierprojekts in der Lernsoftware **Cubi**. Dazu werden zwei verschiedene Geschichten programmiert.

In der ersten Geschichte wird zu Beginn ein Entscheidungskind bestimmt. Dieses darf alleine darüber entscheiden, wer in der Geschichte agiert und worum es darin geht. Alle anderen Kinder sollen dann diese Anweisungen in einer Programmierphase umsetzen.

Anschließend wird gemeinsam eine zweite Geschichte programmiert. Dieses Mal werden die Entscheidungen über Diskussionen und Mehrheitswahlen von der ganzen Lerngruppe getroffen.

Zum Schluss wird darüber reflektiert, wie die Schülerinnen und Schüler diese beiden Durchgänge empfunden haben und die Begriffe der **Demokratie** und **Diktatur** in den entsprechenden Kontext gesetzt.



Voraussetzungen

Für diese Doppelstunde sollten die Schülerinnen und Schüler bereits mit der Lernsoftware **Cubi** vertraut sein. Das bedeutet, dass sie wissen, wie man die Lernsoftware bedient und bereits erste Programmiererfahrungen gemacht haben. Diese Voraussetzungen können beispielsweise durch das gemeinsame Durcharbeiten des ersten Abenteuers zum Thema **Sequenzen** von **Cubis Programmier-Abenteuer** geschaffen werden.

Überfachliche Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler...

- ... erleben wie es ist, Verantwortung für eine Gruppe zu tragen und für sie Entscheidungen treffen zu müssen. (Entscheidungskind)
- ... erleben wie es ist, Verantwortung abzugeben und Entscheidungen anderer akzeptieren zu müssen. (Mitschülerinnen und -schüler des Entscheidungskind)
- ... reflektieren über ihren Lernprozess.
- ... respektieren die Meinungen der anderen.
- ... arbeiten kooperativ mit anderen zusammen, übernehmen Aufgaben und Verantwortung.
- ... verhalten sich in Konflikten angemessen, verstehen die Sichtweisen anderer und gehen darauf ein.
- ... zeigen Toleranz und Respekt gegenüber anderen und gehen angemessen mit Widersprüchen um.

Fachliche Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler...

- ... entwerfen und realisieren einen Algorithmus.
- ... erleben Vor- und Nachteile verschiedener Regierungsformen an den Beispielen Diktatur und Demokratie.
- ... formulieren Vor- und Nachteile einer (geheimen) Wahl.
- ... definieren, was eine Diktatur von einer Demokratie unterscheidet.
- ... formulieren Vor- und Nachteile der Herrschaftsformen **Demokratie** und **Diktatur**.