

Stellen Sie sich vor,
Sie hätten das
1mal1 in der
Schule nicht
gelernt!





**Kinder jetzt benötigen auch das
1mal1 der digitalen Welt.**



Digitale Grundbildung für Volksschulen: zum Einschalten und Mitmachen

www.cody21.com



acodemy GmbH

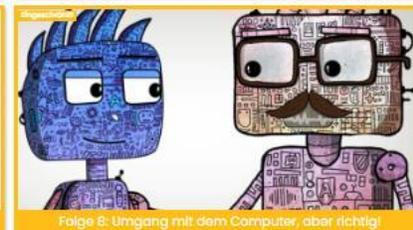
- Gegründet in 2016 von Anna Relle und Elisabeth Weißenböck
- Österreichisches Unternehmen
 - ursprünglich: Programmierunterricht für Kinder / Jugendliche
 - mit ca. 30.000 Kindern programmieren gelernt
 - nun: allgemeine digitale Bildung für alle Volksschulkinder
 - mit 



cody21 ist die Videoplattform mit interaktiven Unterrichtsvideos für breite digitale Basisbildung in Volksschulen

cody21

cody21 MEDIATHEK



Zum Einschalten und Mitmachen.

einfach - interessant - ohne Geräte



Wie funktioniert cody21?

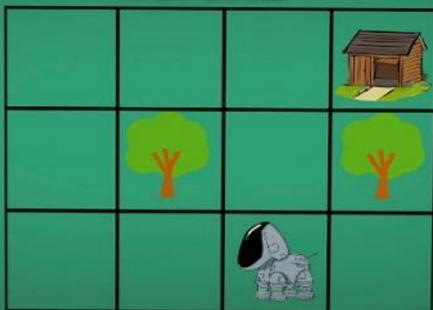


Roboterfamilie Cody

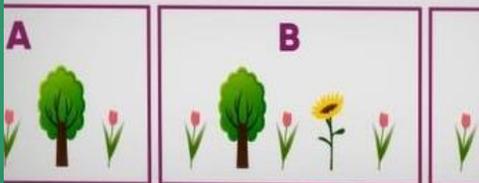
Isabella und Alex



Aufgaben



Lösung Aufgabe?



Lösungen

© acodemy 2023 cc by-nc

cody21 besteht aus interaktiven Videoeinheiten

- zeitlich genau an Volksschulstunden angepasst
- witzig, motivierend, spannend aufbereitet
- mit sehr einfacher Handhabung für alle PädagogInnen
- basierend auf 6 Jahre acodemy Erfahrung mit 30000 Kids
- nach aktuellen Kompetenzmodellen / Standards entwickelt

ZUM [TRAILER](#)



ca. 35.000 digitale Stunden in Volksschulen

mit **cōdy₂₁** bis März 2023

Einführung
von **cōdy₂₁**



in **10**
Schulen

in **48**
Schulen

in **295**
Schulen

in **500**
Schulen

Okt. 21

Jän.22

Feb.22

Juni 22

März 23

Cody21 basiert auf internationalen und Österreichischen Kompetenzmodellen und Standards

- 1) CSTA K12-Computer Science Standards (USA)
- 2) digi.komp 4
- 3) DigiComp 2.2

	May also record one day of one week on which the data was collected, but this would have no relevance to whether temperatures are higher or lower. In order to have sufficient and accurate data on which to communicate the idea, students might want to use data provided by a governmental weather agency.	
--	---	--

Algorithms and Programming

1B-AP-08	Compare and refine multiple algorithms for the same task and determine which is the most appropriate. <i>Different algorithms can achieve the same result, though sometimes one algorithm might be most appropriate for a specific situation. Students should be able to look at different ways to solve the same task and decide which would be the best solution. For example, students could use a map and plan multiple algorithms to get from one point to another. They could look at routes suggested by mapping software and change the route to something that would be better, based on which route is shortest or fastest or would avoid a problem. Students might compare algorithms that describe how to get ready for school. Another example might be to write different algorithms to draw a regular polygon and determine which algorithm would be the easiest to modify or repurpose to draw a different polygon.</i>	Algorithms	6.3, 3.3
----------	--	------------	----------

1B-AP-09			i.2
----------	--	--	-----

Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft

1B-AP-10			i.2
----------	--	--	-----

1.1 Bedeutung von IT in der Lebenswelt der Kinder

- > Ich kann wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie aus der Lebensumwelt anführen.
- > Ich kann Bereiche nennen, in denen Computer Menschen nicht ersetzen können.
- > Ich denke über meine Nutzung digitaler Medien nach und kann darüber mit meinen Eltern und Lehrpersonen sprechen

1.2 Verantwortung bei der Nutzung von IT

Bildungsstandards - Einheit 1. So funktionieren Computer

DigiComp 4

1.1 Bedeutung von IT in der Lebenswelt der Kinder | Ich kann wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie aus der Lebensumwelt anführen.

K-12 Computer Science Standards

Select and operate appropriate software to perform a variety of tasks, and recognize that users have different needs and preferences for the technology they use. [P1.1]

Computing Systems - Devices - 1A-CS-01

People use computing devices to perform a variety of tasks accurately and quickly. Computing devices interpret and follow the instructions they are given literally.

Computing devices can be used to do a number of things, such as play music, create documents, and send pictures. Computing devices are also very precise. For example, computers can perform multiple complex calculations much faster and with greater accuracy than people. While people may diverge from instructions given to them, computers will follow instructions exactly as they are given, even if they do not achieve the intended result.*

cody21 Einheit 1: So funktionieren Computer

Stundenbild

Zielgruppe	3.-4. Klasse Grundschule
Dauer	Ca. 44 min
Material	Übungsblatt 1 in Klassenstärke, Übungsblatt 2 für Teamarbeit in Klassenstärke/2, Bleistifte, Scheren, Radiergummi
Thema	So funktionieren Computer

Die Länge der Aufgaben wird mithilfe einer Sanduhr vorgegeben. Sollte Ihre Klasse schneller sein, können Sie einfach mithilfe der gelben Punkte im Video an das Ende der jeweiligen Sanduhr springen und direkt weitermachen.

Inhalt	Art	Start bei	Material
Intro		00:00	
Computer sind dumme Helfer			
Woher kommt das Video?			
Was sind Computer?			
Wo gibt es überall Computer?			
Was sind Befehle?			
Präzise Befehle geben			
Erklärung Cody-Befehle			
Aufgabe: Cody-Befehle			
Erklärung schwieriger Cody-Befehle			
Aufgabe: Cody-Befehle vorgegebenen Befehle sich die Klasse selbst überlegen			
Cody Familie bittet wieder nach Hause, und Isabella führen			
Aufgabe: „Bring Sparky nach Hause“			
Auflösung Aufgaben			
Erklärung Aufgaben			
Aufgabe: Teamaufgabe nach Hause			
Zusammenfassung und Verabschiedung			

cody21 Aufgabenblatt 1

Bring Sparky nach Hause! Zeichne in die grauen Balken die richtigen Pfeile auf (von links nach rechts). Wenn Sparky mehrere Schritte in eine Richtung machen muss, musst du auch mehrere Pfeile aufzeichnen.

1

Aufgabe: Cody-Befehle

Erklärung schwieriger Cody-Befehle

Aufgabe: Cody-Befehle vorgegebenen Befehle sich die Klasse selbst überlegen

Cody Familie bittet wieder nach Hause, und Isabella führen

Aufgabe: „Bring Sparky nach Hause“

Auflösung Aufgaben

Erklärung Aufgaben

Aufgabe: Teamaufgabe nach Hause

Zusammenfassung und Verabschiedung

„Die Kinder waren begeistert von der ersten Einheit und freuen sich schon auf die nächste. Das war ein absoluter Erfolg!“

„Die Zeit war gut bemessen“

„Das Spiel mit den wahren und falschen Aussagen über einen selbst wurde am nächsten Tag ausführlich gespielt „

„Prima!“

„Der Teil mit der Cody-Familie (Fakenews) war wirklich ein Aha-Erlebnis für die Kinder! „

„Bin von der Serie begeistert!“

„Die Übungen waren sehr gut gewählt!“

„Die Mischung aus Übung und Information war für die Kinder toll und die Sanduhr während den Aufgaben sorgt für einen reibungslosen Zeitablauf.“

„Sehr wichtig.“



Jetzt sind Sie dran!

**10 Minuten aus einer cody-Stunde
Benötigt werden: Papier & Stift**



Haben Sie Fragen?

www.cody21.com

côdy21



acôdents

Aktuell kostenlos für Volksschulen!

Mit Unterstützung des A1 digital.campus können alle eEducation Schulen kostenlos cody21 verwenden.

Anmeldung: www.cody21.com/a1digitalcampus

Anmeldung:



www.cody21.com / info@cody21.com