



Coding Club

Art: Ablauf

Mit diesem Workshop für Kinder von 9 bis 11 Jahren erhalten die Teilnehmenden eine Einführung ins Programmieren mithilfe von Robotern und blockbasierten Programmiersprachen. Dabei bekommen sie spielerisch ein Verständnis für Begriffe wie Algorithmus und Code.

Thema/Literatur Einstieg ins Programmieren mit Scratch und Robotern

Altersgruppe 9 bis 11 Jahre

Dauer 90 Minuten, drei Termine

Art des Formats aufbauender, geschlossener Workshop

Ziel/Hintergrund > Kindern soll der Einstieg in das Programmieren vermittelt werden. Grundlegende Konzepte wie Algorithmen, Programmiersprache etc. werden dabei erläutert und ein erstes Verständnis für Programme entwickelt.

Digitale Werkzeuge > Laptops und/oder iPads
> Ozobots, eventuell BlueBots
> Dash
> Scratch

Andere benötigte > Papier und Stifte für Farbcodierung der Ozobots
Werkzeuge: > eventuell Matten für BlueBots
(z.B Stifte, Scheren): > Zusatzmaterial für analoge Programmierübungen

Aufgabe Die Teilnehmer*innen lösen erste Programmieraufgaben in Scratch und erstellen am Ende eigene, kreative Programme

Weitere Anmerkungen: geschlossene Gruppe, Durchführung am Nachmittag im Makerspace, Anmeldung vermutlich sinnvoll, eventuell Unterstützung durch Kolleg*in oder Honorarkraft
nächster möglicher Schritt: CoderDojo?



Ablaufplan (1. Termin)



Zeit (min)	Phase/Inhalt	Kommentare
	Eröffnung und Einstieg ins Thema	Stelle dich selbst kurz vor und leite zum Thema über. Erkläre kurz, was ihr heute gemeinsam erreichen möchtet und wie du dir den Veranstaltungsablauf vorstellst. Evtl. kannst du dafür ein Einstiegsspiel nutzen.
15 Min.	Begrüßung, Vorstellung der Ziele des Workshops & Vorstellungsrunde und ggf. Regeln	im Plenum
15 Min.	Was ist eigentlich Code? Begriffserklärung Algorithmus	Abfolge von Anweisungen (Video zeigen) https://www.youtube.com/watch?v=Da5TOXCwLSg
	Produktive Zeit /Aufgabe	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt z.B. in Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran, regelmäßig Pausen einzubauen. Je nach Länge des Workshops, plane Zwischenschritte ein.
15 Min.	Analoges Programmieren: <ul style="list-style-type: none">> Zähne-Putz-Spiel> Besprechung der Ergebnisse	https://coding-for-tomorrow.de/wp-content/uploads/2019/01/Programmieren_Zahnbuere.pdf
30 Min.	Vorstellung BlueBots Einfaches Labyrinth abfahren	Matten vorbereiten, BlueBots müssen nur wenige Befehle ausführen
	Abschluss	Denk an einen schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen oder ihr könnt gemeinsam einen Spiel spielen.
15 Min.	Vorstellung der Ergebnisse mit den BlueBots Besprechung: <ul style="list-style-type: none">> Was hat euch Spaß gemacht?> Welche Schwierigkeiten hattet ihr? Bis zum nächsten Mal!	
	Feedback einholen (optional)	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschlägen. Daumen hoch/Daumen runter, Fünf-Finger Feedback

Ablaufplan (2. Termin)



Zeit (min)	Phase/Inhalt	Kommentare
	Eröffnung und Einstieg ins Thema	Stelle dich selbst kurz vor und leite zum Thema über. Erkläre kurz, was ihr heute gemeinsam erreichen möchtet und wie du dir den Veranstaltungsablauf vorstellst. Evtl. kannst du dafür ein Einstiegsspiel nutzen.
15 Min.	Begrüßung Wiederholung »Was haben wir beim letzten Mal gelernt?«	
15 Min.	Aufwärmspiel Analoges Programmieren »Farbcodespiel« Erklärung »Was sind Programmiersprachen?«	https://coding-for-tomorrow.de/wp-content/uploads/2019/01/Arbeitsblatt_Farbcode.pdf
15 Min.	Einführung in Scratch <ul style="list-style-type: none">> Scratch Website finden> Erklärung der Oberfläche> Features und Funktionen zeigen	Decodierung
	Produktive Zeit /Aufgabe	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt z.B. in Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran, regelmäßig Pausen einzubauen. Je nach Länge des Workshops, plane Zwischenschritte ein.
30 Min.	Eigenes Erproben von Scratch mit Einstiegstutorials auf scratch.mit.edu	ggf. mit Lernkarten z.B. interaktive Grußkarte erstellen https://coding-for-tomorrow.de/wp-content/uploads/2019/04/CFT_19_03_Scratch_Gru%C3%9Fkarte-03.pdf
20 Min.	Abschluss	Denk an einen schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen oder ihr könnt gemeinsam ein Spiel spielen.
	Vorstellung der Scratch-Projekte Besprechung: <ul style="list-style-type: none">> Was hat euch Spaß gemacht?> Welche Schwierigkeiten hattet ihr? Bis zum nächsten Mal!	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschlägen.
5 Min.	Feedback einholen (optional)	Fünf-Finger Methode oder Daumen hoch und runter

Ablaufplan (3. Termin)



Zeit (min)	Phase/Inhalt	Kommentare
	Eröffnung und Einstieg ins Thema	Stelle dich selbst kurz vor und leite zum Thema über. Erkläre kurz, was ihr heute gemeinsam erreichen möchtet und wie du dir den Veranstaltungsablauf vorstellst. Evtl. kannst du dafür ein Einstiegsspiel nutzen.
10 Min.	Begrüßung Wiederholung »Was haben wir beim letzten Mal gelernt?« Gibt es offene Fragen?	
20 Min.	Aufwärmspiel Analoges Programmieren »Farbcodespiel« Erklärung »Was sind Programmiersprachen?«	Link: Papier, Stifte und Schere werden benötigt
	Produktive Zeit / Aufgabe	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt z.B. in Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran, regelmäßig Pausen einzubauen. Je nach Länge des Workshops, plane Zwischenschritte ein.
45 Min.	Übungen in Scratch	Entweder Scratch Sushi-Karten (CoderDojo) oder Hour of Code. https://hourofcode.com/de/learn Vertiefung in Blockprogrammierung
	nächste Termine: Programmierung von Robotern (Dash oder Ozobots)	
20 Min.	Abschluss	Denk an einem schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen oder ihr könnt gemeinsam ein Spiel spielen.
	Vorstellung der Scratch-Projekte Besprechung: > Was hat euch Spaß gemacht? > Welche Schwierigkeiten hattet ihr? Bis zum nächsten Mal!	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschlägen.
5 Min.	Feedback einholen (optional)	Fünf-Finger Methode oder Daumen hoch und runter