

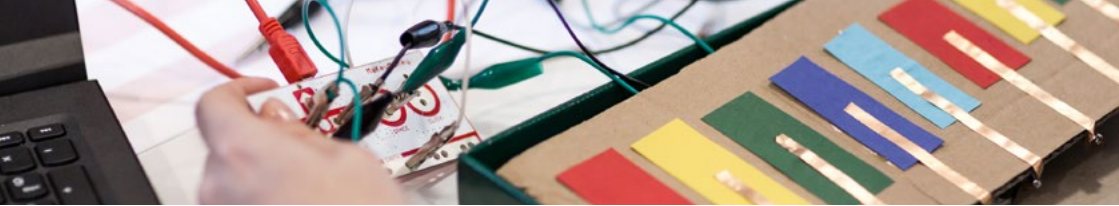


SCHULUNG FÜR LEHRKRÄFTE

„Als meine Schülerinnen und Schüler beim Bau ihres Computerspiels Schätze einsammeln wollten, hat das Konzept der Variablen für sie auf einmal Sinn gemacht – und die Positionierungen auf dem Koordinatensystem haben sie spielend verinnerlicht.“ — Annemieke A. (Lehrerin einer 5. Klasse)

CODING FOR TOMORROW bietet Lehrerinnen und Lehrern praxisnahe Schulungen mit dem Schwerpunkt „Problemlösen und Modellieren“ (6. Säule des Kompetenzrahmens des Medienpasses) für Grundschulen und weiterführende Schulen an.

Wie kann man einen fachbezogenen Einstieg in das Thema Programmierung gestalten? Und wie lassen sich erste Unterrichtskonzepte dazu entwickeln? In der Schulung werden Sie zur Gestaltung Ihres eigenen Unterrichts befähigt: sei es für urteilsbildende Fächer (Deutsch, Sprachen, Philosophie) oder im MINT-Bereich.



An zwei Fortbildungsterminen lernen Sie die Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Technologien im Unterrichtskontext kennen. Zu Beginn werden wichtige Grundkompetenzen zum algorithmischen Denken vermittelt. Der zweite Termin geht spezifisch auf Anwendungsbeispiele von urteilsbildenden bzw. naturwissenschaftlichen Fächern ein.

Für die Schulungen der **Grundschullehrkräfte** liegt der Schwerpunkt u.a. auf:

➤ **Einstiegsübungen zu Programmierung und dem algorithmischen Denken**

Einstieg in das analoge Programmieren, das heißt Programmieren ohne einen Computer. Dadurch entsteht ein erstes Verständnis für Algorithmen und Befehle.

➤ **Erste Schritte mit ScratchJr & Scratch**

ScratchJr, eine App, durch die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe von Symbolen einen einfachen Einstieg in die Programmierung finden können, z.B. indem Sie kleine Geschichten oder Animationen programmieren.

Scratch, eine visuelle Programmierspache, bei der Schülerinnen und Schüler mit Hilfe von Befehlsblöcken programmieren lernen und z. B. erste interaktive Geschichten, Animationen oder Spiele entwickeln. Auch im Mathematikunterricht gibt es vielfältige Einsatzmöglichkeiten z. B. im Bereich Geometrie.

➤ **Kreatives Making mit Makey Makey**

Mit Hilfe des Makey Makeys lässt sich das Thema Stromkreise leicht erschließen. Die Schülerinnen und Schüler können z. B. Pappinstrumente zum Klingen bringen oder interaktive Poster gestalten.

Für die Schulungen der **Lehrkräfte von weiterführenden Schulen** liegt der Schwerpunkt u.a. auf:

➤ **Einstiegsübungen zu Programmierung und dem algorithmischen Denken**

Einstieg in das analoge Programmieren, das heißt Programmieren ohne einen Computer. Dadurch entsteht ein erstes Verständnis für Algorithmen und Befehle.

➤ **Kreatives Making mit Scratch & Co.Spaces:**

Scratch, eine visuelle Programmierspache, bei der Schülerinnen und Schüler mit Hilfe von Befehlsblöcken programmieren lernen. Beispiele für den Unterricht: Programmieren von chemischen Reaktionen, Szenendarstellung in sprachwissenschaftlichen Fächern, Verständnis des Koordinatensystems im Mathematikunterricht, Darstellungen von politischen/historischen Ereignissen.

Co.Spaces, ein Onlinetool, in dem virtuelle Realitäten erschaffen und gestaltet werden. Beispiele für den Unterricht: Szenendarstellungen zu einem Roman, Darstellungen im 3D Koordinationsystem, Infografiken in urteilsbildenden Fächern.

Sie möchten an einer Schulung teilnehmen oder eine schulinterne Schulung buchen?

Dann melden Sie sich bei Svenja Wißmann: info@coding-for-tomorrow.de oder **0211-69 52 42 22**



CODING FOR TOMORROW

Alte Fabrik Oberbilk . Mindener Straße 33a . 40227 Düsseldorf

www.coding-for-tomorrow.de