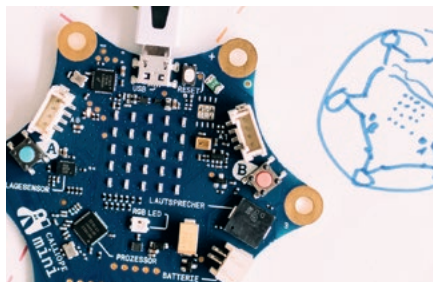


# Kennenlernworkshops für Lehrkräfte

SEPTEMBER – DEZEMBER 2018

Calliope Mini, Makey Makey, Scratch oder EV3 sind Fremdwörter für Sie? In unseren Workshops haben Sie die Möglichkeit, das jeweilige Tool auszuprobieren und kennenzulernen. Darüber hinaus geben wir erste Anregungen zum Einsatz der Tools im Unterricht. Unsere Workshops richten sich explizit an Lehrkräfte, die keinerlei Vorkenntnisse mitbringen.



## Calliope Mini

20.09.2018 // 13:30 – 15:30Uhr

Für Lehrkräfte aller Fächer bis Klasse 6

Lernen Sie in diesem Workshop die Einsatzmöglichkeiten des Calliope Mini kennen. Er ist ein Mikrocontroller, der über zahlreiche Sensoren verfügt und dadurch mit der Umwelt interagieren kann. Durch den Anschluss an einen Computer kann er programmiert werden.  
**Einsatzmöglichkeiten im Unterricht:** Erfassen von Wetterdaten in Erdkunde, Programmieren eines Zufallswürfels in Mathematik, Kreative Geschichten erzählen in Deutsch, uvm.



## Scratch JR

27.09.2018 // 13:30 – 15:30Uhr

Für Lehrkräfte aller Fächer (Schwerpunkt urteilsbildende und künstlerische Fächer) bis Klasse 4

Scratch JR ist eine App, mit der Geschichten und Animationen programmiert werden können. Durch eine visuelle, auf Blöcken basierende Programmiersprache, können bereits SchülerInnen der 1. Klasse erste eigene Animationen programmieren.  
**Einsatzmöglichkeiten im Unterricht:** Erstellen einer Animation zu einem Tier im Sachunterricht, Schreiben/Erzählen einer Geschichte in Deutsch, Aufnahme eines animierten Liedes im Musikunterricht, uvm.

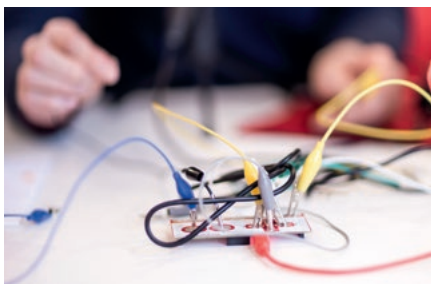


## Scratch

04.10.2018 // 13:30 – 15:30Uhr

Für Lehrkräfte aller Fächer ab der 3. Klasse

Scratch ist eine App, die auf Scratch JR aufbaut. Sie ist eine visuelle, blockbasierte Programmiersprache, mit der zweidimensionale Computerspiele, Geschichten und Animationen programmiert werden können.  
**Einsatzmöglichkeiten im Unterricht:** Chemische Reaktionen programmieren, Historische Ereignisse darstellen, ein eigenes Mathematik-Spiel programmieren, Instrumentenkunde im Musikunterricht, uvm.



### Makey Makey

15.11.2018 //13:30 – 15:30Uhr

Für Lehrkräfte aller Fächer ab Klasse 2

Der Makey Makey ist ein Mikrocontroller, der es ermöglicht, leitfähige Gegenstände mit einem Computer zu verbinden. Computerbefehle können durch das Schließen von Stromkreisen, in die reale Welt übertragen werden. Das klingt zunächst kompliziert, ist aber kinderleicht.

**Einsatzmöglichkeiten im Unterricht:** Erschaffen von klingenden Instrumenten aus Pappe im Musikunterricht, Erstellen von interaktiven Postern im Sachunterricht, Konstruktion einer Tanzmatte oder eines Hindernisparcours im Sportunterricht, uvm.



### Lego WeDo

22.11.2018 //13:30 – 15:30Uhr

Für Lehrkräfte aller Fächer (Schwerpunkt Sachunterricht und Mathematik) bis Klasse 4

„Lego WeDo“ ist ein Roboterbausystem für die Grundschule der Firma Lego. Die Roboter werden aus Legosteinen und Sensoren zusammengebaut und über Tablets, mittels einer visuellen Programmiersprache, programmiert.

**Einsatzmöglichkeiten im Unterricht:** Metamorphose beim Frosch im Sachunterricht, Verkehrswege im Mathematikunterricht, uvm.



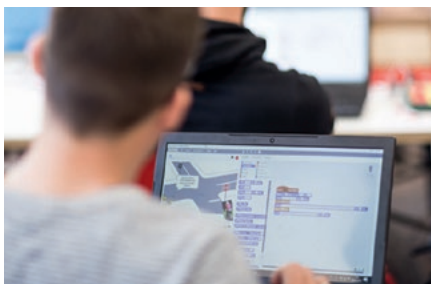
### Lego EV3

29.11.2018 //13:30 – 15:30Uhr

Für Lehrkräfte von MINT Fächern ab Klasse 3

Das Robotersystem „Lego Mindstorms Education EV3“ kann ab der 3. Klasse zum Einsatz kommen. Durch zahlreiche Sensoren (z.B. einem der Farben erkennt) und Bauteile bietet es umfangreiche Möglichkeiten, Roboter zu konstruieren. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie die Roboter mit Hilfe einer visuellen Programmiersprache (NEPO) programmiert werden.

**Einsatzmöglichkeiten im Unterricht:** Experimente im Physikunterricht, Kreative Malroboter im Kunstunterricht, uvm.



### Co.Spaces

13.12.2018 //13:30 – 15:30Uhr

Für Lehrkräfte aller Fächer ab Klasse 3

Das spannende Thema „Virtual Reality“ bringen Sie mit Co.Spaces, einer Online-Plattform, kreativ in Ihr Klassenzimmer. Mit Hilfe von zahlreichen Bibliotheken können leicht eigene virtuelle Welten erschaffen und in einem Cardboard, einer Art Brille, erlebt werden. Durch eine visuelle Programmiersprache werden Figuren animiert.

**Einsatzmöglichkeiten im Unterricht:** Szenen nachstellen im Deutschunterricht, Infografiken im Politikunterricht, Kreative Mathematikaufgaben zum Koordinatensystem, uvm.

Alle Workshops sind kostenfrei und können von Lehrkräften aller Schulformen besucht werden. Bitte achten Sie auf die angegebene Zielgruppe.

Bei Fragen oder um sich anzumelden, kontaktieren Sie uns unter

[info@coding-for-tomorrow.de](mailto:info@coding-for-tomorrow.de)

oder rufen Sie uns an unter 0211 / 69 52 42 22

Veranstaltungsort für alle Workshops ist

**CODING FOR TOMORROW**

Alte Fabrik Oberbilk, Mindener Str. 33a, 40227 Düsseldorf

