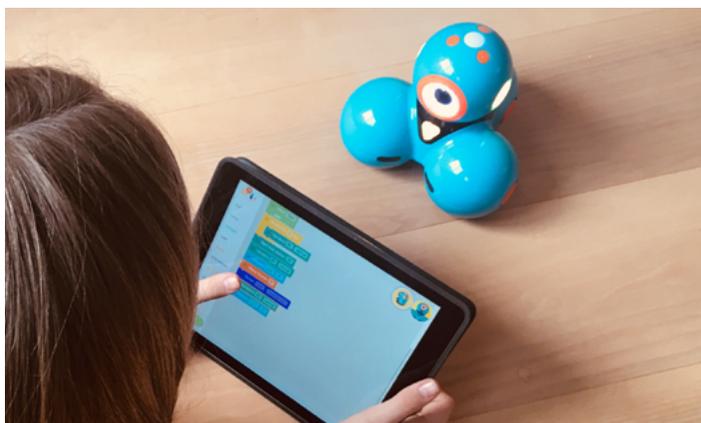




Zur Anmeldung



# CODING FÜR EINSTEIGER

AM BEISPIEL DES PROGRAMMIERBAREN ROBOTERS »DASH«

Eine Weiterbildung für Lehrer/innen der 2. bis 4. sowie der 5. bis 6. Klassenstufe

JEWELNS FREITAGS  
24. MAI 2019 | 28. JUNI 2019 | 19. JULI 2019  
14.30 UHR BIS 17.00 UHR

© Heidelberg School of Education • Foto: HSE | Tanja Attree

## INHALT

Der Roboter »Dash« ist kinderleicht zu programmieren und ergänzt in vielen Bereichen des Schulalltags analoge Medien. Dabei bietet der Einsatz des Roboters die Möglichkeit, den alltäglichen Unterricht didaktisch zu unterstützen, um Lernprozesse anschaulicher, vielfältiger sowie motivierender zu gestalten. Ganz nebenbei vermittelt die grafische Programmierumgebung »Blockly App«, die an die bis zur Oberstufe einsetzbaren Programmiersprachen »Scratch« und »Snap!« angelehnt ist, die Grundlagen des Programmierens.

Am Beispiel des Mathematikunterrichts der Grundschule bis hin zu Themeninhalten der fünften Klassenstufe erlernen Teilnehmende die methodischen und theoretischen Grundlagen, die sie dazu befähigen, Coding in den eigenen Unterricht zu integrieren und umzusetzen.

## PROGRAMM

**Freitag, 24. Mai 2019**  
14.30 Uhr bis 17.00 Uhr

- Begrüßung und Kennenlernen
- Warum Programmieren (Coding) in der Grundschule?
- Einführung in die Arbeit mit dem Roboter Dash und der Blockly App
- Bearbeitung erster Programmieraufgaben
- Einbettungsmöglichkeiten in den Mathematikunterricht

**Freitag, 28. Juni 2019**  
14.30 Uhr bis 17.00 Uhr

- Erfahrungsberichte der Teilnehmer/innen aus der eigenen Erprobung im Unterricht
- Vorstellung und Erprobung eines problemorientierten Unterrichtskonzepts
- Gemeinsame Erarbeitung weiterer Unterrichtsideen
- Einbettung der verschiedenen Unterrichtsideen in den Bildungsplan

**Freitag, 19. Juli 2019**

14.30 Uhr bis 17.00 Uhr

- Erfahrungsberichte aus der eigenen Erprobung im Unterricht
- Entwicklung von passenden Aufgaben für den eigenen Unterricht in verschiedenen Fächern
- Gegenseitige Vorstellung der entwickelten Aufgaben

## WEITERE INFORMATIONEN

### An wen richtet sich das Angebot

Die Weiterbildung ist für **Grundschullehrkräfte der 2. bis 4. Klassenstufe** ohne Vorkenntnisse konzipiert, die digitale Medien in den Schulalltag integrieren und eine Unterrichtskonzeption für den Einstieg in die Informatikbildung erarbeiten möchten. Geöffnet ist die Veranstaltung auch für **Lehrer/innen der Sekundarstufe I (Klasse 5 und 6)**, die sich eine sanfte Einführung in den Themenbereich »Programmiersprachen« als Vorbereitung auf den Informatikunterricht in Klasse 7 wünschen.

### Anmeldung

Diese Veranstaltung ist ein kostenfreies Angebot der HSE in Kooperation mit [www.didaktik-aktuell.de](http://www.didaktik-aktuell.de) im Projekt Girls' Digital Camps. Bitte melden Sie sich per E-Mail an: [attree@heidu.ph-heidelberg.de](mailto:attree@heidu.ph-heidelberg.de).

### Geräte

Geräte werden für diesen Workshop zur Verfügung gestellt. Es besteht die Möglichkeit, die Roboter zur Erprobung im eigenen Unterricht auszuleihen. Eigene Tablets mit vorinstallierter kostenloser Blockly App können gerne mitgebracht werden.

### Ort

Heidelberg School of Education, Bergheimer Straße 104

### Konzeption, Organisation und wissenschaftliche Leitung

Tanja Attree ([attree@heidu.ph-heidelberg.de](mailto:attree@heidu.ph-heidelberg.de))

### Link

[www.hse-heidelberg.de/coding-fuer-einsteiger](http://www.hse-heidelberg.de/coding-fuer-einsteiger)