

Fachtag „Kommunizieren und Kooperieren mit digitalen Medien“ am 25.03.2020

Workshop-Nr.	18
Maximale Teilnehmerzahl:	25
Workshop-Titel	Programmieren mit der Maus
Moderator	Christina Lüdeke (mct/WDR)
Raum	AR-HB 0203
Fachliche Zuordnung	Primarstufe (Klassenstufen 3 + 4) / Sek. I (Klassenstufen 5 + 6)
Zielgruppe (Schulstufe)	Fächerübergreifend
WS-Beschreibung	<p>Mit „Programmieren mit der Maus“ (https://programmieren.wdrmaus.de/) lassen sich bereits Grundschul Kinder spielerisch ans Programmieren heranzuführen. Das Angebot basiert auf Scratch, einer Open Source Software für Kinder und Jugendliche. Dabei werden die Kinder zunächst durch mehrere Lernspiele geführt, in denen sie verschiedene Programmierkonzepte kennen lernen. Anschließend können sie eigene kleine Programme gestalten. Kernzielgruppe des Angebots sind die Klassenstufen 3 und 4. Zum Einsatz von „Programmieren mit der Maus“ im Grundschul-Unterricht stellt die Redaktion Bildung des WDR Begleitmaterial in drei Niveaustufen und detaillierte Handreichungen zur Verfügung. So können auch Lehrkräfte ohne eigene Vorerfahrung im Programmieren das Angebot nutzen. Ein downloadbares Spiel auf Papier vermittelt darüber hinaus grundlegendes Wissen über das Programmieren. Dieses Spiel kann zum Einstieg in die Lerneinheit genutzt werden. In dem Workshop lernen die TN die Anwendung kennen und probieren sie praktisch aus.</p>
Bezug zum Medienkompetenzrahmen	1.2, 3.1, 3.2, 6.1, 6.2, 6.3
Technische Voraussetzungen	Tablets oder Laptops (keine Smartphones!) mit aktuellem Browser (kein Internet Explorer)
Teilnehmer orientierte Voraussetzungen	Eigene digitale Endgeräte sind mitzubringen!