



Lernen in der digitalen Welt – erste Schritte zum Programmieren am Beispiel von Scratch

Workshop

Kursinhalte

Das Fach „Lernen in der digitalen Welt“ in Gymnasien umfasst unter anderem den Bereich „Algorithmische Strukturen entdecken, interpretieren und formulieren“ für die Klassen 5/6. Im Fokus dieser Fortbildung steht die Anwendung Scratch, die beispielhaft aufzeigt, wie das Thema rund um Algorithmen und Programmieren aktiv im Unterricht eingebunden werden kann. Der Workshop ist für Lehrkräfte konzipiert, die im Unterricht das algorithmische Denken fördern und die Grundlagen des Programmierens auf spielerische und praktische Weise einbinden möchten. In einer kurzen Einführung wird zunächst die Anwendung Scratch erklärt, um diese anschließend direkt praktisch erproben zu können. Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit selbst aktiv zu werden und Scratch eigenhändig auszuprobieren. Ergänzend zum Workshop werden den Teilnehmenden Begleitmaterialien für den Einsatz im Unterricht zur Verfügung gestellt.

Rahmenbedingungen

Format	Workshop
Modul	Grundlagen
Zeitdauer	ca. 90 Minuten
DigCompEdu	5. Lernerorientierung 5.3 Aktive Einbindung der Lernenden 6. Förderung der digitalen Kompetenz 6.1 Informations- und Medienkompetenz 6.3 Erstellung digitaler Inhalte 6.5 Digitales Problemlösen
KMK-Strategie Bildung in der digitalen Welt	3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 5. Problem lösen und Handeln 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none">✓ Laptop, Tablet, PC✓ Internetzugang✓ Kostenfreien Account einrichten in Scratch



Vorkenntnisse

✓ Keine Vorkenntnisse notwendig