

Herzlich Willkommen



Ablaufplan

Begrüßung und Vorstellung

- ScratchJr
 - Grundlagen
 - Ziele
 - mögliche Anwendungen
 - Einführungsveranstaltung

- MakeyMakey
 - Grundlagen
 - Ziele
 - Mögliche Anwendungen

- Zeit zum Ausprobieren

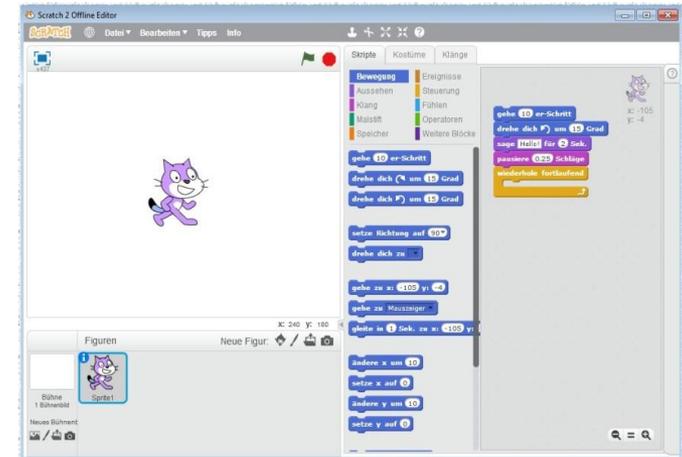
Vorstellung

Lasse Häusgen

lasse.haeusgen@initiative-fuer-fruehe-bildung.de

Scratch

- visuelle Programmiersprache
- Bausteine (Blöcke) als Grundlage
- „Wenn-Dann-Befehle“, „Bedingungen“ u.a.
- besonders geeignet für Spiele und Multimedia-Anwendungen
- speziell für Kinder und Jugendliche
- große Onlinecommunity



ScratchJr

- Tabletanwendung (App)
- Scratch als Grundlage
- entwickelt für Kinder von 5-7 Jahre
- spielerisches Lernen von Programmieren
- Symbole statt Text
- weniger Blöcke als bei Scratch



ScratchJr

Ziele:

- ✓ Erste Programmiererfahrungen
- ✓ Problemlösekompetenz
- ✓ Logisches Denken
- ✓ Wenn-Dann-Prinzip
- ✓ Hintergrund von u.a. Spielen, Apps kennenlernen
- ✓ Kreativität

ScratchJr

Mögliche Anwendungen:

- ✓ Geschichten erzählen
- ✓ Spiele entwickeln
- ✓ „Augmented Reality“
- ✓ Ausprobieren lassen

ScratchJr



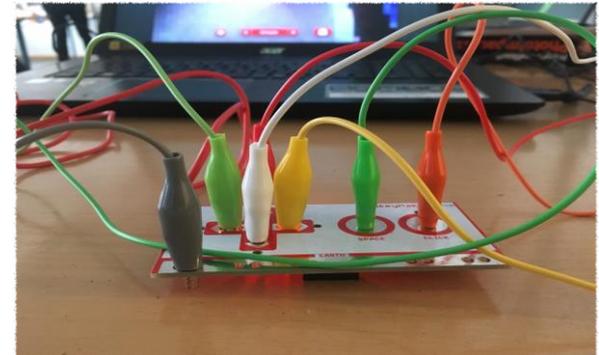
Einführungsveranstaltung

- Einführung
 - Begrüßung
 - Was bedeutet eigentlich ‚Programmieren‘?
 - Kennt ihr Tablets? Habt ihr schon einmal darauf gespielt?
 - Worauf solltet ihr achten, wenn ihr mit Tablets arbeitet?
 - Wie viel Zeit steht zur Verfügung?
- Aktiver Part Erzieherinnen-Kind/Eltern-Kind
 - begleiten/unterstützen
 - anerkennen/bestärken
- Abschlussrunde
 - Wertschätzung und Reflexion
 - „Tablet beiseite legen“
 - Ausgleich: gemeinsam in Bewegung kommen
 - Verabschiedung



MakeyMakey

- Platine mit USB-Anschluss
- Tastatur und Maus auf andere Objekte übertragen
- Stromkreislauf
- mit allen leitfähigen Materialien einsetzbar



MakeyMakey

Ziele:

- ✓ naturwissenschaftliche Grunderfahrungen
- ✓ Programmiererfahrungen (Kombination mit Scratch)
- ✓ Sozialkompetenz
- ✓ Problemlösekompetenz
- ✓ Kreativität

MakeyMakey

Mögliche Anwendungen:

- ✓ Kennenlernen von Stromkreisläufen
- ✓ Experimentieren/Forschen zu Leitfähigkeit
- ✓ Kennenlernen von Materialien/Erforschen der (direkten) Umwelt
- ✓ Kombination mit Medienpädagogik (erste Berührungen mit PCs)
- ✓ Teamarbeit/Projektarbeit
- ✓ Kombination aus unterschiedlichen Bildungsbereichen

MakeyMakey



ScratchJr & MakeyMakey

Zeit zum Ausprobieren!