



Gestalten Sie gemeinsam mit uns Ihr Unterrichtskonzept für digitale Bildung

Die Initiative Coding For Tomorrow bietet mit ihrem Schulungsangebot einen praxisnahen, fachspezifischen und interaktiven Einstieg in die digitale Bildung, Coding und Elektronik. Hier lernen Lehrerinnen und Lehrer aus Grundschulen und weiterführenden Schulen den kreativen Umgang mit digitaler Technologie. In der Schulung werden Sie zur Gestaltung Ihres eigenen Unterrichts befähigt: sei es für urteilsbildende Fächer oder im MINT-Bereich.

TERMIN UELZEN – in Kooperation mit dem Bildungsbüro Uelzen:

23.04.2021 9:00 – 13:00 Uhr (Teil 1)

30.04.2021 9:00 – 13:00 Uhr (Teil 2)

Schulungsort: Online-Schulung / Die Einwahldaten werden vor dem Termin verschickt!



An zwei Online- Schulungsterminen lernen Sie die Möglichkeiten digitaler Technologien im Unterrichtskontext kennen und entwickeln eigene Konzepte. Zu Beginn werden wichtige Grundkompetenzen zum algorithmischen Denken vermittelt. Der zweite Termin geht spezifisch auf Anwendungsbeispiele von urteilsbildenden bzw. naturwissenschaftlichen Fächern ein. Dazu lernen Sie den Download-Bereich der Webseite von Coding For Tomorrow kennen. Dort finden Sie viele Ideen für Ihren Unterricht. Das Material kann kostenfrei heruntergeladen und weitergeleitet werden (OER-Lizenz).

www.coding-for-tomorrow.de/unterrichtsmaterial/

Im Anschluss an unsere Schulungstermine haben Sie zudem optional die Möglichkeit, einen Projekttag mit uns an Ihrer Schule zu planen und durchzuführen. Aktuell nur als Online-Projekttag optional durchführbar!

Teil 1

Einführung und Exploration verschiedener Werkzeuge und Anwendungen

Im ersten Teil erhalten Sie eine Einführung in das Thema algorithmisches Denken und Coding. Neben grundlegenden kognitiven Modellen zu computerbasiertem Denken, werden ebenso Ansätze aufgezeigt, mit denen das Thema Coding spielerisch und kreativ im Unterricht behandelt werden kann. Themenschwerpunkte sind:

- > Warum Digitale Bildung in der Schule?
- > Einstiegsübungen: Was ist überhaupt ein Code?
- > Erste eigene Codezeilen mit visuellen Programmiersprachen (Scratch Jr / Scratch und CoSpaces)

Teil 2

Neue Konzepte für den eigenen Unterricht entwickeln

Darauf aufbauend geht der zweite Schulungstermin spezifisch auf Ihre Bedürfnisse und Anwendungsbeispiele ein. Hier erarbeiten Sie anhand eigener Unterrichtsthemen Anwendungsfälle für Ihren speziellen Kontext. Mit Unterstützung unserer Coaches entwickeln Sie Ideen, Inhalte und Ablaufpläne für die Durchführung eines Projekttages bzw. einer 3–4 stündigen Unterrichtseinheit. Inhalte hierbei sind:

- > Konzeption einer Unterrichtseinheit
- > Umsetzung eigener Projektideen
- > Kennenlernen des Download-Bereichs und der Inhalte der Lernplattform von Coding For Tomorrow: www.coding-for-tomorrow.de/unterrichtsmaterial/

Teil 3

Gemeinsam tüfteln an einem Projekttag in Ihrer Schule (optional auf Anfrage - aktuell nur Online möglich)

Aller Anfang ist schwer – daher bieten wir Ihnen unsere Unterstützung an. Im Anschluss an die Schulung wird einer unserer Coaches für einen Projekttag an Ihre Schule kommen. Er wird Sie bei der Umsetzung und Weiterentwicklung Ihres Konzeptes begleiten. So kann der Einstieg ins digitale Lernen gemeinsam gemeistert werden.

Sie möchten an der Schulung teilnehmen? Dann melden Sie sich bitte direkt online über die Veranstaltungsdatenbank (VeDaB unter folgendem Link an: <https://vedab.de/veranstaltungsdetails.php?vid=121953>

Für Rückfragen zu Schulungsinhalten kontaktieren Sie bitte:
info@coding-for-tomorrow.de oder 0211-69 52 42 22.

Wir bitten Sie, etwaige intern erforderliche Genehmigungen vor der Teilnahme einzuholen.