

Coding und Robotik in der Volksschule

METHODEN des Workshops:

- **Handlungsorientiertes Lernen** im Bereich der „21st century skills“
- Input als **Präsentation** zum Mitmachen der Lernenden
- **schülerzentriertes selbstständiges Lernen**
- **Gruppenarbeit** mit Austausch der Ergebnisse untereinander



KOMPETENZEN des Workshops:

Sachunterricht - Kompetenz Technik:

- technische Gegebenheiten in der Umwelt erkennen
- technische Gegebenheiten erkennen und spezifische Arbeitsweisen erlernen

Digitale Grundbildung:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Informationstechnologien sicherheitsbedacht und verantwortungsvoll nutzen.
- einfache Anleitungen verstehen, ausführen und selbst Anleitungen erstellen.
- digitale Geräte und Internet beim Lernen verwenden.
- digitale Zeichnungen und Bilder erstellen und gestalten.
- sich selbstwirksam erleben, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Bedeutung technischer Hilfsmittel im Alltag erkennen und beschreiben.
- digitale Medien sachrichtig bedienen und themengerecht einsetzen.
- ihren eigenen Umgang und ihre eigenen Erfahrungen mit digitalen Medien reflektieren.

Technik und Design:

Die Schülerinnen und Schüler machen basale Erfahrungen mit Robotik und Codierung von Nachrichten und mit Microcomputern.

PREISGESTALTUNG:

- **Vorabgespräch** mit der Lehrperson: Abstimmung auf den Wissensstand der Klasse; bei manchen WS ist es möglich, die Inhalte leicht an das aktuell in der Klasse behandelte Thema anzupassen.
- Nach dem WS wird das **Feedback** der Lehrperson eingeholt und für die Nachbereitung im Team und die **Qualitätsverbesserung** genutzt.
- div. Materialien (z. B. Legematerial und -Teppich zur Thematisierung, BeeBots, Cubetto)

