

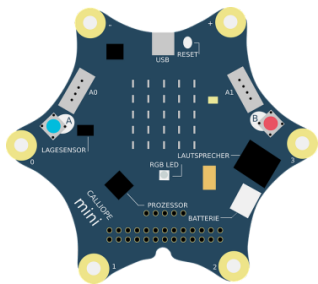
Tinkercad

Tinkercad ist ein kostenloses Online- 3D-Modellierungsprogramm, das in einem Webbrowser ausgeführt wird und für seine einfache Benutzeroberfläche und Benutzerfreundlichkeit bekannt ist. Seit seiner Verfügbarkeit im Jahr 2011 hat es sich zu einer beliebten Plattform für die Erstellung von Modellen für den 3D-Druck sowie zu einer Einführung in die konstruktive Volumengeometrie in Schulen entwickelt.

<https://tinkercad.com>

Calliope

Programmumgebung für die Klasse 4



Calliope-Platine

Der Calliope mini ist ein Einplatinencomputer, der für Bildungszwecke entwickelt wurde und an deutschen Grundschulen eingesetzt wird. Ziel ist es, Schülern ab der dritten Klasse einen spielerischen Einstieg in das Programmieren und algorithmische Denken zu ermöglichen.

<https://calliope.cc/>

Warum "Coding"?

"Informatik fristet in vielen Schulen ein Schattendasein. Die Schulen, in denen Computerräume existieren, konzentrieren ihr Lernangebot neben der Verwendung von Lernprogrammen für verschiedenste Themen häufig ausschließlich auf die Anwendung von Computern, d. h. auf die Entwicklung von *Mediennutzungskompetenz*.

Grundlagen der Fachwissenschaft Informatik wie Algorithmisierung, strukturierte Zerlegung und Formalisierung bleiben außen vor. Letztere werden angesichts der fortschreitenden Digitalisierung fast aller Lebensbereiche jedoch immer wichtiger, um Schülerinnen und Schüler zu einer kritischen und distanzierten Beurteilung digitaler Technologien und Medien zu befähigen."

Prof. Garmann – HS Hannover

Lindgren Schule Waltrop

Taeglichsbeckstr. 29
45731 Waltrop

Telefon: +49 (0) 2309 / 781846
Email: 122968@schule.nrw.de



Medienkompetenzerziehung

Elterninformation

Coding – Angebote



Ausdenken Entwickeln Teilen

ScratchJr.

Programmumgebung für die Klasse 2

ScratchJr ist eine App für Tablets, die am 20. Juli 2014 für das iPad erschienen ist. Entwickelt wurde sie von der Tufts Universität mit Zuschüssen der National Science Foundation.

Ziel der App ist es, kleinen Kindern (5 bis 7 Jahre) mithilfe eines auf **Scratch** basierenden Systems einfach und spielerisch das Programmieren beizubringen.

Die ScratchJr Website findet sich unter <http://www.scratchjr.org>.



ScratchJr. läuft nur als App auf Tablets, unter Windows s. <https://github.com > LLK > scratchjr>

Scratch 3.0

Programmumgebung für die Klasse 3

“**Scratch** ist eine Programmiersprache und eine Online-Gemeinschaft, in der Kinder interaktive Medien wie Geschichten, Spiele und Animationen programmieren und weltweit mit anderen teilen können.

Indem Kinder ihre Ideen mit Scratch umsetzen, lernen sie kreativ zu denken, mit anderen zusammenzuarbeiten und systematisch vorzugehen.

Scratch wurde von der Lifelong-Kindergarten-Gruppe am Media-Lab des MIT geschaffen und wird von ihr gepflegt und ständig weiterentwickelt.

Obwohl Scratch in erster Linie für Kinder im Alter von 8 bis 16 Jahren entwickelt wurde, wird es von Personen jeden Alters genutzt, auch von jüngeren Kindern mit ihren Eltern.”

(<https://scratch.mit.edu/parents>)

Scratch 3.0 läuft auf allen PC's (online oder offline) sowie Tablets

Lego WeDo 2.0

Arbeitsgemeinschaft für die Klasse 3

WeDo 2.0 ist ein handlungsorientiertes Lernkonzept von LEGO Education, das speziell für den Sachunterricht an Grundschulen entwickelt wurde.

Es besteht aus einem Bausatz zur Gestaltung anschaulicher Modelle, einer Software zur kindgerechten Programmierung der Modelle sowie aus umfassenden Unterrichtsmaterialien mit über 40 fertigen Unterrichtseinheiten.



Lego WeDo 2.0 läuft auf allen PC's (mit Bluetooth-Dongle BLED112) oder Tablets und Notebooks mit Bluetooth.