

IT-Lernformate für Kinder

Ein Workshop-Angebot für Lehramtsstudierende sowie MultiplikatorInnen der schulischen und außerschulischen Bildung

Kinder brauchen in unserer digitalisierten Welt ein Grundverständnis für digitale Technologien, um einen kritischen Zugang zu entwickeln und ihre Zukunft aktiv mitgestalten zu können. Um sie dabei fördern und begleiten zu können, werden wirkungsvolle Bildungskonzepte benötigt, die an den Interessen und Bedarfen der Kinder ansetzen. In dem eintägigen Workshop *IT-Lernformate für Kinder* werden an vier Thementischen verschiedene Lernformate vorgestellt und ausprobiert, die die Teilnehmenden in ihrer Arbeit mit Kindern ab 6 Jahren sowie mit EinsteigerInnen jeden Alters anwenden können. Im Vordergrund aller Formate stehen die Freude am Selbermachen, das spielerische Lernen und die Förderung der Kreativität.

DIE THEMENTISCHE

TISCH 1: Hardware begreifen

Hier werden alte Elektrogeräte geöffnet und kreativ umgestaltet, um so einen Zugang zu den Geräten zu bekommen, mit denen wir täglich umgehen.

TISCH 2: Physical Computing

Mit Mikrocontrollern, leitenden Materialien und Sensoren werden phantasievolle Eingabegeräte wie Musikgeräte oder Gamepads gestaltet.

TISCH 3: Einstieg in die Programmierung

Anhand von Einstiegsspielen ohne Computer sowie einer Auswahl an kindgerechten Apps mit Game-Charakter werden Grundbegriffe der Informatik und Programmiergrundlagen vermittelt.

TISCH 4: Kindgerechte Programmiersprachen

Aus der wachsenden Zahl an speziell für Kinder und andere EinsteigerInnen entwickelten Programmiersprachen lernen wir die Open-Source-Sprache Scratch näher kennen.

ZIELGRUPPE

Das kostenlose Angebot richtet sich an Lehramtsstudierende sowie MultiplikatorInnen der schulischen und außerschulischen Bildung aus Berlin und dem Land Brandenburg. Es ist kein Vorwissen im Programmieren nötig – der Workshop ist praxisnah und so angelegt, dass EinsteigerInnen ihre Berührungängste verlieren und erfahren, wie sie sich selbst dem Thema annähern können. Die Teilnehmenden werden in die Lage versetzt, IT-Lernformate für ihre eigene Bildungspraxis zu nutzen. Es können maximal 20 Personen teilnehmen.



ORT & ZEIT

Der Workshop findet am **Donnerstag, den 06.10.2016 von 10:00 bis 17:00 Uhr** im Medieninnovationszentrum Babelsberg (MIZ) statt. Eine Anfahrtsbeschreibung finden Sie [hier](#).

KOSTEN

Die Teilnahme am Seminar ist **kostenfrei**. Für Verpflegung ist selbst zu sorgen.

REFERENTINNEN

Susanne Grunewald ist Medienpädagogin, Organisatorin, Projektmanagerin und Mediatorin.

Johanna Jacob ist Freelance Game Designerin in Berlin, die Edutainment-Programme entwickelt und Kindern Spiele-Entwicklung lehrt.

ANMELDUNG & KONTAKT

Bitte melden Sie sich [online](#) für den Workshop an. **Anmeldefrist:** 23.09.2016

Rückfragen bitte an **Sabine Kühnel-Schwarz:** kuehnel@mabb.de oder 030/2649670.

Die Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb) ist als Anstalt öffentlichen Rechts in Berlin und Brandenburg für Zulassung, Frequenzzuweisung und Aufsicht im privaten Hörfunk und Fernsehen sowie im Internet zuständig. Zu ihren Aufgaben zählt die Überwachung der gesetzlich bestimmten Programmgrundsätze, Jugendschutzbestimmungen und Werberegulungen. Die mabb fördert Medienkompetenz und -ausbildung der Bürgerinnen und Bürger Berlins und Brandenburgs über die Durchführung eigener Initiativen, Veranstaltungen und Projekte sowie über die Herausgabe von Medienkompetenzmaterialien. www.mabb.de