

Planungsworkshop

Workshop für Coaches der GTA „Programmieren mit Calliope mini“

Materialien zu den Workshops

Allgemeiner Ordner mit Lehrmaterial und Anregungen:

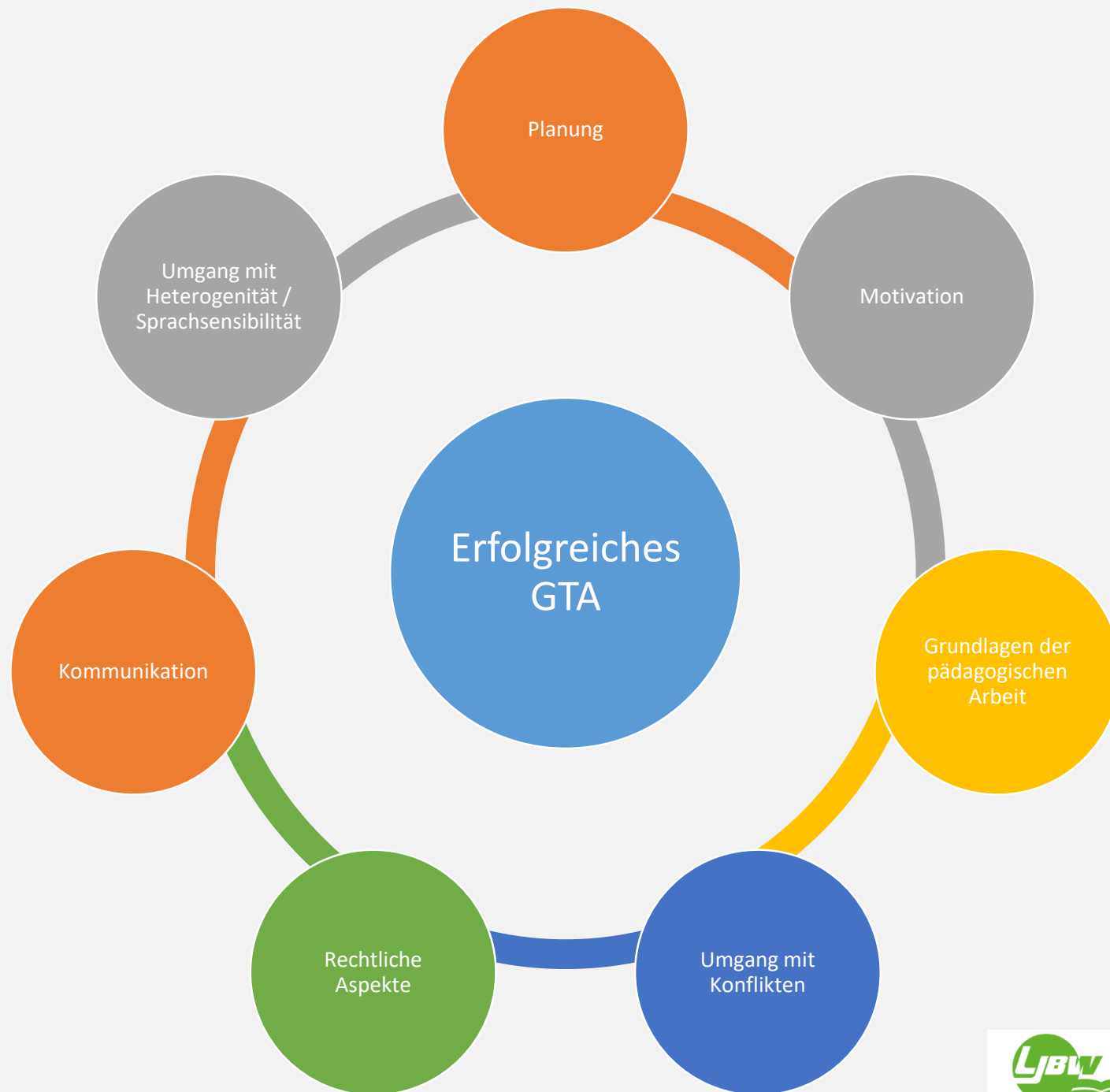
https://drive.google.com/drive/folders/1qY_CqSszeU2mWu37_TjqnZJcIhQSsee6?usp=drive_link

Planungsworkshop:

https://drive.google.com/drive/folders/1J2i39I5JaEWfJdEQ9G_5Li1CsS7XXekB?usp=drive_link

Fragen/Anregungen/Wünsche:

<https://forms.gle/DR3BnBhy3aQcpr3Y8>



Grundstruktur des Unterrichts

Einstieg	Erarbeitung	Ergebnissicherung
<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellen des Stundenziels - Herstellen eines persönlichen Bezugs - Verdeutlichen des Stellenwerts - Planen des Vorgehens mit Schülern - Anknüpfen an Bekanntes - Interessante Präsentation - Arbeitsauftrag, der zum Handeln anregt 	<ul style="list-style-type: none"> - Planung/vorgehen muss klar sein - Ziele klar vorgegeben (sichtbar) - Zwischensicherungen geben den Schülerinnen und Schülern Sicherheit im Vorgehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Würdigung der geleisteten Arbeit - Präsentation der Ergebnisse - Feedback (Das ist nicht gelungen, wie könnte man das lösen?) - Reflexion: Was habe ich neues gelernt?

Planung einer GTA-Stunde

Entwerfen Sie schriftlich eine GTA-Stunde zu einem selbst gewählten Thema.

- Notieren Sie dazu die Arbeitsanweisung, Methode, benötigte Zeit und das Material.
- Sie können die Vorlage im Drive-Ordner nutzen.

Planung einer GTA-Stunde

- Bevor es an die Planung geht:
- Verdeutlichen Sie sich...

Das Ziel der Stunde (Was können die S am Ende der Stunde?)

Die Inhalte der Stunde (Worum geht es in der Stunde?)

Planung einer GTA-Stunde

Einstieg

Provozieren/Erstaunen/Überraschen

Themenbörse

Etwas vormachen oder zeigen

Lehrervortrag

Brainstorming

Verfremden/Rätsel

Erzählen einer Geschichte

Planung einer GTA-Stunde

Erarbeitung

Problemorientierter Unterricht

- Problem wird von L vorgestellt
- S stellen Fragen zum Problem
- S arbeiten in Kleingruppen zur Lösung des Problems
- Verschiedene Lösungsvorschläge werden präsentiert und ausgewertet

Stationenarbeit

- Stationen werden von L vorbereitet
- Stationen können nach Schwierigkeitsgrad markiert werden z.B. *=einfach, ***=schwer oder Hilfsmaterialien zur Verfügung stellen (wenn du nicht weiterkommst, schau auf AH S.6)
- Regeln zum Sozialverhalten vereinbaren
- L moderiert den Prozess
- Ergebnisse werden sukzessive ausgewertet

Gruppenunterricht

- Begrüßen und sammeln
- Geeignete Sitzordnung herstellen lassen
- Informationsinput/Auftrag
- Auftrag in Gruppen verarbeiten
- Ergebnisse sichten lassen

Projektunterricht

- Projektidee
- Projektskizze
- Projektplan und Aufgabenverteilung
- Projektarbeit
- Ergebnisse sichten und präsentieren

Planung einer GTA-Stunde

Ergebnissicherung

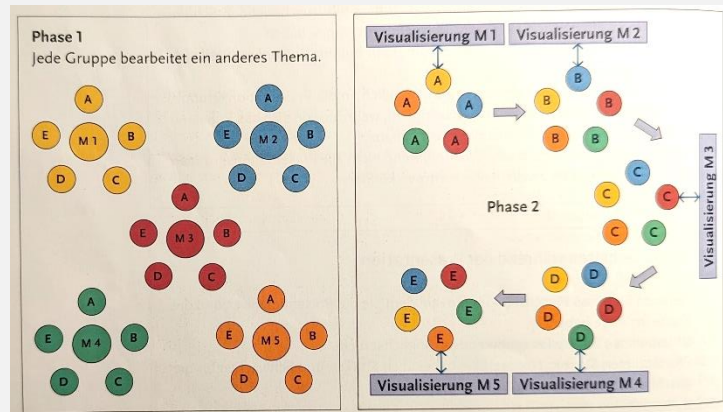
Präsentation vor der Klasse

Tischpräsentation

- Einer bleibt – drei gehen
- Am Ende einer Gruppenarbeit wird ein Mitglied ausgelost, was sitzen bleibt, die anderen wechseln zum nächsten Tisch
- der, der am Tisch bleibt, präsentiert

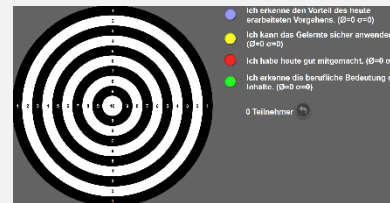
Galeriegang (Gallery-Tour)

- Mehrere Präsentationen finden gleichzeitig statt
- S bewegen sich wie in einer Galerie von Ergebnis zu Ergebnis
- Präsentieren einander die Ergebnisse



Zielscheibe

- Schnelles Feedback
- oncoo.de



Wortwolke

- Schnell und anonym
- Verdeutlichung von gelerntem/weiteren Ideen
- mentimeter.com für L
- menti.com für S



Quiz

- Analog z.B. mit Bankrutschen oder digital
- Kahoot.com für L
- Kahoot.it für S



Mattes, Wolfgang: Methoden für den Unterricht. Schöningh, Paderborn, 2011, S. 124.