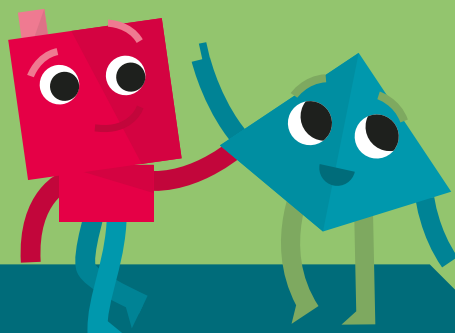
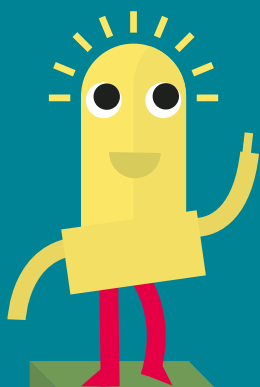




Digitalwerkstatt



LEHRKRÄFTE- FORTBILDUNGEN





INHALTSVERZEICHNIS



**WIR MACHEN KINDER
DIGITAL STARK!**

Vorwort	3
Überzeugende Argumente	5
Auf einen Blick	8
Fortbildungen im Detail	10
Einführung:	
Programmieren in der Grundschule	10
Vertiefung:	
Programmieren in der Grundschule mit Scratch	11
Einführung:	
Kreative Nutzung von Tablets in der Grundschule	12
Vertiefung:	
Kreative Nutzung von Tablets in der Grundschule	13
Einführung:	
Programmieren in der Grundschule mit Calliope mini.....	14
Vertiefung:	
Programmieren in der Grundschule mit Calliope mini.....	15
Robotik im Schulkontext	16
Schritt für Schritt zur Fortbildung	18
Kontakt	19



Liebe*r Pädagog*in,

wir möchten Dir mit unseren **Fortbildungsangeboten** die Türen öffnen, digitale Bildung in Deinem professionellen Alltag zu integrieren, um damit unsere heranwachsende Generation auf die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts optimal vorbereiten zu können.

Seit 2016 engagiert sich die HABA Digitalwerkstatt für die Förderung und Umsetzung digitaler Bildung von Kindern. Sie in ihrer Kreativität und ihrem Selbstbewusstsein zu befähigen und zu unterstützen, ist unsere Leidenschaft.

Sachverstand, Kreativität und Spaß ermöglichen einen produktiven und gestalterischen Umgang mit den neuen Medien und der dahinter liegenden Technologie, was in hohem Maße zum Begreifen und Formen der tagtäglichen Umwelt der Kinder führt.

Unser Fortbildungsangebot ist an Deine Bedürfnisse und Deinen Arbeitsalltag angepasst. Wir wollen Dich sowohl bei den ersten Schritten als auch beim Ausbau und der Intensivierung Deiner digitalen Kompetenz begleiten. Die HABA Digitalwerkstatt ist dabei mit ihrer Erfahrung und ausgezeichneten Kompetenz ein wertvoller und verlässlicher Partner. Wir wollen mit Dir gemeinsam das Thema »**Digitale Bildung in der Grundschule**« voranbringen und freuen uns darauf, mit Dir zusammenzuarbeiten.

Herzlichste Grüße

Dein HABA Digitalwerkstatt Team

ÜBERZEUGENDE ARGUMENTE

Unsere Fortbildungen haben einiges zu bieten.

**TEAMORIENTIERT, PRAXISNAH
UND INTERAKTIV**

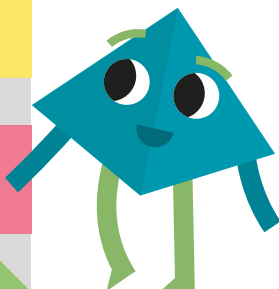
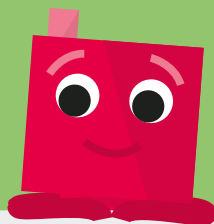
**ERFAHRENE UND
PROFESSIONELLE TRAINER*INNEN**

**LEIDENSCHAFT FÜR QUALITÄT
UND HOHER PÄDAGOGISCHER
ANSPRUCH**

**FLEXIBEL UND LEICHT
INTEGRIERBAR**

**TOP KONDITIONEN UND
HERVORRAGENDE LEISTUNGEN**

**5 GUTE GRÜNDE
FÜR UNS ALS
DEIN PARTNER**





TEAMORIENTIERT, PRAXISNAH UND INTERAKTIV

In unseren Fortbildungen steht dein Team im Mittelpunkt. Wir wissen, wie wichtig es ist, mit neuen Herausforderungen nicht alleine da zu stehen, sondern sich im Team gegenseitig zu helfen und auszutauschen. Denn nur, wenn die Fortbildungen einen Impuls zur weiteren Gestaltung geben, werden die neuen Themen langfristig in deiner Grundschule Einzug halten.

Wir fokussieren uns auf interaktive Übungen in kleinen Gruppen und Aktivitäten innerhalb der Fortbildungen, um dich und dein Kollegium zu unterstützen, dem Thema digitale Bildung mit einem gemeinsamen Verständnis zu begegnen. Natürlich geben wir dir auch theoretische Grundlagen und die dahinter liegenden pädagogischen Konzepte mit an die Hand, immer jedoch in Bezug auf deine praktische Arbeit.

ERFAHRENE UND PROFESSIONELLE TRAINER*INNEN

Du wirst von praxiserfahrenen, höchst kompetenten und sehr gut geschulten Trainer*innen angeleitet, die die richtige Mischung aus technischem Fachwissen und pädagogischem Hintergrund mitbringen. Alle Trainer*innen haben nicht nur theoretisches Wissen, sondern arbeiten aktiv mit Grundschulkindern zusammen, was sich in diversen Tipps und Tricks für den Alltag und Ratschlägen auf Augenhöhe bemerkbar macht.

LEIDENSCHAFT FÜR QUALITÄT UND HOHER PÄDAGOGISCHER ANSPRUCH

Alle Inhalte, Aktivitäten, Materialien und Übungen sind von Technologie-Profis und Pädagog*innen gemeinsam im Team entwickelt worden.



Sie sollen dem Anspruch genügen, die besten derzeit bekannten Möglichkeiten zur Vermittlung von Zukunftskompetenzen in die Fortbildungen einfließen zu lassen. Alle Inhalte werden stetig weiterentwickelt. Neben deinen wertvollen Rückmeldungen und denen der Kinder, ihrer Familien und Lehrer*innen, werden dabei auch Erkenntnisse aus Forschung und Praxis berücksichtigt. Die Aktivitäten wurden mit Kindern erprobt und werden themenbezogen vorgestellt.

FLEXIBEL UND LEICHT INTEGRIERBAR

Obwohl du eine Menge an neuem Wissen vermittelt bekommst, wirst du bemerken, wie eine langsame, langfristige Integration digitaler Bildung angestrebt wird, die du sehr flexibel in deine eigenen Prozesse und Abläufe einbetten kannst. Ob du einmalige Projekte, wiederholende Aktivitäten oder zusammenhängende Übungsreihen für diverse Sozialformen zur Anwendung bringst, liegt in deinem eigenen Ermessen und wird durch die hohe Flexibilität der Inhalte unterstützt.

TOP KONDITIONEN UND HERVORRAGENDE LEISTUNGEN

Unsere Angebote sind optimal an deine Bedürfnisse angepasst. Ob wir die Fortbildungen bei dir vor Ort oder in unseren Räumlichkeiten durchführen, ob du lieber in kleineren Gruppen oder mit der gesamten Belegschaft die Fortbildung besuchst, hängt ganz von deinen Anforderungen ab.

Inhaltlich können wir abstimmen, welche Themengebiete du präferierst, welche Ausstattung du bereits nutzt bzw. anstrebst und welches Vorwissen die Teilnehmenden mitbringen.

AUF EINEN BLICK

Unser Fortbildungsangebot wurde gemeinsam von Pädagog*innen und Technologie-Profis entwickelt.

Es ist praxisnah, bedürfnisorientiert und interaktiv und umfasst sowohl Angebote für Einsteiger*innen als auch für Fortgeschrittene.



**3-STÜNDIGE
FORTBILDUNGEN**



**PROFESSIONELLE
TRAINER*INNEN**



**AKTIVITÄTEN
MIT
LEHRPLANBEZUG**



**PRAXISNAH
& INTERAKTIV**



**VOR ORT ODER
IN DER
DIGITALWERKSTATT**



**TEILNAHME-
BESCHEINIGUNG**



**TECHNISCHE
AUSSTATTUNG &
MATERIAL**

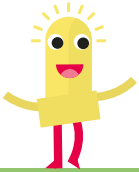


**FÜR
KLASSE 1-6**



**HANDBUCH
MIT LINKS
& INFOS**

Programmieren



Einführung: Programmieren in der Grundschule

Vertiefung: Programmieren in der Grundschule mit Scratch

Tablets

Einführung: Kreative Nutzung von Tablets in der Grundschule

Vertiefung: Kreative Nutzung von Tablets in der Grundschule

Mikrocontroller



Einführung: Programmieren in der Grundschule mit Calliope mini

Vertiefung: Programmieren in der Grundschule mit Calliope mini

Robotik

Robotik im Schulkontext

FORTBILDUNGEN IM DETAIL

EINFÜHRUNG: PROGRAMMIEREN IN DER GRUNDSCHULE



dreistündig



max. 16 Teilnehmer*innen



Handbuch mit Links & Infos



Teilnahmebescheinigung



Geräte werden gestellt

Möchtest du die Welt der Programmierung kennenlernen, aber weißt nicht wie? Unsere Fortbildung ermöglicht dir einen spielerischen und interaktiven Einstieg. Lerne die Relevanz der digitalen Bildung im Schulkontext kennen und tausche dich mit anderen pädagogischen Fachkräften aus. Schritt für Schritt wirst du an den digitalen und analogen Einsatz von Programmierkonzepten wie »Ereignisse« oder »Schleifen« im Unterricht herangeführt und hast somit am Ende der Fortbildung die notwendigen Werkzeuge zur Hand, die du später mit deinen Schüler*innen anwenden kannst.

Inhalte der Fortbildung

- Diskussion über die Motivation und Gründe für die Vermittlung von Programmierkenntnissen ab dem Grundschulalter
- Überblick über die Möglichkeiten, Programmieren in der Grundschule zu lehren
- Prozesse und Phasen eines Programmier-Projektes erkennen und reflektieren
- Grundkonzepte der Programmierung
- Werkzeuge und Aufgabenstellungen, um erste Programmiererfahrungen online und offline zu ermöglichen
- Prinzipien und Vorteile von blockbasierten Programmiersprachen
- Sammeln erster eigener Erfahrungen in der Umsetzung von Programmierungen mit Scratch
- spielerische und kreative Vermittlung von wichtigen Metakompetenzen, wie z. B. Problemlöse- oder Fehlerkulturkompetenz

VERTIEFUNG: PROGRAMMIEREN IN DER GRUNDSCHULE MIT SCRATCH



dreistündig



max. 16 Teilnehmer*innen



Handbuch mit Links & Infos



Teilnahmebescheinigung



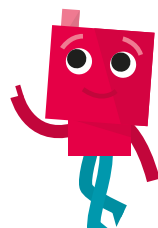
Geräte werden gestellt

In dieser vertiefenden Fortbildung erhältst Du ein tieferes Verständnis für kindgerechte, blockbasierte Programmiersprachen, am Beispiel von Scratch. Im Rahmen der Fortbildung wirst du ein inhaltlich flexibles Quiz programmieren.

Inhalte der Fortbildung

- Gründe für die Vermittlung von Programmierkenntnissen ab dem Grundschulalter
- Überblick über die Möglichkeiten, Programmieren in der Grundschule zu lehren
- Grundkonzepte der Programmierung
- Werkzeuge und Aufgabenstellungen, um erste Programmiererfahrungen online zu ermöglichen
- vertiefende Programmierpraxis mit der visuellen Programmiersprache Scratch (für die Umsetzung einfacher Programmierprojekte im Unterricht)
- Prinzipien und Vorteile von blockbasierten Programmiersprachen
- Planen eines eigenen Unterrichtsprojekts zum Thema »Programmieren«
- spielerische und kreative Vermittlung von wichtigen Metakompetenzen, wie z. B. Problemlöse- oder Fehlerkulturkompetenz

Am Ende der Fortbildung hast du ein konkretes Programmierbeispiel kennengelernt, welches du spielerisch in deinen Unterricht integrieren kannst.



EINFÜHRUNG: KREATIVE NUTZUNG VON TABLETS IN DER GRUNDSCHULE



dreistündig



max. 16 Teilnehmer*innen



Handbuch mit Links & Infos



Teilnahmebescheinigung

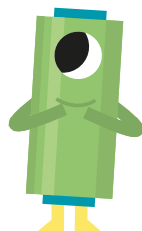


Geräte werden gestellt

Diese Einführungsfortbildung richtet sich an Pädagog*innen, die einen Einblick in den Tableteinsatz im Klassenzimmer erhalten möchten. Wir zeigen dir vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten, die das Tablet mit seiner Bandbreite an Apps eröffnet. Je nach Interessenlage stellen wir dir kreative und kindgerechte Apps aus den Bereichen Kunst, Musik und Geräusche, Programmieren und Digital Literacy vor. So lernst du nicht nur die grundlegenden Funktionen des Geräts kennen, du erfährst wahlweise auch, wie du interessante digitale Bücher, farbenfrohe Mind Maps, klangvolle Hörspiele und fantasiereiche Stop Motion Filme im Unterricht umsetzen kannst. Wir zeigen dir auch, wie du all das effektiv und ansprechend im schulischen Kon-text umsetzen kannst.

Inhalte der Fortbildung

- kritische Auseinandersetzung mit der Notwendigkeit, den Herausforderungen und den Chancen eines Tableteinsatzes im Unterricht
- technische Einführung in die verschiedenen Funktionen eines Tablets
- Vorstellung und Anwendung von Apps aus verschiedenen Bereichen
- Projektideen mit Lehrplanbezug
- hilfreiche Tipps für den Einsatz von Tablets im Unterricht



Am Ende dieser Fortbildung bist du bereit, Tablets als kreative Werkzeuge im Klassenzimmer zu verwenden.

VERTIEFUNG: KREATIVE NUTZUNG VON TABLETS IN DER GRUNDSCHULE



dreistündig



Teilnahmebescheinigung



max. 16 Teilnehmer*innen



Geräte werden gestellt



Handbuch mit Links & Infos

Im Rahmen dieser Fortbildung erwirbst du ein tieferes Verständnis für den Unterrichtseinsatz ausgewählter Apps. Im Fokus steht das Erstellen eigener Projekte mit konkretem Lehrplanbezug. Dazu werden die kinderfreundlichen Apps selbst ausprobiert und erkundet. Digitale Kunst und Mathematik? Hörspiele im Deutschunterricht oder Programmieren in Verbindung mit Sachkunde? Wir werfen mit dir einen Blick auf die Kompetenzen, die die Kinder im Umgang mit den Apps erwerben können.

In der Vertiefung kann mit den Apps aus der Einführung weitergearbeitet werden, je nach Interesse können jedoch auch noch neue Apps aus den Bereichen Kunst, Musik und Geräusche, Programmieren und Digital Literacy vorgestellt werden. Mit der Mehrzahl der vorgestellten Apps können Projekte zu beliebigen Inhalten aus dem Curriculum erstellt werden. So können sie im Rahmen verschiedener Fächer genutzt und auf unterschiedliche Themenschwerpunkte angewandt werden. Mögliche Einsatzgebiete werden aufgezeigt, für die spätere Anwendung im Unterricht sind der eigenen Kreativität jedoch keine Grenzen gesetzt.

Inhalte der Fortbildung

- vertiefende Übung im Umgang mit einem Tablet
- Anregungen zu einem möglichen Einsatz von Apps als kreative Werkzeuge
- Erarbeiten eines Unterrichtsprojekts mit digitalen Werkzeugen
- hilfreiche Tipps für den Einsatz von Tablets im Unterricht

EINFÜHRUNG: PROGRAMMIEREN IN DER GRUNDSCHULE MIT CALLIOPE MINI



dreistündig



max. 16 Teilnehmer*innen



Handbuch mit Links & Infos



Teilnahmebescheinigung



Geräte werden gestellt

Diese einführende Fortbildung beschäftigt sich mit Programmiergrundlagen und ihrer Bedeutung in der Grundschule. Der Fokus liegt hierbei besonders auf dem Mikrocontroller Calliope mini, einer programmierbaren Platine. Durch spielerische und interaktive Aktivitäten lernst du die grundlegenden Prinzipien und Konzepte des Programmierens kennen und realisierst ein erstes eigenes Programmierprojekt mit dem Calliope mini. Die Fortbildung gibt dir zudem verschiedene Werkzeuge an die Hand, die du später in deiner täglichen Unterrichtspraxis einsetzen kannst.

Inhalte der Fortbildung

- Gründe und für die Vermittlung von Programmierkenntnissen in der Grundschule
- Grundkonzepte der Programmierung
- Auseinandersetzung mit Hardware-Bestandteilen einfacher Computer bzw. Mikrocontroller anhand des Calliope mini
- Werkzeuge und Aufgabenstellungen, um erste Programmiererfahrungen online und offline zu ermöglichen
- Lösen einfacher Programmieraufgaben
- Prinzipien und Vorteile von blockbasierten Programmiersprachen
- erste eigene Erfahrungen in der Anwendung des Open Roberta Editors zur Programmierung des Calliope mini
- Kennenlernen von Einstiegsaktivitäten ins Programmieren sowie deren Planung und Strukturierung für Schüler*innen
- Vermittlung von wichtigen Metakompetenzen, wie z. B. Problemlöse- oder Fehlerkulturkompetenz

VERTIEFUNG: PROGRAMMIEREN IN DER GRUNDSCHULE MIT CALLIOPE MINI



dreistündig



Teilnahmebescheinigung



max. 16 Teilnehmer*innen



Geräte werden gestellt



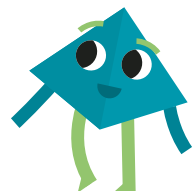
Handbuch mit Links & Infos

In dieser vertiefenden Fortbildung lernst du, basierend auf deinen bisherigen Kenntnissen zum Mikrocontroller Calliope mini, neue Projekte kennen. Du stellst einen Bezug zum (eigenen) Fachunterricht her und überlegst gemeinsam mit anderen im Team spezifische Aufgaben und Programmierprojekte (z. B. ein Thermometer oder einen Zufalls-generator). Diese werden dann anschließend mit dem Software-Tool Open-Roberta umgesetzt. Am Ende der Fortbildung wirst du ein tieferes Verständnis für die grundlegenden Konzepte der Programmierung erworben haben und weitere Einsatzmöglichkeiten im Unterricht kennen.

Inhalte der Fortbildung

- Vertiefung der Kenntnisse über Programmierkonzepte und des Wissens über die Hardware-Bestandteile einfacher Computer bzw. Mikrocontroller
- Auseinandersetzung mit komplexeren Programmieraufgaben
- Prinzipien und Vorteile von block-basierten Programmiersprachen
- verstärkte Übung in der Anwendung des Open Roberta Editors zur Programmierung des Calliope mini
- Werkzeuge und Aufgabenstellungen, um erste Programmiererfahrungen online und offline zu ermöglichen

Am Ende diese Fortbildung kannst du erste eigene Unterrichtsprojekte mit dem Calliope mini planen.



ROBOTIK IM SCHULKONTEXT



dreistündig



max. 16 Teilnehmer*innen



Handbuch mit Links & Infos



Teilnahmebescheinigung



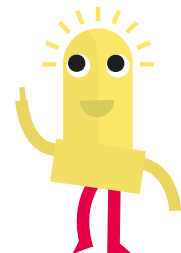
Geräte werden gestellt

Mach mit bei dieser Fortbildung, um den Wert des Themas Robotik im Schulkontext zu verstehen. Beteilige dich an interessanten Diskussionen über den Nutzen und die vielen Vorteile von Robotik im Lernprozess der Schüler*innen. Werde selbst aktiv, indem du Roboter testest und programmierst. Wir zeigen dir Best-Practice-Beispiele, die du später in deinem Unterricht anwenden kannst.

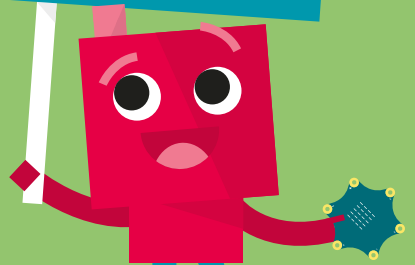
Inhalte der Fortbildung

- Diskussion und Gründe, warum das Thema »Robotik« Einzug ins Klassenzimmer erhalten sollte
- Grundkonzepte der Programmierung
- Werkzeuge und Aufgabenstellungen, um erste Programmiererfahrungen online und offline zu ermöglichen
- Überblick über kinderfreundliche Robotik-Systeme
- Programmieren eines eigenen Roboters
- Kennenlernen und Vermittlung von Hands-on-Aktivitäten mit bis zu zwei Robotik-Systemen
- Nutzung mobiler Apps, um Roboter zu programmieren
- Projektideen und Best-Practice-Tipps mit Lehrplanbezug für den Unterricht

Kabel, Sensoren, Schrauben, Räder und Motoren als Lernwerkzeuge? Ja – und zwar mit Robotern im Klassenzimmer!



**PASSENDE FORTBILDUNG
GEFUNDEN –
WIE GEHT ES WEITER?**



SCHRITT FÜR SCHRITT ZUR FORTBILDUNG



In fünf einfachen Schritten gelangst du zur gewünschten Fortbildung.



1

SCHICKE UNS EINE ANFRAGE

Du kannst uns einfach per [E-Mail](#) oder Telefon kontaktieren. Bitte nenne uns deine gewünschte Fortbildung, die geplante Anzahl an Teilnehmer*innen, wo die Fortbildung stattfinden soll und mögliche Termine zur Durchführung der Fortbildung.

2

WIR ERSTELLEN EIN PASSENDES ANGEBOT

Sobald Deine Anfrage bei uns eingegangen ist, erstellen wir dir ein unverbindliches Angebot mit einer Auflistung aller Leistungen und Konditionen und prüfen auch bereits die Verfügbarkeit unser Trainer*innen an deinem Wunschtermin.

3

WIR FREUEN UNS ÜBER DEINE ZUSAGE

Wenn dich unser Angebot überzeugt hat, dann kannst du uns deine Zusage schriftlich per E-Mail mitteilen. Du wirst ab diesem Moment auch deine feste Kontaktperson kennenlernen, die alle weiteren Details mit dir bespricht.

4

STIMME EINEN TERMIN MIT UNS AB

Für die detaillierte Planung stimmen wir gemeinsam den

Termin und den genauen Zeitplan ab, je nach Verfügbarkeit der Trainer*innen und der Räumlichkeiten. Du erhältst vorab auch die Agenda der Fortbildung zur Vorbereitung und Information deines Kollegiums.



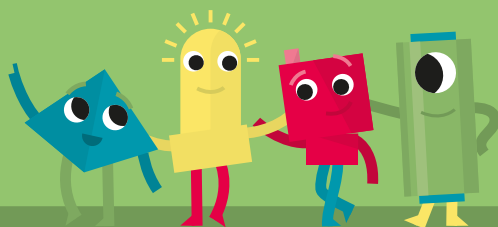
DIE FORTBILDUNG FINDET STATT

Es ist soweit, alle Details sind geklärt und der Termin für die Fortbildung steht an. Wir freuen uns schon darauf, dich und dein Kollegium kennenzulernen und die Fortbildung durchzuführen.

KONTAKT

Wir sind jederzeit für Dich erreichbar!

Du hast noch Fragen zu einzelnen Angeboten, oder möchtest direkt eine Fortbildung buchen? Kontaktiere eine Digitalwerkstatt in deiner Nähe ganz unkompliziert über unsere Webseite.



digitalwerkstatt.de/lehrerfortbildungen

UNSERE STANDORTE

Berlin

berlin@digitalwerkstatt.de

Düsseldorf

duesseldorf@digitalwerkstatt.de

Frankfurt

frankfurt@digitalwerkstatt.de

Hamburg

hamburg@digitalwerkstatt.de

Hamm

hamm@digitalwerkstatt.de

Leipzig

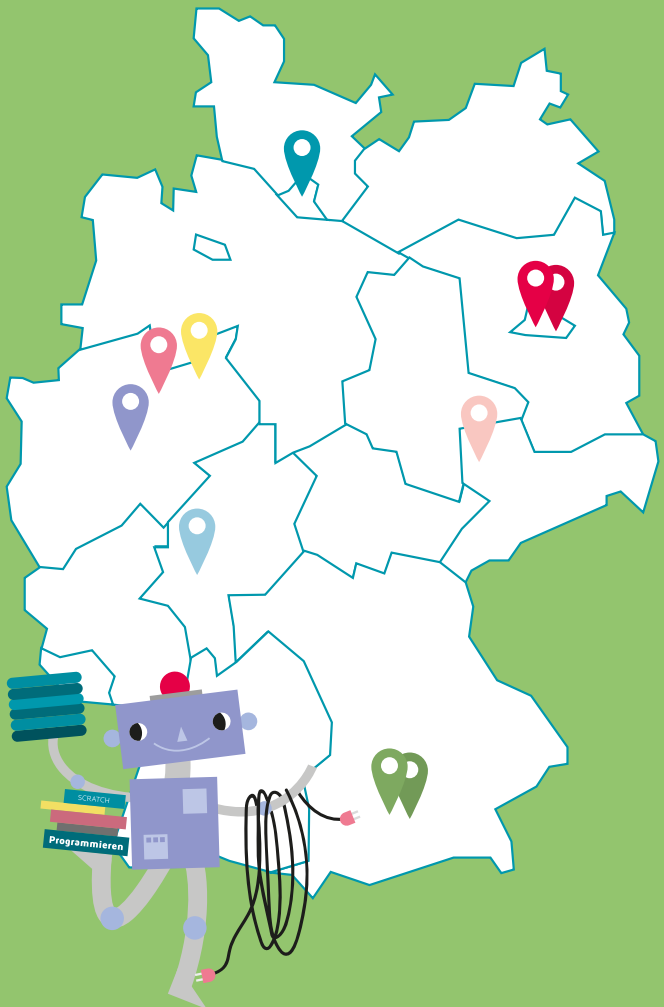
leipzig@digitalwerkstatt.de

Lippstadt

lippstadt@digitalwerkstatt.de

München

muenchen@digitalwerkstatt.de



© HABA Digital GmbH 2019

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche vorherige Genehmigung der HABA Digital GmbH ist es nicht gestattet, die vorliegende Veröffentlichung oder Teile daraus in irgendeiner Form mit beliebigen Mitteln (u.a. elektronisch, mechanisch, durch Fotokopie oder Aufzeichnung) zu vervielfältigen oder zu verbreiten. Dies gilt auch für die Einspeicherung in elektronische Systeme. Ausnahmen bilden kurze Zitate zum Zweck der Rezension.

digitalwerkstatt.de

HABA Digital GmbH · Linienstraße 121 · 10115 Berlin