



## Antrag zur Vorlage bei der Schulleitung

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Titel:</b>          | Einsatz von LEGO® Education SPIKE Prime im MINT Unterricht  |
| <b>Nr.:</b>            | nm.mzo.2020.04.22.cs  |
| <b>Kontakt:</b>        | Claudia Stieve E-Mail: stieve@nibis.de  |
| <b>Dauer:</b>          | Halbtagsveranstaltung   |
| <b>Anfang:</b>         | 22.04.2020 , 14:30 Uhr  |
| <b>Ende:</b>           | 22.04.2020 , 18:00 Uhr  |
| <b>Anmeldeschluss:</b> | Keine Angabe  |
| <b>max. Teiln.:</b>    | 20  |
| <b>Kosten:</b>         | kostenlos   |
| <b>Beschreibung</b>    | <p>LEGO® Education SPIKE Prime ist ein neues digitales Lernkonzept für den Einsatz in naturwissenschaftlich-technischen Fächern und der digitalen Medienbildung.</p> <p>Die Veranstaltung richtet sich primär an MINT-Lehrkräfte der weiterführenden Schulen (Klasse 5-8) kann aber auch von Grundschullehrkräften besucht werden.</p> <p>In dem dreistündigen Workshop lernen die Teilnehmer Möglichkeiten kennen, wie mit Hilfe der LEGO Education Unterrichtsmedien und Lernkonzepte die haptische und die digitale Welt auf einfache Weise kombiniert werden können.</p> <p>Zu Beginn erhalten die Teilnehmer einen ausführlichen Überblick über Lernkonzept und -philosophie von LEGO Education.</p> |

Im Hauptteil der Veranstaltung lernen die Teilnehmer die Hardwarekomponenten kennen und bauen selbständig Modelle, anhand derer sie spannende Problemstellungen aus den originalen Schülermaterialien bearbeiten.

Mit der SPIKE App für Tablets oder Computer lassen sich die selbst gebauten Modelle programmieren und auf diese Weise zum Leben erwecken. Die App basiert auf der beliebten Programmiersprache Scratch und begeistert mit einer intuitiv bedienbaren Programmieroberfläche mit Drag-and-Drop-Funktion.

Die vier Lerneinheiten für LEGO Education SPIKE Prime konzentrieren sich auf die Bereiche Maschinenbau, Informatik und Technik. Die spannenden Themen und der lebensnahe Anwendungsbezug der enthaltenen Aufgaben wecken das Interesse der Schülerinnen und Schüler und regen zum kritischen Denken an.

Zielsetzung: Zu erwerbende Fähigkeiten und Fertigkeiten

- Bauen und Programmieren von LEGO Modellen
- Lebensnahes, anwendungsbezogenes Arbeiten unter Einsatz der SPIKE Prime App
- Dokumentation mit digitalen Medien
- Kooperation, Kommunikation, Problemlösung, Methodische Gestaltung
- Thematische Einführung im Plenum
- Partner- und Gruppenarbeit mit Baukästen und Tablets bzw. Laptops
- Feedback, Frage- und Antwortmöglichkeiten.

Maximale Teilnehmerzahl: 20 Personen

Die Teilnahme ist kostenlos

Vorkenntnisse sind nicht erforderlich

Leiterin: Claudia Stieve

Referent: Marius Galuschka / [www.schule-trifft-technik.de](http://www.schule-trifft-technik.de)

Es erfolgt eine Weiterleitung der Anmeldedaten an die Fa. Christiani, [www.schule-trifft-technik.de](http://www.schule-trifft-technik.de)

(Ein Angebot der Medienberatung, RKSWS)

Schlagwörter: Robotik, Technik, Naturwissenschaften, Mint, MINT, Mindstorms, Programmieren, Coden, Coding, Sachunterricht, Informatik, Lego, LEGO

**Ort** [Medienzentrum Osnabrück, Osnabrück](#)

**Schulform** keine Angabe

**Veranstalter** Medienzentrum Osnabrück

**verantwortlich** Claudia Stieve E-Mail: stieve@nibis.de

Antrag gestellt von: \_\_\_\_\_

Genehmigung erteilt: \_\_\_\_\_