

## Antrag zur Vorlage bei der Schulleitung

<b>Titel:</b>	Einsatz von digitalen Medien im Sachunterricht der Grundschule mit LEGO® Education SPIKE Essential - die Kombination aus haptischem und digitalem Lernen: Konstruieren, Programmieren und Probleme lösen
<b>Nr.:</b>	nm.mzo.2023.02.15.cs
<b>Kontakt:</b>	Claudia Stieve E-Mail: stieve@nibis.de
<b>Dauer:</b>	Halbtagsveranstaltung
<b>Anfang:</b>	15.02.2023 , 14:30 Uhr
<b>Ende:</b>	15.02.2023 , 18:00 Uhr
<b>Anmeldeschluss:</b>	13.02.2023
<b>max. Teiln.:</b>	16
<b>min. Teiln.:</b>	5
<b>Kosten:</b>	kostenlos
<b>Adressaten</b>	Lehrkräfte der Grundschule
<b>Beschreibung</b>	<p>LEGO® Education SPIKE Essential ist ein digitales Lernkonzept für den Einsatz im Sachunterricht und für die digitale Medienbildung in der Grundschule.</p> <p>In der Fortbildung lernen die Teilnehmer/-innen Möglichkeiten kennen, wie mit Hilfe der LEGO® Education Unterrichtsmedien und Lernkonzepten die haptische und die digitale Welt auf einfache Weise kombiniert werden können. Zu Beginn erhalten die Teilnehmer/-innen einen ausführlichen Überblick über das Lernkonzept und die Lernphilosophie von LEGO® Education.</p> <p>Im Hauptteil der Veranstaltung zeigen wir die verschiedenen Hardwarekomponenten und lassen die Teilnehmer/-innen ausgewählte Modelle konstruieren, anhand derer Sie spannende Problemstellungen aus den originalen Schülermaterialien bearbeiten lassen. Diese kommen aus den sechs Lernbereichen: Große Abenteuer, fabelhafter Freizeitpark, auf Entdeckungsreise, lustige Schulfest-Spiele, kuriose Erfindungen und FIRST LEGO® League Explore. Die Projekte konzentrieren sich auf die Themen MINT, Programmierung und Informatik, Maschinenbau, Naturwissenschaften, kommunikative Fertigkeiten und kreatives Forschen.</p> <p>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 sowohl auf einer einfachen und kindgerechten Programmierumgebung mit Symbolblöcken wie auch auf der beliebten und in der allgemeinbildenden Schule häufig genutzten Programmiersprache Scratch. Beide Umgebungen begeistern mit einer intuitiv bedienbaren Programmieroberfläche mit Drag-and-Drop-Funktion.</p> <p>Zu erwerbende Fähigkeiten und Fertigkeiten:</p>



- Einführung in das Bauen und Programmieren von LEGO® Modellen
  - Lebensnahes, anwendungsbezogenes Arbeiten unter Einsatz der SPIKE App
  - Programmierung mit Symbol- und Textblöcken
  - Kooperation, Kommunikation, Problemlösung
- Methodische Gestaltung:
- Thematische Einführung im Plenum
  - Partner- und Gruppenarbeit mit Baukästen und Tablets bzw. Laptops
  - Feedback, Frage- und Antwortmöglichkeiten
- Zielgruppe: Lehrkräfte der Grundschule

Vorkenntnisse sind nicht erforderlich  
Der Workshop ist kostenlos

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, [medienberatung\\_online](http://medienberatung_online))

Schlagworte: Sachunterricht, Medieneinsatz, Mint, MINT, Naturwissenschaften, Technik, Medienkompetenz, Programmieren, Robotik, Grundschule, Coding

**Zielsetzung** Einsatz von digitalen Medien im Sachunterricht der Grundschule mit LEGO® Education SPIKE™ Essential Die Kombination aus haptischem und digitalem Lernen: Konstruieren, Programmieren und Probleme lösen

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

**Schulform** Grundschule

**Veranstalter** Medienzentrum Osnabrück

**verantwortlich** Claudia Stieve E-Mail: [stieve@nibis.de](mailto:stieve@nibis.de)

**Veranstaltungsteam** Claudia Stieve (Leitung)

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

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