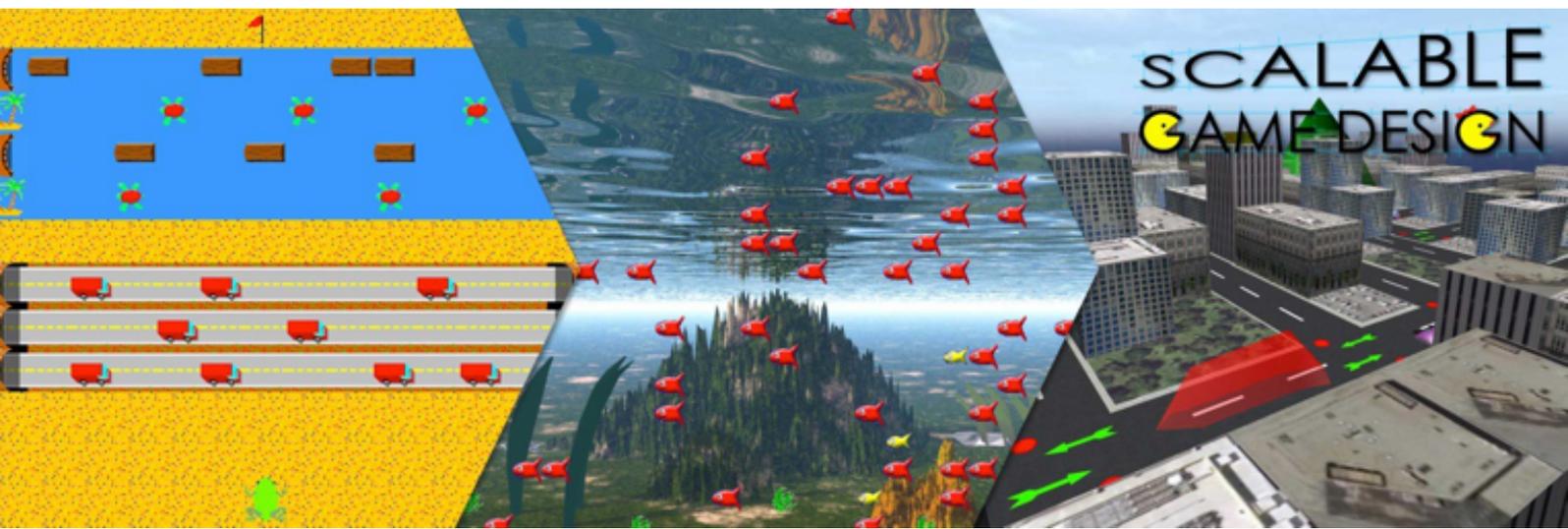


Lernkonzept zur Informatischen Bildung für die Primarschule im Kanton Solothurn



Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

wir freuen uns über Ihr Interesse an den Lehr-Inhalten von Scalable Game Design im Bereich Informatische Bildung und möchten Sie schon im Vorfeld zu unseren Workshops begrüßen. Damit wir die knappe Zeit möglichst effektiv nutzen können, ist es wichtig, dass Sie die Software AgentSheets, mit der wir arbeiten, vor dem ersten Workshop auf Ihren Laptops installieren. Informationen zum Download und Installation sowie eine Agenda der ersten beiden Workshops finden Sie auf den folgenden Seiten.

Wir freuen uns sehr auf eine interessante Weiterbildung mit Ihnen, einen intensiven Dialog und eine gute Zusammenarbeit.

Ihr „Scalable Game Design“-Team

1. Termine und Ort

FHNW-Campus in Olten, Von-Roll-Strasse 10 (Raum-Angaben auf Monitoren vor Ort)

- Workshop I: Samstag, 5. September 2015, 8:30 - 12:30
- Workshop II: Mittwoch, 23. September 2015, 14:00 - 18:00

2. Kontakt

Forschung, Inhalte der Weiterbildung:	Alexander Repenning alexander.repenning@fhnw.ch
Fragen im Vorfeld, Inhalte der Weiterbildung:	Nora A. Escherle nora.escherle@fhnw.ch
Projekt-Assistenz:	Susanne Pauli susanne.pauli@fhnw.ch
Volksschulamt:	N.N. n.n@dbk.so.ch

3. Software

Für das Herunterladen der Software besuchen Sie bitte die Internetseite www.agentsheets.com und wählen dann die Unterseite AgentSheets. Sie finden die Download-Optionen unter dem Menü-Eintrag „Trial Download“. Wählen Sie hier entsprechend Ihrem Betriebssystem die Windows- oder MAC-Version der Software und laden diese herunter (auf der Seite sind nochmals die Anforderungen an das Betriebssystem beschrieben). Für das Öffnen bzw. die Installation der Software auf Ihrem Laptop benötigen Sie einen Code (key), welchen wir Ihnen rechtzeitig vor Beginn der Weiterbildung per Email zusenden. Bei eventuellen Rückfragen wenden Sie sich gerne an Nora Escherle. Die Installation sollte weniger als 15 Minuten (eher nur 5 Minuten) dauern.

4. Vorbereitung

Zusätzlich zur Installation der Software möchten wir Sie bitten, vor unserem ersten Treffen die als kleine vorbereitende ‚Hausaufgabe‘ zu erledigen. Die genauen Infos dazu senden wir Ihnen spätestens mit dem Software-Code zu. Der Zeitaufwand für diese Aufgabe beträgt ungefähr 30 Minuten.

5. Weiterführende Links

agentsheets.com :	Download der Software
scalablegamedesign.ch :	Umfassende Informationen zum Lehrkonzept und zahlreiche weitere Informationen und Materialien. Unter dem Menüpfad „Nationale Links“ finden sie auch eine eigene Seite zum Weiterbildungsprojekt Scalable Game Design Solothurn.

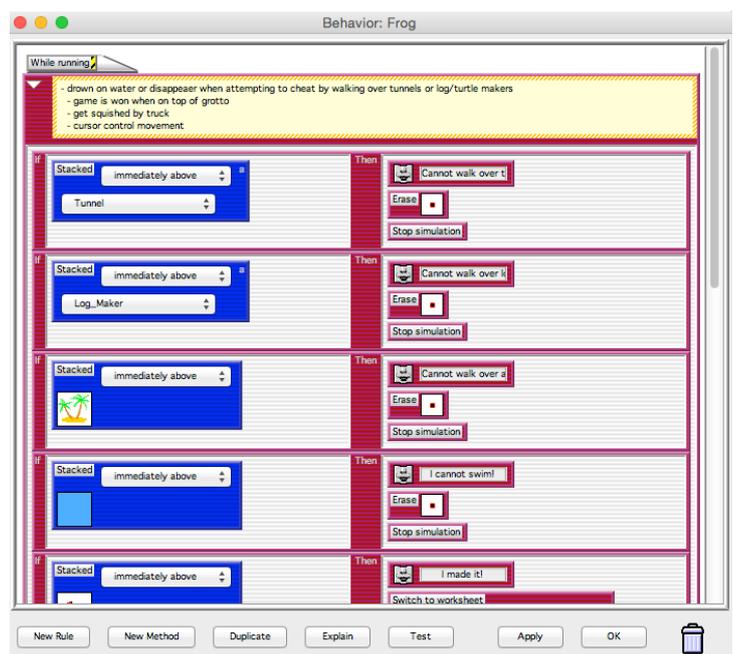
Agenda

Workshop I: Samstag, 5. September 2015, 8:30 - 12:30

Zeit	Aktivität	Ziele
8:30 - 9:10	<ul style="list-style-type: none"> Begrüssung Einführung Terminfindung weitere Workshops 	Überblick zu Game Design, Computational Thinking (CT), Didaktik
9:10 - 10:10	„Frogger“ Teil 1: Strasse	<ul style="list-style-type: none"> Teilnehmende (TN) programmieren ihr eigenes „Frogger“-Spiel, TN verstehen die Benutzeroberfläche von AgentSheets und die Programmiermöglichkeiten.
10:10 - 10:30	PAUSE	
10:30 - 12:15	„Frogger“ Teil 2: Fluss	<ul style="list-style-type: none"> selbständige Anwendung verschiedener CT-Muster durch TN beim angeleiteten Programmieren
12:15 - 12:30	Feedback, Fragen, Ausblick	

Themen Workshop I:

- Was ist Game Design und wie kann man es im Unterricht einsetzen?
- Was ist „Computational Thinking“? Was sind „Computational Thinking-Muster“ (CT-Muster)? Welche Muster gibt es, mit denen Computer-Programme erstellt werden?
- Verständnis und Bedienung der AgentSheets-Software, Erstellen einfacher 2D-Grafiken.
- Programmierung eines Frogger“-Spiels mit folgenden CT-Mustern: Kollision, Absorption, Generieren, Bewegen.



Workshop II: Mittwoch, 23. September 2015, 14:00 - 18:00

Zeit	Aktivität	Ziele
14:00 - 15:00	<ul style="list-style-type: none"> Besprechung „Frogger“ Fehlersuche und -analyse (Debugging) 	<ul style="list-style-type: none"> Funktionierendes „Frogger“-Spiel gezielte Suche nach Fehlerquellen, Fehlerbehebung
15:00 - 15:30	<ul style="list-style-type: none"> Wiederholung Computational Thinking-Muster „Pacman“ Teil 1 	<ul style="list-style-type: none"> TN programmieren ein einfaches „Pacman“-Spiel TN wenden bereits bekannte CT-Muster an
15:30 - 15:50	PAUSE	
15:50 - 16:00	Hinweise für die Praxis	<ul style="list-style-type: none"> TN erhalten Ideen zu Möglichkeiten für die Einführung und den Einsatz von CT-Mustern und Game Design im Unterricht
16:00 - 17:45	<ul style="list-style-type: none"> „Pacman“ Teil 2 	<ul style="list-style-type: none"> TN lernen weiteres CT-Muster „Diffusion“ kennen TN wenden zusätzlich das CT-Muster Diffusion an beim angeleiteten Programmieren von „Pacman“
17:45 - 18:00	Feedback, Fragen, Ausblick	

Themen Workshop II:

- Fehlersuche, -analyse und -behebung (Debugging).
- Programmierung eines vereinfachten „Pacman“-Spiels mit folgenden CT-Mustern: Bewegen, Kollision, Diffusion.
- Didaktische Möglichkeiten für die Einführung und den Einsatz von CT-Mustern und Game Design im Unterricht.

