

# Hour of Code Leitfaden zur Teilnahme

Jeder kann lernen  
7. - 13. Dezember 2020

# HOUR OF CODE

Die Hour of Code ist eine globale Bewegung, die Millionen von Studenten weltweit an die Informatik heranführt, Kinder zum Lernen inspiriert, Klischees aufbricht und ihnen Selbstbewusstsein gibt. Helfen Sie den SchülerInnen mit diesen Schritten, an ihrer ersten Informatik-Stunde teilzunehmen.

Die Durchführung der Hour of Code ist extrem unkompliziert - auch für Anfänger. Fangen Sie noch heute an!

## 1 Wählen Sie Ihre Aktivität für die Hour of Code aus

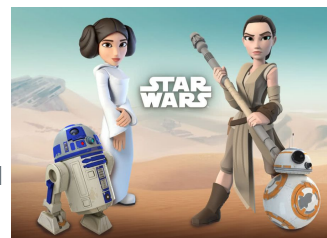
Es gibt unterhaltsame Aktivitäten für SchülerInnen aller Altersgruppen, die von vielen Partnern für eine Vielzahl von Fächern entwickelt wurden. Möchten Sie in Ihrem Englisch- oder Geschichtsunterricht eine Hour of Code veranstalten? Wir haben die Möglichkeiten dafür!

### Verschiedene Lernoptionen

**Selbstgesteuert**—minimale Vorbereitung durch den Lehrer.

**Durch den Lehrer geleitet**—Unterrichtspläne für jeden Lehrer.

Die eigenen Aktivitäten von Code.org umfassen Minecraft, Star Wars, Frozen, Angry Birds und Pflanzen gegen Zombies.



## 2 Melden Sie Ihre Klasse an und bringen Sie Ihre Schule mit ein

### Lehrer

Moderieren Sie während der Woche eine Hour of Code Veranstaltung für alle Ihre SchülerInnen. Überzeugen Sie andere Lehrer, das auch zu tun.

### Schulleiter

Planen Sie die Hour of Code für Ihre gesamte Schülerschaft. Sie brauchen nicht einmal einen Computer pro SchülerIn.

### Leiter von Schulämtern

Fordern Sie jede Schule in Ihrem Bezirk auf, sich anzumelden.

### Eltern

Geben Sie diesen Leitfaden an Ihre örtliche Schule weiter. Helfen Sie als Freiwillige(r) mit.

## 3 Planen Sie Ihren technologischen Bedarf - Computer sind optional!

Die Hour of Code lässt sich am besten mit Computern mit Internetanschluss veranstalten, die auf webbasierte Aktivitäten zugreifen können. Es sind dafür keine Downloads oder Anmeldungen erforderlich. Sie brauchen nicht einmal einen Computer für jeden Schüler/jede Schülerin!

### Im Computerraum?

Bringen Sie Ihre Klasse in den Computerraum, damit die SchülerInnen die Hour of Code gemeinsam durchführen können.

### Im Klassenzimmer?

Die SchülerInnen können während der Woche abwechselnd auf internetfähigen Computern oder Tablet-PCs an einer Hour of Code teilnehmen.

### Arbeit zu zweit

Ermutigen Sie die SchülerInnen und Schüler, sich zu zweit einen Computer zu teilen. Alternativ können alle Schülerinnen und Schüler gemeinsam mit einem gemeinsamen Projektor an einer Hour of Code teilnehmen.

### Ermutigen Sie die Eltern, Hardware mitzubringen

Wenn Ihre Schule WLAN hat, bitten Sie die Eltern, Tablets oder Laptops mitzubringen, die die Klasse gemeinsam benutzen kann.

### Setzen Sie mobile Geräte ein

Wenn Ihre Schule nicht über genügend Computer verfügt, funktionieren viele der Aktivitäten auch auf Smartphones und Tablets

### Arbeiten Sie ohne Geräte!

Wir bieten Aktivitäten ohne Geräte an, die grundlegende Prinzipien der Informatik vermitteln - es werden keine elektronischen Geräte benötigt.



## 4

### Verbreiten Sie die Informationen an Schüler und Eltern

#### Geben Sie Aktionsmaterialien weiter

Motivieren Sie SchülerInnen mit Videos und Postern. Alles, was Sie dafür brauchen, finden Sie unter [hourofcode.com/promote](http://hourofcode.com/promote).

#### Motivieren Sie auch die Eltern zum Mitmachen!

SchülerInnen mit interessierten Eltern werden sich eher für Informatik begeistern. Ein Beispiel für eine E-Mail an Eltern finden Sie unter [hourofcode.com/promote/resources](http://hourofcode.com/promote/resources).

#### Organisieren Sie einen Elternabend zur Hour of Code

Um die Eltern richtig einzubinden, könnten Sie sie zu einem Tag der offenen Tür einzuladen, an dem sie mit ihren Kindern und Lehrern von Ihrer Schule eine Hour of Code veranstalten können.

#### Belohnen Sie die Teilnehmer

Starten Sie voll durch und kreieren Sie Preise und Auszeichnungen für LehrerInnen und SchülerInnen.

## 5

### Feiern Sie Ihre Hour of Code

#### Organisieren Sie eine Versammlung für die ganze Schule

Zeigen Sie ein Code.org-Video oder laden Sie eine(n) Gastreferenten/eine Gastreferentin dazu ein, eine Aktivität ohne Geräte mit SchülerInnen vor der gesamten Schule durchzuführen.

#### Laden Sie die Community ein

Familien, Freiwillige und Führungskräfte aus der Wirtschaft können auch alle mitlernen. Nutzen Sie die "Hour of Code", um SchülerInnen für Informatikkurse an Gymnasien zu gewinnen.

#### Kontaktieren Sie die Presse und lokale Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens

Informieren Sie sie über die Teilnahme Ihrer Schule an der internationalen Hour of Code-Bewegung.

#### Feiern Sie!

Teilen Sie Ihre Erfahrungen und Fotos mit #HourOfCode in den Sozialen Medien.

## 6

### Lernen Sie weiter - gehen Sie über die Hour of Code hinaus!

#### Lernen Sie weiter in der Klasse oder online

Machen Sie weiter mit der Online-Lernplattform von Code.org, auf der Sie den Lernfortschritt der SchülerInnen in ihrem eigenen Tempo verfolgen können, oder suchen Sie sich die besten Lernressourcen für Ihren Unterricht unter [code.org/educate](http://code.org/educate) aus.

#### Erweitern Sie den Informatikunterricht an Ihrer Schule oder in Ihrem Bezirk

Besuchen Sie [code.org/yourschool](http://code.org/yourschool), um zu erfahren, wie Sie Ihrer Schule oder Ihrem Bezirk einen vollständigen Pfad für den Informatikunterricht in allen Klassen und berufliche Weiterbildung anbieten können. Ermutigen Sie GrundschullehrerInnen, kostenlose, eintägige lokale Workshops unter [code.org/k5](http://code.org/k5) zu suchen.

#### Helfen Sie, politische Hindernisse für die Informatik zu beseitigen

Code.org und unsere Partner arbeiten daran, die Richtlinien auf Bundes-, Landes- und lokaler Ebene zu ändern, um den Zugang zur Informatik für alle SchülerInnen zu verbessern. Unter [advocacy.code.org](http://advocacy.code.org) erfahren Sie, was in Ihrer Region geschieht und wie Sie helfen können.



"Ich fordere Mädchen in jedem einzelnen Land auf, eine Stunde Code zu lernen"

**Malala Yousafzai**  
Nobelpreisträger

**Tragen Sie den Termin in Ihrem Kalender ein:**

**7. - 13. Dezember 2020!**

**Beginnen Sie mit [hourofcode.com](http://hourofcode.com)**

# Hour of Code

## Häufig gestellte Fragen

HOUR  
OF  
CODE

**Haben Sie noch Fragen?  
Wir haben Antworten.**

### **Dauert die Hour of Code eine ganze Stunde?**

Viele SchülerInnen werden in der Lage sein, ihre Aktivitäten in weniger als einer Stunde zu beenden, und das ist in Ordnung! Die SchülerInnen können weiterlernen, während andere ihre Aktivitäten fertigstellen.

### **Müssen alle Schülerinnen die gleiche Aktivität durchführen?**

Die SchülerInnen können an Aktivitäten arbeiten, die zu ihrem Erfahrungsniveau oder ihren Interessen passen - nicht alle Schülerinnen und Schüler müssen die gleiche Aktivität zur gleichen Zeit durchführen.

### **Kann ich eine Hour of Code außerhalb der Informatik-Bildungswoche organisieren?**

Sie können eine Hour of Code beginnen, wann immer Sie wollen. Es muss nicht einmal im Dezember sein! Die Hour of Code ist zu jeder Jahreszeit eine großartige Lernerfahrung. Und Sie müssen Ihre Veranstaltung nicht anmelden, Sie fangen einfach damit an.

### **Warum Informatik?**

Alle SchülerInnen sollten die Möglichkeit haben, Informatik zu lernen. Informatikunterricht fördert Problemlösungsfähigkeiten, Logik und Kreativität. Wenn SchülerInnen früh beginnen, haben sie eine Erfolgsgrundlage in jedem Berufsbild des 21. Jahrhunderts. Weitere Statistiken finden Sie hier.

### **Ich weiß nichts über das Schreiben von Code. Kann ich trotzdem eine Veranstaltung moderieren?**

Natürlich. Die Hour of Code Aktivitäten sind selbstgesteuert. Sie müssen einfach nur unsere aktuellen Tutorien ausprobieren, das gewünschte Tutorial auszuwählen und eine Stunde zu wählen - wir kümmern uns um den Rest. Wir haben auch Optionen für jedes Alter und jede Erfahrungsstufe ab der ersten Klasse. Beginnen Sie die Planung Ihrer Veranstaltung, indem Sie unseren Leitfaden lesen.

### **Welche Geräte sollte ich für meine SchülerInnen verwenden?**

DIE Aktivitäten von Code.org funktionieren auf allen Geräten und Browsern. Den technischen Bedarf für Nicht-Code.org-Aktivitäten finden Sie unter [code.org/learn](https://code.org/learn) in der Beschreibung der jeweiligen Aktivität. Denken Sie daran: Wir bieten auch Aktivitäten ohne Geräte an, wenn Ihre Schule nicht die technischen Möglichkeiten hat!

### **Müssen sich die SchülerInnen mit einem Konto anmelden?**

Nein. Es ist absolut keine Registrierung oder Anmeldung erforderlich, damit SchülerInnen die Hour of Code ausprobieren können. Die Anmeldung für die Hour of Code erstellt NICHT automatisch ein Code.org-Konto.

### **Wie viel kann man in einer Stunde lernen?**

Das Ziel der "Hour of Code" ist es nicht, jemanden in einer Stunde zu einem Informatik-Experten zu machen. Eine Stunde reicht nur aus, um zu verstehen, dass Informatik Spaß macht und kreativ ist, dass sie für alle Altersgruppen und für alle SchülerInnen unabhängig von ihrem Hintergrund zugänglich ist. Millionen der teilnehmenden Lehrer und SchülerInnen haben sich dafür entschieden, mehr als eine Stunde mitzumachen - einen ganzen Tag oder eine ganze Woche oder länger zu lernen, und viele SchülerInnen haben sich daraufhin entschieden, sich für einen ganzen Kurs (oder sogar ein Studium) einzuschreiben.

**Was alle Teilnehmer in einer Stunde lernen können, ist vor allem, dass wir dies tun können.**