



AGENDA

1. Termin:

- Erfahrungsaustausch über digitales Arbeiten und digitale Tools in der Jugendsozialarbeit
- Einsatzmöglichkeiten in der Jugendsozialarbeit z.B. "Programmieren ohne Computer"

2. & 3. Termin:

- Die Programmiersprache Scratch kennenlernen und gemeinsam programmieren

4. Termin:

- Einblick in Python (professionelle Programmiersprache), offene Fragen und Möglichkeiten zur Weiterarbeit z.B. @yourschool

WAS IST SCRATCH UND WAS BRINGT ES MIR?

- ein Programm, mit dem eigene interaktive Geschichten, Spiele und Animationen programmiert werden können
- ein Programm, das ein Grundverständnis für die Funktionsweise von Programmiersprachen schafft
- ein Programm, das logisches, schlussfolgerndes und verknüpfendes Denken fördert