

Klassenbuch

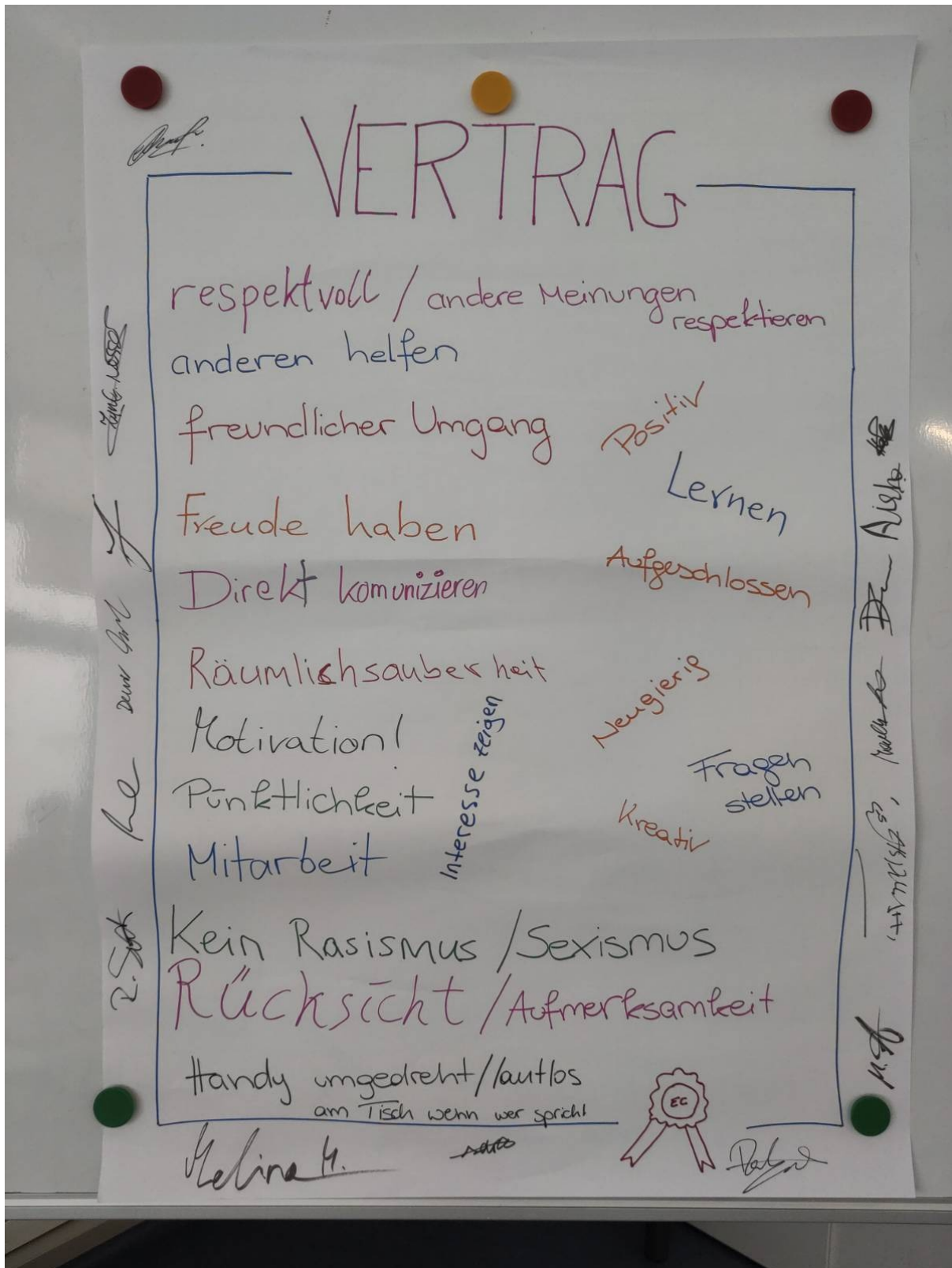
Kursverlauf | everyone codes



01 Kick Off| 30.10.2023

Inhalte:

- Kennen lernen
 - Namen-Assoziations-Spiel: Finde einen Begriff Begriff, der zu dir passt und mit dem ersten Buchstaben deines Vornamens beginnt. Danach werfen wir einander Bälle zu und müssen uns die Reihenfolge merken, dabei sprechen wir die angeworfene Person mit Name und assoziierten Begriff an.
 - Bingo: Damit die Teilnehmerinnen einander nicht nur beim Namen kennen, sondern sich auch darüber hinaus kennenlernen, stellten wir ihnen die Aufgabe, 16 Aussagen Personen in der Gruppe zuzuordnen, indem sie durch die Gruppe gehen und danach Fragen. Sobald alle Felder mit unterschiedlichen Namen gefüllt waren, musste laut BINGO! gerufen werden. Die ersten 3 bekamen eine Belohnung.
- Tour durch die Räume
- Gruppenregeln aufstellen & AMS Regeln erklären
 - Bei Verspätung/Abwesenheit frühzeitig melden -> In beiden Fällen braucht es eine Art bestätigung (AUM oder ZB)
 - Mindestanwesenheit von 80% -> wer mehr als 6 Tage in 6 Wochen fehlt schließt erfolglos ab
 - Wie wollen wir Zusammenarbeiten -> gemeinsames erarbeiten eines 'Vertrags', signieren und sichtbar im Raum aufhängen



- Kursübersicht/Kursinhalte
- Mission (Im)possible: Eine Challenge in der die gesamte Gruppe ihre Teamfähigkeit unter Beweis stellen muss und gleichzeitig einander wieder besser kennenlernt. Sie bekommen eine Liste an Aufgaben, die sie innerhalb 30 Minuten lösen sollen. Wie bleibt der Gruppe überlassen.

02 Grundbegriffe/Hardware | 30.10.2023

Inhalte:

- Hardware - Desktop/Laptop zerlegen und wieder zusammenbauen
- Hauptbestandteile des PCs: CPU, Hauptspeicher, Arbeitsspeicher (Motherboard)
- Kennzahlen dazu - Speicher in (Mega/Giga)Byte, CPU in (Giga)Hertz

03 Anleitungen | 02.11.2023

Inhalte:

- CPU / RAM / Hauptspeicher mit verteilten Rollen gespielt
- Anleitungen schreiben
- Wichtige Punkte
 - Für wen ist die Anleitung - wer ist die Zielgruppe?
 - Wofür ist die Anleitung - Was ist das Resultat?
 - Exakte Beschreibung der Schritte
 - Schritte in der richtigen Reihenfolge
 - Wiederholungen: Welche Schritte sollen wiederholt werden? Wie oft?
 - Wann sind wir fertig, bzw. woran sehen wir, dass wir fertig sind?

04 Growth Mindset | 03.11.2023

Inhalte:

- CheckIn
- Energizer: Wir bilden 2 Teams; beide Teams stellen sich in einer Reihe auf, alle schauen dabei in die selbe Richtung; an einem Ende gibt die Trainerin den beiden ersten in der Reihe einen Begriff vor den sie pantomimisch darstellen sollen; nach dem Startsignal tippen sie der Person vor ihnen auf die Schulter und beginnen ihre Pantomime; wenn die Person, glaubt zu wissen was dargestellt wird, geht der Prozess so durch die Reihe bis zur letzten Person, die erraten muss was dargestellt wird; das Team das es zuerst errät bekommt einen Punkt;
- Growth Mindset/Fixed Mindset
 - Awareness Übung - Schließe die Augen und folge meiner Anleitung:
Habt ihr die folgenden Sätze schon mal gehört?
“Das kann ich nicht.”
“Das schaffe ich nie.”
“Ich bin zu dumm dafür.”

Habt ihr diese Gedanken vielleicht sogar selbst schon einmal gehabt?
Vielleicht könnt ihr euch an eine Situation erinnern, in der ihr so etwas schon mal gedacht habt. Was war das für eine Situation? Wie habt ihr euch gefühlt? Was war es, dass ihr “nicht konntet”? Oder “Nie schaffen werdet”? Oder für dass ihr “zu dumm” wart?

Machen wir ein kleines Experiment:

Wir fügen jetzt das Wort "noch" in die Aussagen hinein und werden die Aussagen etwas ändern.

Versetzt euch nochmal in die Situation, an die ihr gerade gedacht habt...

Und wiederholt die folgenden Worte in euren Gedanken:

„Ich kann das noch nicht.“

“Das schaffe ich noch nicht.“

“Ich werde das schon noch verstehen!“

“Ich muss noch mehr üben!“

Fühlt sich das anders an? Wie fühlt es sich an? Hätte es etwas an eurer Situation geändert, so zu denken?

Und wenn ihr bereit seid, dann öffnet langsam wieder die Augen und kehrt in das Hier und Jetzt zurück.

- Was ist Growth Mindset/Was ist Fixed Mindset? Was bedeutet das?
- Wie bekomme ich ein Growth Mindset?: Einblicke in die neurologischen Prinzipien der 'Negativen Verzerrung' und der 'Neuroplastizität; Vermitteln, dass mit Übung ein Growth Mindset angeeignet werden kann und der Fokus auf das Positive gelenkt werden kann;
- Stationsarbeit
- Abschlussrunde: Was habt ihr heute gelernt? Was nehmt ihr mit? Feedback Woche 1



05 Laptop und EV3 kennen lernen | 06.11.2023

Inhalt:

- Check-in mit Foto und Smileys
- Laptop-Verteilung
- Eigenschaften von Laptops recherchieren
 - Vorbesprechung: Welche Eigenschaften interessieren uns? In welcher Einheit messen wir sie? Wo finden wir diese Informationen?
 - Recherche: selbständig
- Kursseite vorgestellt
- Lego Roboter kennen gelernt - einschalten, ausschalten, Menü durchforschen, Sensoren kurz besprechen.
- Geplant: erste Schritte im Roboter programmieren
- Tatsächlich: Lego Mindstorms heruntergeladen
- Keyboard shortcuts gesammelt und besprochen
- Besprochen: Unterschied Internet - Browser - Suchmaschine

06 Lego Roboter programmieren | 07.11.2023

Inhalt:

- Kurze Besprechung von gestern
- Check-in - Ball zuwerfen, wer den Ball hat, spricht.
- Installation Lego Mindstorms
- Während der Wartezeit: Shortcuts wiederholt
- Gruppe geteilt - diejenigen, die selbständig ausprobieren wollten, an einer Insel, die anderen mit mir an der anderen.
- Aufgabe war, die Programmierbausteine kennenzulernen - am Besten anhand des Robot Educators.
- Erste vorgegebene Challenge: Geradeaus und rückwärts fahren, drehen, Sprachausgabe, LEDs, Display.
- Großes Lob und Applaus am Ende für die gute Leistung von allen.

08 Lego Space Challenge Tag 1| 09.11.2023

- CheckIn mit Moodboard
- Energizer Erde/Mars/Weltraum/Rakete - Es wird eine Linie am Boden aufgeklebt. Jeder Begriff bezeichnete eine Position die einzunehmen oder Aktion die auszuführen ist.

- Fantasiereise zum Mars: Kurze, meditative Gedankenreise, um sie auf das Thema Weltraum einzustimmen.
- Intro Space Challenge: Anschauen der Anleitungsvideos auf Youtube. Nach jedem Video besprechen der Aufgabe.



- Gruppeneinteilung: eigenständige Gruppeneinteilung der Teilnehmerinnen, Einzelarbeit war auch eine Option; Gruppengröße: max. 3 Personen
- Space Challenge: eigenständiges bauen der Roboter und coden der Aufgaben; in welcher Reihenfolge die Aufgaben gelöst wurden, blieb den Teilnehmerinnen überlassen;

	MAN SAMIRA	Zyner Mandana	Marcella	Melina Sarajenise	Amin Hava NEELAM	Zakarya Habsa
1 KOMMUNIKATION				✓	✓	✓
2 CREW						
3 MARSROBOTER				✓		
4 SATELLIT			✓			
5 GESTEINSPROBEN				✓		
6 STROMVERSORGUNG						
7 TRAKETE		✓				

09 Lego Space Challenge Tag 2| 10.11.2023

- CheckIn
- Recap: Was haben wir gestern gemacht? Wie weit seid ihr gekommen? Wiederholung der 7 Aufgaben der Space Challenge.
- Startschuss Space Challenge - eigenständiges arbeiten an einer vorher bestimmten Aufgabe (somit setzten wir ein Mindestziel für den heutigen Tag)

FOTO

- Abbauen und Aufräumen: Rückbilden der Roboter
- Wochen Wrapup: Was hat dir gut gefallen? Was hast du neue gelernt? Was kann verbessert werden?

10 Microbit Einführung | 13.11.2023

Inhalt:

- Check-in: Höhepunkt und Tiefpunkt des Kurses bisher.
- Microbit kennenlernen: In zwei Gruppen Eckdaten, Sensoren, Anbindungen recherchieren, auf Plakat festhalten.

- Microbit: Vorstellen der Entwicklungsumgebung, erstes Programm (Flashing heart) gemeinsam lösen.
- TN lösen selbständig weitere Aufgaben: Namensschild, Würfel.

11 Microbit | 14.11.2023

Inhalt:

- Check-in: Wie ist es gestern gelaufen?
- Einführung: Verzweigungen, Variablen
- Festgehalten Problemlösung: Nachdenken, Problem zerteilen, Schritt für Schritt vorgehen, zwischendurch überprüfen.
- Gemeinsame Herleitung des Emoji-Würfels am Whiteboard
- Live-Coding: Emoji-Würfel
- Selbständige Arbeit an Emoji-Würfel und Emoji-Retro
- Erklärt, dass es bei schwierigen Aufgaben sinnvoll ist, zuerst eine Prosa-Anleitung zu schreiben, und von dieser Anleitung zum Programmieren überzugehen.
- Retro: Was hast du gelernt?

12 Microbit | 15.11.2023

Inhalt:

- Energiser: Stille Post mit Pantomime. Begriffe: Sonne, Programmieren, Microbit, Lego-Roboter, Wayne
- Emoji-Würfel mit Personen durchspielen. Ziele:
 - Veranschaulichung von Variablen (Schachtel mit einer Zahl drin und einem Namen außen drauf, die von Zeile zu Zeile weitergereicht wird)
 - Veranschaulichung von if/else if - direkt nach dem ersten "Treffer" wird der Block abgebrochen.
- Programmieren von Emoji-Würfel / Emoji-Retro
- Besprechen von Emoji-Retro: Zähler-Variable
- Einführung: Schere-Stein-Papier. Anleitung auf deutsch schreiben
- Besprechung: warum brauchen wir Anleitungen?
 - Problem im Detail kennenlernen
 - Klarheit über die Reihenfolge der einzelnen Schritte erlangen
 - IT ist nicht nur programmieren - es gibt auch z.B. PO's
- Strategien zur Problemlösung: Vereinfachen, Zerteilen, Beschreiben, Skizzieren, Diskutieren
- Flussdiagramme

13 Web Intro | 16.11.2023

Inhalt:

- Besuch von Anna Großalber, UX-Designerin, Alumna von Everyone Codes

- Interessante Präsentation darüber: Was ist eigentlich UX/UI? Was macht man da? Wie schaut der Arbeitsalltag aus?
- Abstimmung: Weiter mit Microbit, oder Web? Eindeutige Entscheidung für Web.
- Wiederholung: Suchmaschine vs. Browser vs. Internet
- Kurze Einführung zu Markdown
- TN beginnen in einem Texteditor, Inhalte ihrer Wahl aufzuschreiben, während ich auf Github die Participants-Seiten anlege
- Einführung in Github: Account anlegen, grober Überblick wozu das gut ist, Hinzufügen aller TN zum Projekt
- Ausprobieren von Markdown in ihrer persönlichen Seite (via Edit file direkt in Github)
 - Überschriften
 - Fett / Kursiv
 - Einfügen von Bildern
- Issues in Github
- Besprechung der aktuellen Situation bzgl. Disziplin/Respekt/etc., Vereinbarung, dass wir uns ab jetzt wieder an unseren Vertrag halten.

14 Berufe und Ausbildungen | 17.11.2023

Inhalt:

-

15 Internet | 20.11.2023

Inhalt:

- In Dreier-Gruppen Recherche zu einem der folgenden Themen
- Zu jedem Thema waren drei Links gegeben: Zwei zu textuellen Erklärungen in nicht-technischer Sprache, und ein Video
 - Was passiert bei einem Seitenaufruf, wie kommt die Website in den Browser?
 - Wie funktionieren Suchmaschinen?
 - Was sind Cookies, und was tun sie?
 - Was macht der Inkognito-Modus im Browser?
- Ergebnisse in einer Webseite (Markdown) festhalten
- Präsentation vorbereiten und abhalten
- Fragen von Kolleginnen antizipieren und Antworten darauf suchen
- Nach den Präsentationen: Fragen
- Teilnehmerinnen haben die Gruppen selbst geformt, und untereinander ausgemacht, wer welches Thema behandelt.

16 HTML/CSS | 21.11.2023

Inhalt:

- Aufwärmrunde: Jede sagt 1 Satz, was sie gestern gelernt hat, der Reihe nach. Auf Wunsch von Neelam dann noch: Etwas, was ihnen nicht gefallen hat.
- Dann nach vorgegebener Sitzordnung hinsetzen.
- Einführung: Was ist HTML, und wie schaut es aus?
- Erforschung von weiteren Tags an Hand der Kurswebsite.
- Sammlung der Tags, Erklärung dazu
- Alleine: Eigene HTML-Seite erstellen, mit Überschrift, Paragraph und Liste (ordered oder unordered)
- Gemeinsames Besprechen eines Beispiels
- Einführung Grundgerüst HTML (head, body, meta tags) und CSS
- Vorzeigen Dev-Tools im Browser

17 HTML | 22.11.2023

Inhalt:

- Selbständige Arbeit an HTML

18 Präsentationen/Körpersprache | 23.11.2023

