



Swift Coding Challenge 2020

„Jeder kann programmieren!“

So lautet der Slogan, mit dem Apple seine App „Swift Playgrounds“ bewirbt. Was ist wirklich dran und wie soll das funktionieren? Das wollen [wir vom BildungsHub.wien](#) dann doch genauer wissen und [laden](#) auch heuer wieder [Wiener Schulklassen](#) zu einem gemeinsamen [Swift Coding-Projekt](#) ein. Für jeweils [2 Wochen](#) können die [zehn- bis vierzehnjährigen](#) Schüler*innen in [Swift Playgrounds](#) teilweise erste Erfahrungen im Programmieren machen.

Neben dem „Schreiben von Code“ sind auch Kreativität und Problemlösungskompetenzen gefragt. Die Fähigkeit Probleme [kritisch](#) zu [hinterfragen](#) und [kreative Lösungsansätze](#) zu entwickeln sind Skills, die den Jugendlichen in jedem Lebensbereich weiterhelfen und einen Mehrwert über das Programmieren hinaus generieren.

Eines der [Ziele des Projektes](#) ist es, nachhaltig [Knowhow](#) an Schulen zu bringen und die Angst vor der [Digitalisierung](#) zu nehmen - sowohl bei Lehrer*innen als auch bei Schüler*innen.





Swift Coding Challenge

Projekteschreibung

Für jeweils 2 Wochen können Schüler*innen der Sekundarstufe I in Swift Playgrounds erste Erfahrungen im Programmieren machen und ihre Coding Skills in einem Wettbewerb im BildungsHub.wien unter Beweis stellen.

Die teilnehmenden Klassen sollten „Anfänger im Coding“ sein. Dann kann man die Entwicklung über den Zeitraum gut festhalten. Zur Vorbereitung auf den Wettbewerbs benötigt man iPads am Standort, um die einzelnen Übungen durchführen zu können. Zu diesem Zweck gibt es iPad Koffer mit je 16 oder 20 Geräten, der den Schulen zwei Mal für je eine Woche zwischen Dezember und April zur Verfügung stehen wird.



Die iPads können an den Schulen außerdem zum Training der Digitalen Grundbildung in allen Fächern genutzt werden. Es bietet sich daher an, den teilnehmenden Klassen je zwei Mal im Schuljahr eine Woche einen digikomp Schwerpunkt in allen Unterrichtsfächern zu ermöglichen, um der Schule und der Klasse einen weiteren Benefit durch die Teilnahme am Wettbewerb zu ermöglichen.

Durch das Programmieren werden vor allem Kompetenzen im Bereich Computational Thinking abgedeckt. Eine detaillierte und vom Ministerium approbierte Liste finden sie am Ende des Dokuments. Korrelations Matrix für Programmieren lernen 1 & 2

Detaillierte Beschreibung was man sich unter coding für den Unterricht vorstellen kann unter:
https://www.apple.com/at/education/docs/Get_Started_with_Code_Curriculum_Guide.pdf
Link zum Video der Swift Coding Challenge 2019: <https://www.youtube.com/watch?v=DWlvXXyzCsE&t=1s>





Swift Coding Challenge

Projektlauf

1

Vorbereitung der Lehrkräfte:

Zeitraum: Montag 16. Dezember 2019 von 12:00 - 14:30 Uhr im BildungsHub.wien
TeilnehmerInnenanzahl: pro Termin max. 20 Lehrkräfte - bei Bedarf wird zusätzlich ein weiterer Termine im Dezember angeboten.

Inhalt: Swift Einführung; Vorstellung der Materialien; erste Einführung in Aktivitäten

2

Coaching-Termine für die Schüler*innen an den Schulstandorten:

Zeitraum: Jänner - Februar

Anzahl der Trainings: 1 Training (3h) pro Schule

Inhalt: Check, wo steht die Schule gerade; iPad nutzen; weitere Einführung in Swift

3

Vorbereitung der SchülerInnen:

Zeitraum: Jänner bis März - schulintern 2 Mal für je 1 Woche

TeilnehmerInnenanzahl: 1 Klasse pro Schule

Inhalt: Swift Playgrounds 1 & 2

4

OPTIONAL: Support von den Profis - Swift Coding Sessions:

Zeitraum: mehrere Nachmittage im März im Apple Store Kärntnerstraße

TeilnehmerInnenanzahl: beliebig

Inhalt: Coding Skills auffrischen und verbessern - Training für die Challenge

5

Coding Wettbewerbstag:

Zeitraum: 2. April 2020 von 10:00 bis 12:30 im Magenta Headquarter, 1030 Wien.

TeilnehmerInnenanzahl: 3-6 Schüler*innen pro Klasse

Inhalt: Coding Wettbewerb mit unterschiedlichen Challenges (tbd)



SWIFT CODING CHALLENGE

AWARD 2020



swift coding Challenge

Kompetenzerwerb für die Digitale Grundbildung



Klicken Sie hier um zum Anmeldeformular zu gelangen:

Swift Coding Challenge 2020
Anmeldung

Bei offenen Fragen - Kontakt:
MMag. Andreas Huber-Marx
andreas.huber-marx@bildung-wien.gv.at

Programmieren lernen 1 & 2 <small>KOMPLETTIONS MATRIX</small>	Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in Sekundarstufe 1		
	Inhalte	Computational Thinking	
Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung <ul style="list-style-type: none"> • Digitalisierung im Alltag • Chancen und Grenzen der Digitalisierung • Gesundheit und Wohlbefinden 	Informations-, Daten- und Medienkompetenz <ul style="list-style-type: none"> • Suchen und finden • Vergleichen und bewerten • Organisieren • Teilen 	Betriebssysteme und Standard-Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Betriebssystems • Textverarbeitung • Präsentationssoftware • Tabellenkalkulation 	Mediengestaltung <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Medien rezipieren • Digitale Medien produzieren • Inhalte weiterentwickeln
●	●	●	●
Digitale Kommunikation und Social Media <ul style="list-style-type: none"> • Interagieren und kommunizieren • An der Gesellschaft teilhaben • Digitale Identitäten gestalten • Zusammenarbeiten 	Sicherheit <ul style="list-style-type: none"> • Geräte und Inhalte schützen • Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 	Technische Problemlösung <ul style="list-style-type: none"> • Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren • Digitale Geräte nutzen • Technische Probleme lösen 	Computational Thinking <ul style="list-style-type: none"> • Mit Algorithmen arbeiten • Kreative Nutzung von Programmiersprachen
●	○	○	●

Lehrpläne für die Verbindliche Übung "Digitale Grundbildung"; Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung; 2018
<https://www.ris.bka.gv.at/eli/bgbl/II/2018/71/20180419>

SCHLÜSSEL ● Übereinstimmung mit Kompetenz ○ Weitere Notizen zur Übereinstimmung

Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“; Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung; 2018
<https://www.ris.bka.gv.at/eli/bgbl/II/2018/71/20180419>

Magenta [®]



BildungsHub.WIEN

ideen machen schule