# 3. Inklusives Coding und Making: Handreichung für die Praxis

Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM) (Hrsg.) (o.J). "Dabei sein und mitreden! Coding und Making für alle!"

Die Handreichung der LAG Lokale Medienarbeit NRW richtet sich an (medien-)pädagogische Fachkräfte und bietet neben konkreten Methoden zur Umsetzung inklusiver Projekte im Bereich Making und Coding, wie etwa das "Analoge Programmieren", auch die **Übersetzung** technik-bezogener Begriffe **in einfacher Sprache**, wie etwa "Strom-Kreis" oder "Sensor". Ein Beispiel zu "Coding":

> Coding ist ein englisches Wort.
> Man spricht das: kou-ding.
> Übersetzt bedeutet das: codieren
> oder programmieren.
>
> Coding ist das Herstellen von Software.
> Man spricht das: soft-wär.
> Software sind Computer-Programme.
> Dazu zählen auch Apps.
> Bei der Anwendung von Software,
> verarbeitet ein Computer viele Daten.
> Welche Daten er verarbeiten soll und wie,
> bestimmt die Software.
> Dazu gibt sie ihm ganz genaue Anweisungen.
>
> (LAG LM (o.J.: 6)

Zudem gibt es Tipps für niedrigschwellige **Hardware**, wie etwa Ozobots, und **Software**, wie etwa inklusive Coding-Lern-Apps und viele Links zu weiterführenden Materialien.

Einzelne **Methoden** werden umfangreich beschrieben und können so von Fachkräften leicht in die eigene pädagogische Arbeit übersetzt werden. Ein Beispiel für eine solche Methode ist das interaktive Plakat. Hier wird ein selbst gestaltetes oder bereits existierendes Plakat mit Kabeln eines Makey Makey verbunden, sodass bestimmte Teile des Plakates, beispielsweise einzelne Bilder oder Texte, mit Audio-Dateien korrespondieren. So kann beispielsweise ein Text auf dem Plakat vorgelesen werden.

Die Handreichung ist hier kostenlos als PDF verfügbar und kann zudem als Printausgabe bestellt werden.

---

Revision #5
Created 9 January 2024 07:47:22 by Julian Erdmann
Updated 9 January 2024 08:07:45 by Julian Erdmann