



Projekttag mit Coding For Tomorrow

Zeit für Entdeckergeist! In unseren kostenfreien Online-Projekttagen sammeln Schüler:innen der 3.–10. Klasse erste Programmiererfahrungen und/oder gestalten eigene digitale Projekte. So erarbeiten sie z.B. eigene Spielkonzepte, programmieren interaktive Geschichten, drehen Kurzfilme oder entwerfen virtuelle Welten. Neben inhaltlichem Fachwissen sammeln sie auf spielerische Art und Weise erste Erfahrungen im projektbasierten Arbeiten.

Wer sind wir?

Bei Coding For Tomorrow lernen Kinder und Jugendliche aus der 1. bis 10. Klasse sowie Lehrkräfte den eigenständigen, kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Technologien. Dabei orientiert sich Coding For Tomorrow an den Kompetenzanforderungen der Strategie „Bildung für eine digitale Welt“ der Kultusministerkonferenz und setzt an der sechsten Kompetenzsäule „Problemlösen und Modellieren“ an.

Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de

Aufgrund der aktuellen Situation können die Projekttage nur **ONLINE** durchgeführt werden.

Anmeldungen für den Zeitraum Jan-März 2021 können unter info@coding-for-tomorrow.de oder **0211 - 69524222 erfolgen.**

Unser Angebot ist für Schulen kostenfrei.

Außerdem gibt es hier noch viele weitere Anregungen und Inspirationen zu unserem kostenfreien Unterrichtsmaterial:

[coding-for-tomorrow.de /unterrichtsmaterial/](https://coding-for-tomorrow.de/unterrichtsmaterial/)

Unsere Rahmenbedingungen:



Klassenstufen:
ONLINE
ab 3. -10. Klasse



Gruppengröße:
ONLINE
max. 15 SuS
d.h. bei 30 SuS =
2 Projekttag



Dauer:
3–4h
(je nach Angebot)

Ort (Aktuell nur als digitales Format buchbar!):



Digitaler Hub
Mindener Str. 33a



In der Schule
während der
Corona-Pandemie



Digitales Format
bei einem weiteren
Lock Down

Unsere Themen für die Grundschulen



Geschichten programmieren mit Scratch Jr (ab 3. Klasse)

In diesem Projekttag programmieren wir eigene Animationen oder Geschichten und beschäftigen uns nebenbei mit den Fragen: Was sind Algorithmen? Was sind Befehle? Und was bedeutet eigentlich Programmieren? Die Schüler:innen erarbeiten sich selbstständig die Programmieroberfläche von Scratch Jr, planen mit Hilfe eines Storyboards eigene Geschichten und setzen diese in der App um.



Dauer:
3h



Benötigtes Material vor Ort:
> Tablets mit der Scratch Jr App
Android/iOS (1x pro 2er Team)



Verwendetes digitales Werkzeug:
Scratch Jr ist eine kunterbunte, visuelle Programmiersprache für Kinder ab dem Vorschulalter. Mit Scratch Jr können eigene kleine Geschichten und Spiele erstellt werden. Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/scratch-jr



Film ab mit Stop-Motion (ab 3. Klasse)

In diesem Projekttag werden bunte Welten gebastelt und ein Stop-Motion-Film gedreht. Zusätzlich werden folgende Fragen beantwortet: Wie entsteht die Bewegung im Film? Was macht einen guten Film aus? Und welche Tipps und Tricks gibt es zu beachten? Die Schüler:innen überlegen sich zunächst mit Hilfe eines Storyboards eine Geschichte, basteln die benötigten Kulissen und drehen anschließend ihren eigenen Kurzfilm.



Dauer:
4h



Benötigtes Material vor Ort:
> Tablets mit der Stop-Motion-App Android/iOS (1x pro 2-3er Team)
> Kartons (z.B. Schuhe oder Einkaufsboxen)
> Bastelmaterial
> Figuren (z.B. Lego oder Schleich)



Verwendetes digitales Werkzeug:
Bei Stop-Motion werden viele Bilder aneinandergereiht und mit hoher Geschwindigkeit abgespielt, sodass diese für das menschliche Auge zu einem Film verschwimmen. Hierbei ist es wichtig, dass Figuren und Gegenstände immer nur ein ganz kleines bisschen bewegt werden.

Unsere Themen für die weiterführenden Schulen

ONLINE
verfügbar

Programmieren mit Scratch (ab 5. Klasse)

In diesem Projekttag werden Computerspiele entwickelt und die folgende Fragen beantwortet: Was sind Spiele? Was sind Befehle? Und was bedeutet Programmieren? Die Schüler:innen erlernen den Umgang mit der blockbasierten Programmiersprache Scratch und setzen je nach Vorkenntnissen ein einfaches oder komplexes Fangspiel um.



Dauer:
4h



Benötigtes Material:

- > Laptop/Computer oder Tablet (1x pro 2er Team)
- > Internetverbindung



Verwendetes digitales Werkzeug:

Scratch ist eine kostenlose Software für Kinder und Jugendliche, mit der man durch das Zusammensetzen von visuellen Blöcken Programmcodes schreiben kann. Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/scratch

ONLINE
verfügbar

Programmieren mit CoSpaces Edu (ab 6. Klasse)

In diesem Projekttag werden VR Computerspiele entwickelt und die folgenden Fragen beantwortet: Was sind Spiele? Was sind Befehle? Und was bedeutet Programmieren? Die Schüler:innen gestalten ihre eigenen virtuellen Welten und lassen sie mittels einer blockbasierten Programmierumgebung zum Leben erwecken.



Dauer:
4h



Benötigtes Material:

- > Laptop/Computer (1x pro 2er Team)
- > Computermäuse
- > Internetverbindung (hoher Bandbreite)



Verwendetes digitales Werkzeug:

CoSpaces Edu ist eine VR Software, mit der sich virtuelle Welten entwerfen lassen und die durch die blockbasierte Programmiersprache CoBlocks programmiert werden kann.

Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/cospaces