



CODING & MAKING PROJEKT-WORKSHOPS FÜR LEHRKRÄFTE & LEHRENDE AN SCHULEN & AUßERSCHULISCHEN LERNORTEN

**Wir denken Digitale Bildung weiter und machen es greifbar.
Vier verschiedene Workshop Themen, die den eigenständigen, kreativen und kompetenten Umgang mit digitalen Technologien erleichtern. Sei dabei!**

In unseren Projekt-Workshops wird digitale Bildung greifbar. Du hast schon erste Erfahrung mit digitalen Werkzeugen gesammelt und bist auf der Suche nach Anwendungsbeispielen? Pro Workshop konzentrieren wir uns auf ein digitales Werkzeug und kombinieren Fachwissen, Praxiserfahrung und praktische Übungen miteinander. In unseren Projekt-Workshops erarbeitest du anhand eigener Unterrichtsthemen oder Lerninhalten Projektideen, die du direkt im Unterricht oder in anderen außerschulischen Lernorten umsetzen kannst.



Noch keine Vorerfahrung mit den digitalen Werkzeugen?

In unseren Kennenlern-Workshops lernst du ein digitales Werkzeug kennen und sammelst erste praktische Erfahrungen. Nach dem Workshop kannst du das Wissen spielerisch an Kinder und Jugendliche weitergeben. Scanne den QR für den Überblick der Termine.



Du hast bereits erste Erfahrungen mit einem digitalen Werkzeug sammeln können ?

Dann entwickel deine eigene Projektidee und mach mit bei unseren kostenfreien Projekt-Workshops!

31.08.2021 14 -17 Uhr – Projektideen mit CoSpaces Edu entwickeln
Kennenlernen erprobter Anwendungsbeispiele zu den Themen: Zeitreise in das antike Ägypten, Escape Games, interaktive Museen und Fabeln.
Einsatz für die 5. bis 10. Klasse

14.09.2021 14 -17 Uhr – Projektideen mit Scratch entwickeln
Kennenlernen erprobter Anwendungsbeispiele zu den Themen: Storytelling, Spieleentwicklung und interaktive Plakate.
Einsatz für die 4. bis 7. Klasse

28.09.2021 14 -17 Uhr – Projektideen mit Scratch Jr entwickeln
Kennenlernen erprobter Anwendungsbeispiele zu den Themen: Verkehrswegeplanung, Storytelling und interaktive Grußkarten.
Einsatz für die 1. bis 3. Klasse

23.11.2021 14 -17 Uhr – Projektideen mit dem Calliope mini entwickeln
Kennenlernen erprobter Anwendungsbeispiele zu den Themen: Wetterstation, leuchtendes Raumschiff und Winke-Katze.
Einsatz für die 4. bis 6. Klasse

Anmeldung unter: coding-for-tomorrow.de/termine

Mehr Infos zu Best-Practice-Beispielen findest du hier:
coding-for-tomorrow.de/unterrichtsmaterial
coding-for-tomorrow.de/bibliotheken-projektideen