



Projekttag für Grundschulen

Zeit für Entdeckergeist! In unseren kostenfreien Projekttagen sammeln Schülerinnen und Schüler der 1.–4. Klasse erste Programmiererfahrungen und/oder gestalten eigene digitale Projekte. So erarbeiten sie z.B. eigene Spielkonzepte, bauen und programmieren Roboter 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 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

Bei Projekttagen in der Schule und der Nutzung unserer digitalen Formate empfehlen wir ein kurzes Beratungsgespräch. Alle Angebote, die auch **ONLINE** durchgeführt werden können, sind farblich gekennzeichnet.

Anmeldungen für das Schuljahr 2021/2022 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:
1.-4. Klasse



Gruppengröße:
max. 30 SuS



Dauer:
täglich 3–4h
(je nach Angebot)

Ort (optional):



Digitaler Hub
(Düsseldorf)
Mo, Mi., Fr.



Hybrid
(deutschlandweit)
Di., Do.



Digitales Format
(deutschlandweit)
Mo. - Fr.

Unsere Themen für die Grundschulen



Geschichten programmieren mit Scratch Jr (ab 1. 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 Schülerinnen und Schüler 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 entwicklungsgerechte, kunterbunte grafische 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

Tüfteln mit Robotern I (ab 2. Klasse)

In diesem Projekttag beschäftigen wir uns mit den Fragen: Was sind Roboter? Wo und wofür werden sie eingesetzt? Und können Roboter eigentlich denken und fühlen? Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich zunächst selbstständig die Funktionsweisen des Ozobots, programmieren diesen analog mit Papier und Stift und bringen ihn anschließend mit der visuellen Programmiersprache OzoBlockly zum Tanzen oder Malen. Ein spielerischer Einstieg in das Thema Robotik und Sensorik.



Dauer:
3h



Benötigtes Material vor Ort:
> Tablet oder Laptops
(1x pro 2er Team)
> Internetverbindung
> DIN A3 Blätter
> ggf. Bastelmaterial für
die Malroboter



Verwendetes digitales Werkzeug:
Der Ozobot ist ein kleiner Roboter, der mit seinen Farb- und Helligkeitssensoren, gemalten Linien folgt und über Farbcodes (analog) oder mit einer visuellen Programmiersprache (OzoBlockly) gesteuert werden kann. Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/ozobot

Elektronische Musikinstrumente (ab 3. Klasse)

In diesem Projekttag werden eigene elektronische Musikinstrumente aus Pappe und mit dem Makey Makey gebaut. Nebenbei befassen wir uns mit den Fragen: Was ist ein Stromkreis? Welche Materialien leiten, welche nicht und warum? Die Schülerinnen und Schüler erforschen zunächst den Aufbau eines Stromkreises und testen unterschiedliches Material auf Leitfähigkeit. Anschließend werden bunte Musikinstrumente aus Pappe gebastelt und mit dem Makey Makey verbunden.



Dauer:
4h



Benötigtes Material vor Ort:

- > Laptop/Computer
(1x pro 2er Team)
- > Kopfhörer (1x pro 2er Team)
- > Internetverbindung
- > Bastelmaterial für die
Musikinstrumente



Verwendetes digitales Werkzeug:

Makey Makey ist eine Leiterplatten, welche an den Computer oder Laptop angeschlossen wird, um Alltagsgegenstände in eine Tastatur zu verwandeln. Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/makey-makey



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 Schülerinnen und Schüler überlegen sich zunächst mit Hilfe eines Storyboards eine Geschichte, basteln die benötigten Kulissen und drehen anschließend in 2-3er Teams 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.