



Projekttag 2022 für weiterführende Schulen

Wir schaffen Raum für Ideen! In unseren kostenfreien Projekttagen gestalten und programmieren Schüler:innen virtuelle Welten, eigene Computerspiele oder Roboter. Die projektbasierte Arbeit vermittelt dabei technische, soziale und kreative Kompetenzen.

Bei Coding For Tomorrow lernen Schüler:innen und Lehrkräfte den kreativen und kritischen Umgang mit digitalen Technologien. Im Hub für digitale Bildung in Düsseldorf, bei Projekttagen in ganz Deutschland und in Online-Formaten bieten wir vielseitige Möglichkeiten zum Mitmachen, Coden und Tüfteln.

Coding For Tomorrow orientiert sich an den Kompetenzanforderungen der Strategie „Bildung für eine digitale Welt“ der Kultusministerkonferenz.

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 mit einem entsprechenden Icon gekennzeichnet.

Bei Interesse wende dich bitte an
info@coding-for-tomorrow.de
oder **0211 - 69524222**.

Unser Angebot ist für Schulen kostenfrei.

Unsere Rahmenbedingungen:



Klassenstufen:
1. bis 10. Klasse



Gruppengröße:
max. 30 SuS



Dauer:
4h

Unsere Lernräume:



Hub für digitale Bildung
Düsseldorf



Schule
auf Anfrage



Online & Hybrid
deutschlandweit

Weitere Ideen für technologiebasiertes Lernen findest du unter

 coding-for-tomorrow.de/unterrichtsmaterial

Unsere Projekttag für die weiterführenden Schulen



Stop-Motion-Filme (ab 5. Klasse)

In diesem Kurs schreiben wir Filmgeschichten. Wir skizzieren mit Hilfe eines Storyboards eine Geschichte, basteln Kulissen und drehen anschließend in Teams eigene Kurzfilm. Dabei lernen wir, wie man Geschichten erzählt, wie Bewegung im Film entsteht und was einen guten Film ausmacht.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Bei Stop-Motion-Filmen werden mit Hilfe einer App viele Einzelbilder zu einer Filmsequenz verbunden. Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/stopmotion



Computerspiele mit Scratch (ab 5. Klasse)

In diesem Kurs entwickeln wir ein eigenes Computerspiel. Wir lernen die Programmieroberfläche Scratch kennen und programmieren ein einfaches Fangspiel. Dabei machen wir erste Erfahrungen mit einer Programmiersprache und verstehen, was Algorithmen sind.



Dauer:
4h



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

Tüfteln mit Robotern (ab 6. Klasse)

In diesem Kurs lernen wir Roboter besser kennen. Was sind Roboter? Wofür werden sie eingesetzt? Und können sie eigentlich denken und fühlen? Wir lösen mit verschiedenen Robotern spannende Herausforderungen und erhalten so einen Überblick zu den Themen Robotik und Sensorik.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

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

Edison ist ein Roboter, der analog oder über eine einfache Programmiersprache gesteuert werden kann. Er hat mehrere Sensoren und nimmt mit diesen Hindernisse, Geräusche oder Licht wahr.

Interaktives Lernplakat (ab. 6 Klasse)

In diesem Kurs gestalten wir sprechende Lernplakate. Wir schaffen mit Hilfe des Mikrocontrollers Makey Makey aus analogen Plakaten oder Objekten interaktive Lernerlebnisse zu vielfältigen Themen. Neben Wissen zu den Präsentationsthemen sammeln wir erste Programmiererfahrungen.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Makey Makey ist eine Platine, mit dem man Alltagsgegenstände in interaktive Steuerelemente für den Computer verwandeln kann. Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/makey-makey

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

Nudging mit dem Calliope Mini (ab 6. Klasse)

In diesem Kurs bewegen wir mehr Menschen zum Fahrradfahren. Wir beschäftigen uns mit ökologisch-nachhaltigem Verhalten und programmieren einen Rad-Zähler für die Schule. Dabei lernen wir den Microcontroller Calliope Mini kennen und machen erste Schritte mit einer einfachen Programmiersprache.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Calliope Mini ist ein Microcontroller, der über eine visuelle Programmiersprache programmiert werden kann. Er besitzt LEDs und Lautsprecher sowie Sensoren zur Messung der Temperatur, Lautstärke und Helligkeit.

Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/calliope-mini



Escape Games mit CoSpaces Edu (ab 7. Klasse)

In diesem Kurs entwickeln wir ein spannendes Escape Game. Wir entwerfen unsere eigenen virtuellen Welten und erwecken sie durch eine einfache Programmiersprache zum Leben.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

CoSpaces Edu ist eine VR Software, mit der man virtuelle Welten gestalten und mit einer blockbasierten Programmiersprache zum Leben erwecken kann.

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



Kunst und Algorithmen (ab 7. Klasse)

In diesem Kurs gestalten wir digitale Kunstwerke. Wir beschäftigen uns zunächst mit Kunst, Computern und Künstlichen Intelligenzen. Anschließend nutzen wir die Softwareumgebung Tinkercad, um Kunst mit Algorithmen zu entwerfen und 3D-Objekte zu programmieren.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Tinkercad ist eine Software, mit der 3D-Modelle erstellt und programmiert werden können.

Wetterstation mit dem Calliope Mini (ab 7. Klasse)

In diesem Kurs programmieren wir unsere eigene Wetterstation. Wir lernen die Sensorik des Microcontrollers Calliope Mini kennen und programmieren diesen mit Hilfe einer einfachen Programmiersprache.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Calliope Mini ist ein Microcontroller, der über eine visuelle Programmiersprache programmiert werden kann. Er besitzt LEDs und Lautsprecher sowie Sensoren zur Messung der Temperatur, Lautstärke und Helligkeit.

Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/calliope-mini



Zukunftswelt mit CoSpaces Edu (ab 8. Klasse)

In diesem Kurs entwickeln wir Zukunftswelten. Wie wollen wir in Zukunft miteinander leben? Wir beschäftigen uns mit den Nachhaltigkeitszielen der UN und gestalten unsere eigene virtuelle Stadt der Zukunft.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

CoSpaces Edu ist eine VR Software, mit der man virtuelle Welten gestalten und mit einer blockbasierten Programmiersprache zum Leben erwecken kann.

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