



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 Grundschulen



Geschichten programmieren (ab 1. Klasse)

In diesem Kurs programmieren wir gemeinsam Kurzgeschichten. Wir planen mit einem Storyboard eigene Geschichten und erwecken diese mit Hilfe der einfachen Programmiersprache Scratch JR zum Leben. Dabei sammeln wir erste Erfahrungen mit einer Programmiersprache und verstehen, was Algorithmen sind.



Dauer:
3h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Scratch Jr ist eine Software für Kinder ab dem Vorschulalter, mit der durch das Zusammensetzen von bunten Blöcken kleine Geschichten und Spiele programmiert werden können. Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/scratch-jr

Tanz-Roboter (ab 1. Klasse)

In diesem Kurs laden wir zur Robo-Tanz-Party. Wir lernen den Ozobot kennen und programmieren diesen analog mit Papier und Stift. Anschließend basteln die Kinder bunte Kostüme und bringen ihre Ozobots zum Tanzen. Dabei sammeln wir erste Erfahrungen mit dem Thema Robotik und Sensorik.



Dauer:
3h



Verwendetes digitales Werkzeug:

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



Stop-Motion-Filme (ab 2. Klasse)

In diesem Kurs schreiben wir Filmgeschichte. 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

Elektronische Musikinstrumente (ab 2. Klasse)

In diesem Kurs wird's musikalisch. Wir basteln bunte Musikinstrumente aus Pappe und bringen sie mit dem Microcontroller Makey Makey zum Klingen. Dabei lernen wir den Aufbau eines Stromkreises kennen und testen unterschiedliche Bastelmaterialien auf ihre Leitfähigkeit.



Dauer:
3h



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

Robotik Club (ab 2. Klasse)

In diesem Kurs lernen wir Roboter besser kennen. Wir bauen und programmieren eigene Roboter und beschäftigen uns mit der Frage, wie Roboter uns im Alltag helfen können. Dabei sammeln wir Erfahrungen mit dem Thema Robotik und Sensorik.



Dauer:
3h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Der BlueBot ist ein kleiner Roboter, der mit Tasten oder per App gesteuert werden kann. Mit LEGO® WeDo können Roboter selbst gebaut und einfach programmiert werden.

Mal-Roboter (ab 3. Klasse)

In diesem Kurs bringen wir Robotern das Malen bei. Wir lernen den Ozobot kennen und programmieren diesen analog mit Papier und Stift. Anschließend lassen wir den Ozobot mit Hilfe einer einfachen Programmiersprache Bilder malen. Dabei finden wir einen kreativen Zugang zu den Themen Robotik und Sensorik.



Dauer:
3h



Verwendetes digitales Werkzeug:

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

Digitales Basteln (ab 3. Klasse)

In diesem Kurs bringen wir Gegenständen zum Leuchten und Wackeln. Wir tüfteln mit Kabeln, Batterien, LEDs und Motoren und gestalten lustige Wackelbots oder leuchtende Masken. Ganz nebenbei lernen wir dabei einiges über Stromkreise und die Leitfähigkeit von Bastelmaterialien.



Dauer:
3h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Beim digitalen Basteln lernen Kinder Grundlagen der Elektrotechnik kennen.
Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/digitales-basteln/

Leuchtendes Ufo (ab 4. Klasse)

In diesem Kurs wird's außerirdisch. Wir basteln kleine Ufos und bringen sie mit dem Microcontroller Calliope Mini zum Leuchten. Dabei sammeln wir erste Erfahrungen 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



Computerspiele programmieren (ab 4. 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