



Projekttag für Grundschulen

Wir schaffen Raum für Ideen! In unseren kostenfreien Projekttagen programmieren Schüler:innen eigene kleine Projekte, Tüfteln mit Robotern oder drehen Stop Motion Filme mit ihren Lieblingsfiguren. Sie erlernen elementare Medienkompetenzen des 21. Jahrhunderts. Die projektbasierte Arbeit vermittelt dabei auch 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.

Angebote, die online oder vor Ort an Ihrer Schule durchgeführt werden können, sind mit einem entsprechenden Icon gekennzeichnet. Wir empfehlen ein kurzes Beratungsgespräch vor der Buchung dieser Projekttag, um die Rahmenbedingungen vor Ort abzustimmen.

Bei Interesse wenden Sie sich bitte an
info@coding-for-tomorrow.de
oder **0211 - 69524222**.

Unser Angebot ist für Schulen kostenfrei.

Unsere Rahmenbedingungen:



Klassenstufen:
1. bis 4. Klasse



Gruppengröße:
max. 30 SuS



Dauer:
3 – 4h

Unsere Lernräume:



Hub für digitale Bildung
Düsseldorf



Schule
auf Anfrage



Online & Hybrid
deutschlandweit

Anregungen und Ideen für technologiebasiertes Lernen gibt es auch unter:

coding-for-tomorrow.de/unterrichtsmaterial

Unsere Projekttag für Grundschulen

Robotik Club (1. – 4. Klasse)

An diesem Projekttag lernen die Schülerinnen und Schüler neben Robotik und Sensorik die Grundlagen der Programmierung kennen. Da Roboter, die programmierten Befehle sofort umsetzen, erhalten die Schülerinnen und Schüler direktes Feedback, ob ein Code richtig programmiert wurde. So wird neben der Kreativität für die Programmierung auch die Fähigkeit, Probleme zu erkennen und zu lösen gefördert.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Je nach Klassenstufe werden hier verschiedene Lego Robotersysteme eingesetzt:
Für 1. – 2. Klasse der Lego WeDo und für 3. – 4. Klasse der Lego Spike.

SCHULE

ONLINE

Geschichten programmieren mit Scratch Jr (1. – 2. Klasse)

Hier sammeln Schüler:innen spielerisch erste Programmiererfahrungen mit der visuellen Programmieroberfläche Scratch Jr. Sie ermöglicht kreatives Arbeiten, gemeinsames Forschen und selbstständiges Problemlösen. Hier steht das digitale und interaktive Storytelling im Vordergrund. Für diesen Projekttag sind keine Lese- und Schreibkenntnisse erforderlich.



Dauer:
3h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Scratch Jr ist eine kostenfreie visuelle Programmiersprache für Kinder ab 5 Jahren.
Mehr Infos: coding-for-tomorrow.de/scratch-jr

Tanz-Roboter Ozobot (1. – 2. Klasse)

Wir laden zur Robo-Tanz-Party ein. Die Schüler:innen lernen den Lernroboter Ozobot kennen und programmieren diesen analog mit Papier und Stift. Anschließend basteln sie bunte Kostüme und bringen ihre Ozobots zum Tanzen. Die Schüler:innen sammeln erste Erfahrungen mit 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

Elektronische Musikinstrumente (1. – 2. Klasse)

Hier wird's musikalisch. Die Schüler:innen basteln bunte Musikinstrumente aus Pappe und bringen sie mit der Platine Makey Makey zum Klingen. Dabei lernen sie den Aufbau eines Stromkreises kennen und testen unterschiedliche Bastelmaterialien auf ihre Leitfähigkeit. Im Anschluss werden die Töne in Scratch programmiert und über den Makey Makey mit dem Instrument verbunden.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Makey Makey ist eine Platine, mit der leitfähige Alltagsgegenstände in interaktive Steuerelemente für Computer verwandelt werden.

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

Programmieren mit Ozobot (3. – 4. Klasse)

Der Ozobot bietet einen einfachen Einstieg um die Welt der Roboter kennenzulernen. Der Miniroboter lässt sich neben der Programmierung durch Farbcodes auch digital mithilfe der visuellen Programmiersprache Ozoblockly steuern. Die Schüler:innen erkunden so auf spielerische Weise die Grundlagen der Programmierung.



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

SCHULE

ONLINE

Filmarbeit mit Stop Motion (3. – 4. Klasse)

Wir produzieren mithilfe der Stop Motion Filmtechnik kleine Trickfilme. In 2er Teams setzen sich Schülerinnen und Schüler mit dem Thema ihres Filmes auseinander und produzieren im Anschluss mithilfe eines iPads und der Stop Motion Studio App das Video. Die Stärkung von Medienkompetenz, speziell Filmkompetenz, und das Präsentieren eigener Projektergebnisse wird hier gefördert



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

Leuchtendes Ufo mit Calliope Mini (3. – 4. Klasse)

Jetzt wird's außerirdisch. Die Schüler:innen basteln kleine Ufos und bringen sie mit dem Microcontroller Calliope Mini zum Leuchten. Sie lernen die Grundlagen des Programmierens und befassen sich inhaltlich mit der Bedeutung von Raumschiffen.



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

SCHULE

ONLINE

Programmieren mit Scratch (3. – 4. Klasse)

Hier werden Schülerinnen und Schüler selbst zu Gestalter:innen ihrer digitalen Welt und können dabei ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Wir vermitteln die Grundlagen der visuellen Programmiersprache, sodass die Teilnehmenden direkt ein eigenes einfaches Computerspiel in Scratch umsetzen können. Im Anschluss werden die Projekte mit dem Makey Makey an selbst gebastelte Controller verbunden und getestet.



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

Das sprechende Plakat (3. – 4. Klasse)

Ein Plakat, das bei Berührung spricht? Mithilfe der Platine Makey Makey und durch einfache Programmierbefehle in Scratch können Inhalte auf einem analogen Plakat interaktiv gestaltet werden. In diesem Projekttag lernen Schüler:innen wie Informationen auf einem Plakat dargestellt werden können und sammeln erste Programmiererfahrungen mit einfachen Ausgabebefehlen in Scratch.



Dauer:
4h



Verwendetes digitales Werkzeug:

Makey Makey ist eine Platine, mit der leitfähige Alltagsgegenstände in interaktive Steuerelemente für Computer verwandelt werden.

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