

Klasse 3 - 4

INFORMATIK ENTDECKEN – MIT UND OHNE COMPUTER

Dauer: 1,5 Stunden

Kinder nutzen sehr früh digitale Medien ohne zu wissen, wie diese funktionieren. Einen spannenden und lustigen Einstieg finden sie über Stationen zu logischen Aufgaben, Verschlüsselung, Sortierung, Reihenfolgen und erstem Programmieren.

ab Klasse 4

LEGO MINDSTORMS

Sek 1, Informatik, 3.1.2(1)-(7)

Dauer: 4 - 5 Stunden / Verleih

Die Schüler/-innen bauen und programmieren einen Lego-Roboter Schritt für Schritt. Je nach Vorwissen lösen sie unterschiedliche Aufgaben. Basiskonzepte im Umgang mit Computern werden vorausgesetzt.

ab Klasse 8

ARDUINO FÜR EINSTEIGER

Sek 1, Informatik, 3.1.2(1-7); Technik, 3.2.2 (16, 17)

Dauer: 3 – 4 Stunden / Verleih möglich

Die Schüler/-innen lernen das Microcontroller-Board Arduino und dessen grundlegende Funktionen kennen. Anhand kleiner Aufgaben erlernen sie elektrotechnische Grundlagen und eine textbasierte Programmiersprache, die ähnlich C bzw. C++ ist.

BOB3 – FUN WITH CODING!

Sek 1, Informatik, 3.1.2(1-7)

Dauer: 2 – 3 Stunden / Ausschließlich Verleih

BOB3 ist ein kleiner Roboter zum Programmierenlernen. Über eine Webapplikation können die Schüler/-innen in Zweiergruppen in ihrer eigenen Geschwindigkeit die verschiedenen Tutorials absolvieren und dabei einen Einblick ins Programmieren erhalten.

Klasse 1 - 2

SCRATCH JUNIOR

Dauer: 4 - 5 Stunden / Verleih möglich

Scratch junior ist eine visuelle Programmiersprache, mit der auch schon Kinder im Grundschulalter spielerisch programmieren lernen können. Mit dieser kostenlosen App können die Kinder anschließend auch zu Hause weiter arbeiten.

Ab Klasse 7

CAD UND 3D-DRUCK

Sek.1 T 3.2.1

Dauer: 1,5 - 3 Stunden

Die Schüler/-innen lernen ein CAD-Programm (Autodesk Fusion360) kennen und zeichnen anschließend selbständig ein einfaches 3D-Objekt. Dieses Objekt drucken die Schüler/-innen dann mit einem 3D-Drucker aus. Da dies länger dauert, werden die gedruckten Objekte später zugesendet.