
WORKSHOP-ANGEBOT





Die folgenden Workshops dauern jeweils **90 Minuten**. Sowohl die Dauer als auch die Themen können an die unterschiedlichen Bedürfnisse angepasst werden.

Dieses Dokument enthält lediglich eine Auswahl der Workshops, die wir am häufigsten durchführen und die am besten ankommen. Wir können jedoch auch **personalisierte Workshops vorbereiten, um den Bedürfnissen der Schüler und der Bildungseinrichtung gerecht zu werden.**



Titel: Mit TaleBot auf Schatzsuche

Alter: +4 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop entwickeln die Schüler ihr computergestütztes Denken, um Abläufe zu erstellen und lustige Herausforderungen ohne Bildschirm zu lösen.

Durch die verschiedenen Aufgaben erleben sie ein spannendes Piratenabenteuer und finden mit Hilfe des Roboters TaleBot verschiedene Schätze.



Titel: Die Welt entdecken mit Coding Set

Alter: +5 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop entwickeln die Schüler ihr computergestütztes Denken, um Abläufe zu erstellen und lustige Herausforderungen zu lösen, ohne einen Bildschirm zu benötigen.

Durch verschiedene Aufgaben lernen sie verschiedene Lebensräume und die Tiere, die darin leben, kennen. Sie werden zu Forschern und Entdeckern!

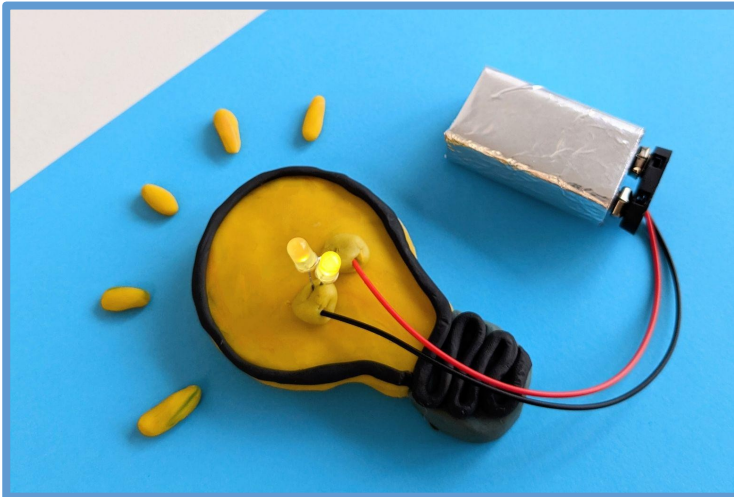


Titel: Haben Roboter Gefühle?

Alter: +6 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop werden die Schüler in die Robotik eingeführt und entdecken, wie der Roboter Photon funktioniert.

Wir tauchen in die Welt der Emotionen ein, entdecken jede einzelne davon und versuchen, sie in verschiedenen Situationen zu identifizieren. Das Ziel ist es, Photon dabei zu helfen, seine Emotionen zu kontrollieren.

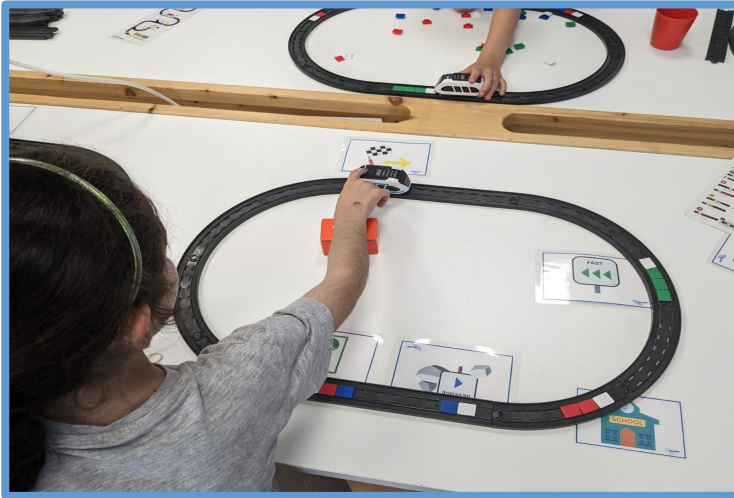


Titel: Kreative Elektronik

Alter: +6 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop lernen die Schüler etwas über Elektrizität und Leitfähigkeit und testen ihr Wissen, indem sie lustige Schaltkreise bauen.

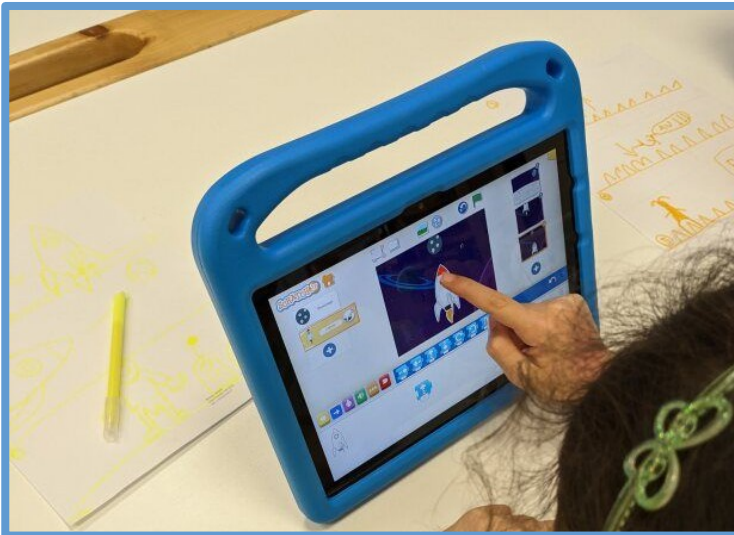
Sie verwenden leitfähige Knete und erstellen verschiedene Designs, bei denen Kunst und Elektronik miteinander kombiniert werden. Kreativität pur!



Titel: Steig ein in den Programmierzug!

Alter: +6 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop entwickeln die Schüler ihr computergestütztes Denken, während sie den intelligenten Zug Intelino auf seiner Reise programmieren. Haltestellen, Richtungsänderungen, Geschwindigkeit ... und das alles mit Hilfe von Farbcodes. Praktische Programmierung, um Intelino an sein Ziel zu bringen!



Titel: Programmieren mit Scratch Jr.

Alter: +6 Jahre

Beschreibung: Die Schüler werden mit Hilfe von Scratch Jr, einer visuellen Programmiersoftware mit Symbolblöcken, in die Welt des Programmierens eingeführt. Sie erstellen ihre eigene Geschichte oder ihr eigenes Videospiel und können so ihrer Fantasie freien Lauf lassen.



Titel: Kunst und Technologie mit 3Doodler

Alter: +6 Jahre

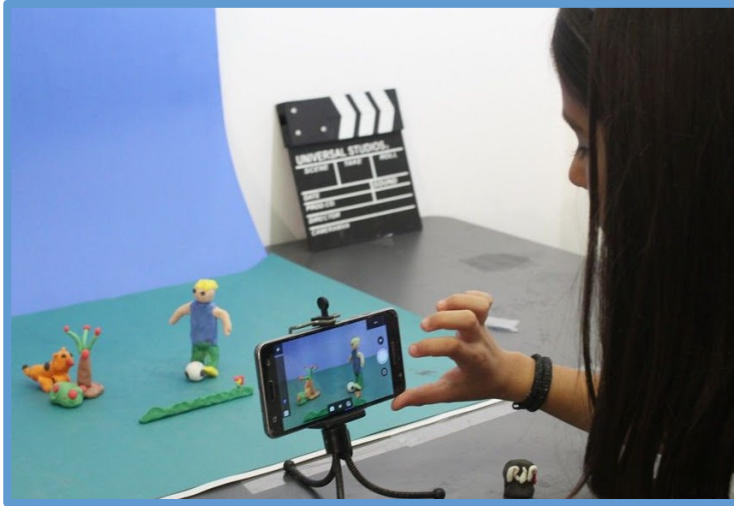
Beschreibung: In diesem Workshop erkunden die Schüler die Verbindung zwischen Kunst und Technologie mit 3D-Stiften und lernen, ihre Ideen in dreidimensionale Objekte umzusetzen. Sie entwickeln ihre kreativen und technischen Fähigkeiten und gestalten Figuren, Strukturen oder Designs, die sie sich vorstellen.



Titel: Robotik mit Smart Robot von Makerzoid

Alter: +6 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop werden die Schüler auf sehr einfache Weise in die Welt der Robotik eingeführt: mit dem Schritt-für-Schritt-Aufbau eines LEGO-ähnlichen Projekts und einer visuellen Programmierung über Symbole. Außerdem lernen sie die Grundlagen der Mechanik und die Funktionsweise einfacher Maschinen kennen.



Titel: Stop Motion für Animationen

Alter: +8 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop lernen die Schüler Stop Motion kennen, eine faszinierende Technik der Einzelbildanimation.

Sie erstellen einen kleinen Kurzfilm, vom Entwurf der Figuren bis zur Erzählung ihrer Geschichte. Sie werden zu Filmregisseuren und -regisseurinnen!



Titel: Robotik mit Robot Master von Makerzoid

Alter: +8 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop werden die Schüler in die Welt der Robotik eingeführt. Sie führen Schritt für Schritt ein LEGO-ähnliches Projekt durch und verwenden eine visuelle Programmiersoftware zur Erstellung von Algorithmen.

Außerdem lernen sie Sensoren und Aktoren und deren Funktion in der Prozessautomatisierung kennen.

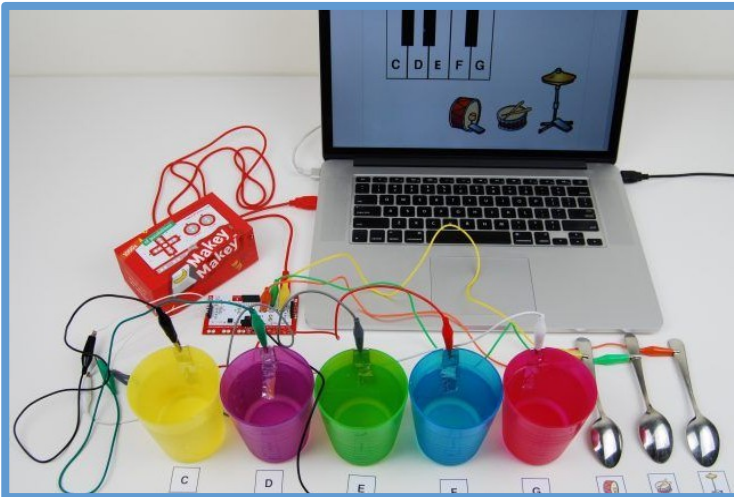


Titel: Programmierung und Robotik mit Photon

Alter: +8 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop lernen die Schüler, was Robotik ist, wie sie funktioniert und welche Auswirkungen sie heute hat. Außerdem werden sie mithilfe von Tablets in die Welt der visuellen Programmierung eingeführt.

Photon ist ein Bodenroboter, der verschiedene Sensoren und Aktoren integriert, mit denen sie verschiedene Herausforderungen meistern und so Programmierstrukturen und das Konzept von Algorithmen verstehen lernen.

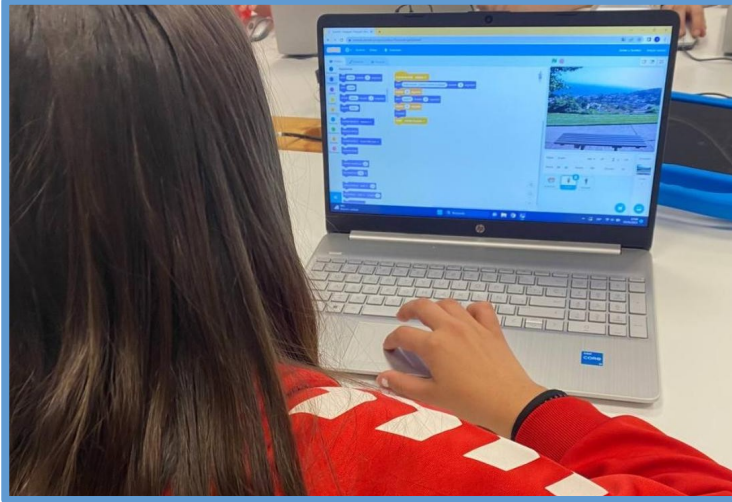


Titel: Interaktivität mit Makey Makey

Alter: +8 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop entdecken die Schüler neue Formen der Unterhaltung mit dem Tool Makey Makey und durch das Programmieren mit Scratch.

Sie lernen etwas über Elektrizität, die Leitfähigkeit von Materialien, Programmierung ... und all das, um ihr Wissen zu testen, indem sie von Spielen bis hin zu interaktiven Kunstwerken alles Mögliche erschaffen.



Titel: Entwicklung von Videospielen

Alter: +8 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop lernen die Schüler verschiedene Programmierstrukturen und die Erstellung von Algorithmen mit Scratch kennen und wenden dieses Wissen bei der Entwicklung von Videospielen an.

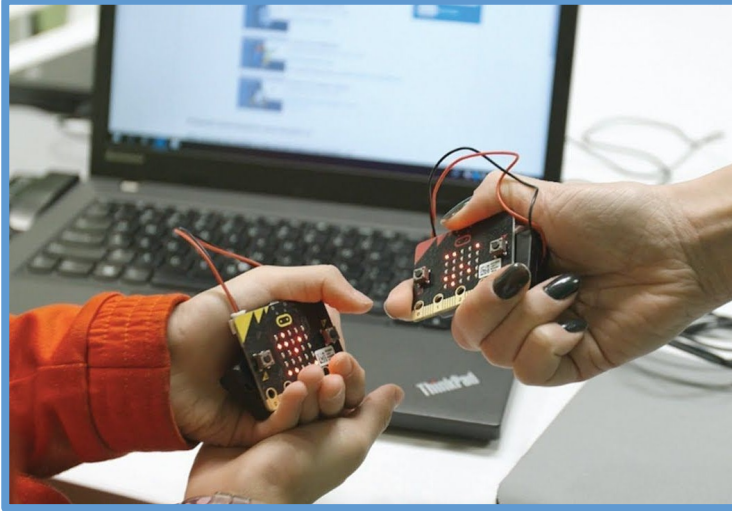


Titel: 3D-Design und -Druck

Alter: +8 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop lernen die Schüler, wie die 3D-Fertigung funktioniert, vom Entwurf bis zur Funktionsweise eines 3D-Druckers.

Sie entdecken die Vorteile dieser Fertigungsmethode und die Möglichkeiten, die sie bietet.

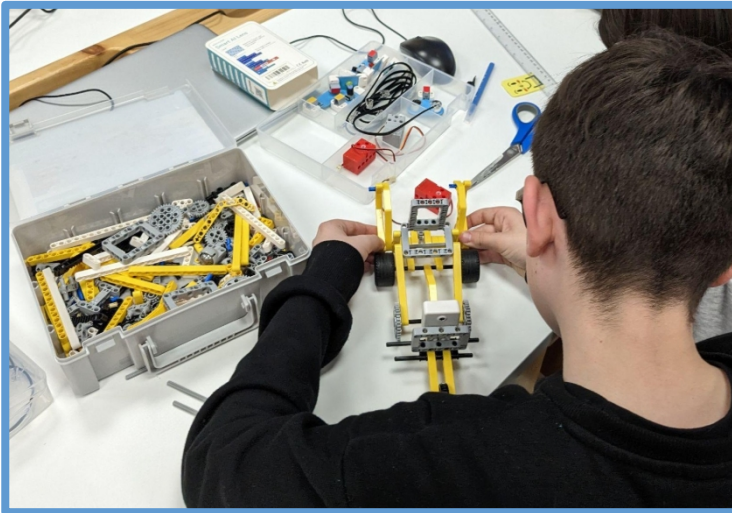


Titel: Robotik mit micro:bit

Alter: +8 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop lernen die Schüler, was Robotik ist, wie sie funktioniert und welche Auswirkungen sie heute hat. Außerdem werden sie mit micro:bit in die Welt der Programmierung eingeführt.

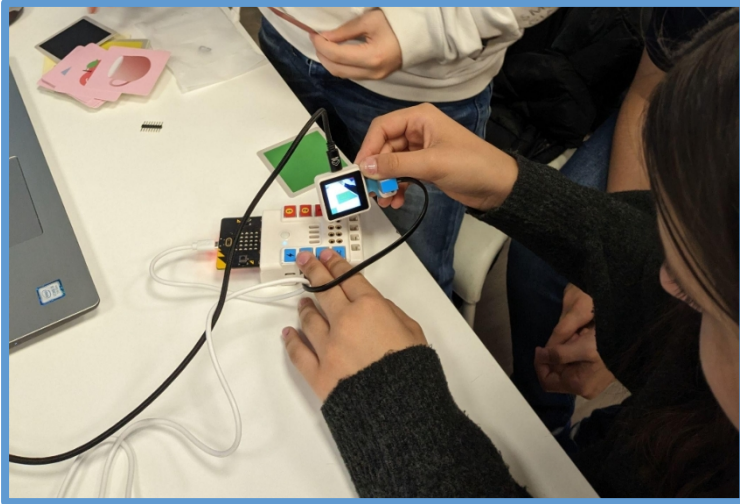
micro:bit ist eine programmierbare Platine, die verschiedene Sensoren und Aktoren integriert und die Entwicklung einer Vielzahl von MINT-Projekten ermöglicht.



Titel: Robotik und Konstruktion mit Nezza

Alter: +8 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop lernen die Schüler, was Robotik ist, wie sie funktioniert und welche Auswirkungen sie heute hat. Außerdem werden sie mit micro:bit in die Welt der Programmierung eingeführt und bauen mit LEGO-ähnlichen Blöcken einen Roboter.



Titel: Künstliche Intelligenz

Alter: +10 Jahre

Beschreibung: In diesem Workshop lernen die Schüler, was künstliche Intelligenz ist und wie sie funktioniert, sowie ihre Auswirkungen auf unseren Alltag aus ethischer Sicht. Mithilfe einer KI-Linse oder maschinellen Lernen entwickeln die Schüler auf einfache und unterhaltsame Weise ihre eigenen Projekte.