

#Expedition100101



SCHULCHALLENGE 2021/22



Ein Kooperationsprojekt von
„Denken lernen, Probleme lösen“

&

Code4Talents

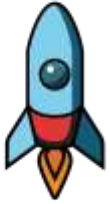


1.-3. Klasse VS

Das Projekt "Denken lernen, Probleme lösen (DLPL)" unterstützt die didaktische Nutzung von digitalen Medien in der Schule und stärkt das informatische Denken von Schüler/innen. Informatisches Denken hilft dabei, vielschichtige Problemstellungen in Schule und Alltag zu verstehen und zu lösen.

Durch eine spielerische Annäherung mit kindgerechten Robotern wie dem kleinen OzoBot, der über Farbcodes programmiert wird oder selbstgebaute – und natürlich auch selbstprogrammierte – Lego-Roboter werden Kinder im Volksschulalter an das Thema heran geführt. So wollen wir Mädchen und Buben gleichermaßen für Technik begeistern und auf die Welt von morgen vorbereiten.

#EXPEDITION100101



Code4 Talents

4. Klasse VS

1.-2. Klasse

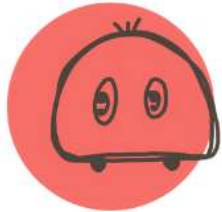
Mittelschule/BG/BRG

Code4Talents erweitert die Kompetenzen, die im „Denken lernen, Probleme lösen“ entstanden sind.

Das Arbeiten mit dem Programm Scratch, einer am MIT (Massachusetts Institut of Technologies) speziell für Kinder entwickelt wurde, gibt den Kindern die Möglichkeit, einfache Coding-Sequenzen selber zu gestalten. Von einfachen Ablaufsequenzen bis zu komplexen selbst programmiertne Spielen spannt sich der Bogen. Spaß und Erlebnis stehen im Fokus.

Weiters wird mit MakeyMakeys oder Microbits gearbeitet und Alltagsgegenstände in digitale Erlebnisse verwandelt.

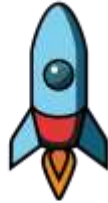
#EXPEDITION100101



DENKEN LERNEN,
PROBLEME LÖSEN

1.-3. Klasse VS

+



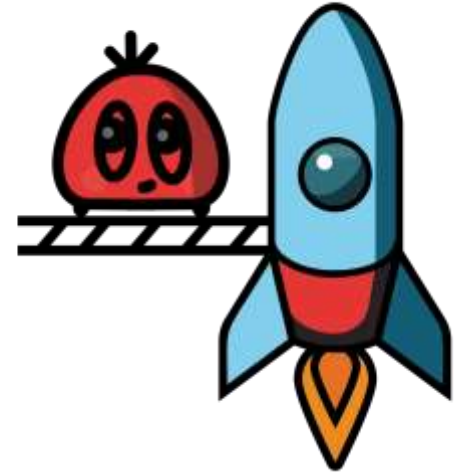
**Code4
Talents**

4. Klasse VS

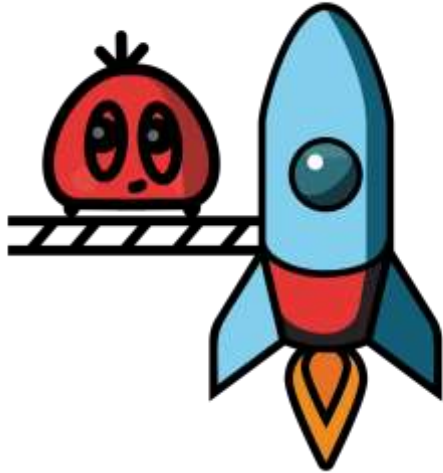
1.-2. Klasse

Mittelschule/BG/BRG

=



#EXPEDITION100101



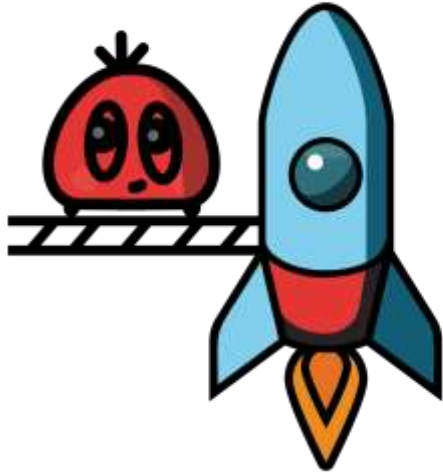
Gemeinsam mit Ozi und Rocket gehen die Klassen auf eine Expedition durchs Weltall.

Im Laufe des Jahres bekommen die Kinder 3 Challenges, die sie entweder mit den Werkzeugen aus „Denken lernen“ oder mit den Tools aus Code4Talents lösen.

Die Aufgaben werden als Video eingereicht. Die Klassen, die alle 3 Challenges gemeistert haben, nehmen am Expeditions100101- Sommerfest teil.

Die Abenteuer der beiden Protagonisten führen die Kinder durch das Jahr.

#EXPEDITION100101



Anmeldestart: 20.9.2021

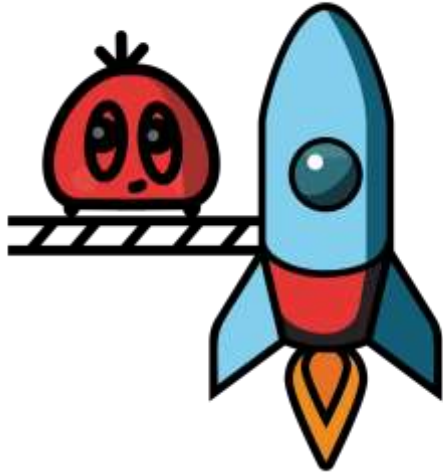
1. Challenge: 1.10.2021
2. Challenge: 23.12.2021
3. Challenge: 11.2.2022

Zeit pro Challenge 2-4 UE, je nach Arbeitstempo

Anmeldeschluss ist aus logistischen Gründen
31.3.2022

Einsendeschluss der Challenges: 15.5.2022

#EXPEDITION100101



ROCKETs gesucht

Das Projekt Code4Talents arbeitet in der 2. oder 3. Challenge auch mit den „Rockets“, das sind Jugendliche der Sekundarstufe 2, 10.-11. Schulstufe.

Gemeinsam mit den „Jungen“ wird an der Challenge gearbeitet, Erfahrungen gesammelt und viel Spaß gehabt. Es gibt wie immer ein Klassenessen und ein T-shirt als Anerkennung, weiters eine Bestätigung über soziales Engagement für den Lebenslauf.

Schulung der Rockets: Norbert Lenz, HTL Dornbirn
Anmeldung unter mint-koordination@bifo.at

#EXPEDITION100101

Andrea Huber, Code4 Talents

Leonie Dreher, Denken lernen, Probleme lösen