

### IJF-Projekttag:

## IT – durch Spieleentwicklung Menschen helfen

für Realschulen und Gymnasien in Bayern

- kostenfrei
- ab der 8. Jahrgangsstufe
- 2 - 3 Klassen (50 - 90 Schüler\*innen parallel)
- inkl. Berufsorientierung

### 1. Tag

#### Ablauf erster Projekttag:

- 4 Schulstunden
- Start ab der 3. Std.

**Theoretische Einführung:**  
Game Design, Mensch-Maschine-Interaktion

**Grundlegende Funktionen**  
Programmiersprache Scratch & Microcontroller MocoMoco

**Entwicklung** und Vorstellung einer Spielidee mit der Methode „Design Thinking“

**Abschlussbesprechung**

**Projektarbeit:**  
Weiterentw. Programm

Eigenständig; in der Schule oder Zuhause.

### 2. Tag

#### Ablauf zweiter Projekttag:

- 4 Schulstunden
- Start ab der 3. Std.

**Praxiseinheit Programmierung**

„Therapie-Spiel“ und Bau des Controllers

**Prototypen-Messe**

**Bewertung und Reflexion**



## WICHTIG

Während der gesamten Veranstaltung muss mindestens eine Lehrkraft pro Klasse anwesend sein. Die Aufsichtspflicht liegt weiterhin bei Ihnen & Ihren Kolleg\*innen.

Holen Sie bitte rechtzeitig die Unterschrift der Eltern (Formular **Einwilligungserklärung** des/r Teilnehmenden) ein und geben Sie sie vor Beginn des Projekttags unseren IJF-Referent\*innen.

### Organisatorisches:

- Alle Schüler\*innen erhalten ein Teilnahme-Zertifikat.
- Wir benötigen einen Parkplatz (möglichst auf dem Schulgelände für kurze Transportwege).
- Wir unterstützen Sie gerne in der Öffentlichkeitsarbeit mit Presseeinladungen/-mitteilungen.
- Wir freuen uns, wenn Sie unserem IJF-Schulteam ein Mittagessen ermöglichen. Dieses kann dem gegenseitigen Austausch dienen.
- Die Beteiligung einer Beratungsfachkraft Ihrer zuständigen Agentur für Arbeit ist möglich.

### Ausstattung:

- Im besten Fall steht für jede Klasse ein Computerraum zur Verfügung.
- Die Computer müssen über einen USB-Anschluss verfügen.
- Das Programm Scratch muss (als Offline- oder Online-Editor) verfügbar sein. LINK Editoren:  
<https://scratch.mit.edu/scratch2download/>  
<https://scratch.mit.edu/projects/editor/>
- Für eine Klasse können wir bei Bedarf Laptops mitbringen, so dass diese Gruppe im Klassenraum arbeiten kann. Hier sollten ausreichend Steckdosen vorhanden sein.
- Für die Einführung benötigen wir Beamer und Laptop.
- Reservieren Sie die Räume von der 2. - 7. Std. (Auf- & Abbau)



**Bundesagentur für Arbeit**

Regionaldirektion Bayern

Die IJF-Projekttag finden in Abstimmung mit dem Bayerischen Kultusministerium statt.

Da unser Bildungsangebot über den Europäischen Sozialfonds (ESF) und der Bundesagentur für Arbeit, Regionaldirektion Bayern, gefördert wird, **muss jede/r Teilnehmer\*in vorab eine Einwilligungserklärung des ESF ausfüllen** (genehmigt vom Kultusministerium).



Ich freue mich auf Ihren Anruf:

Dr. Eva Hildebrandt

Tel. 0931 465522-21

Email: e.hildebrandt@i-j-f.de

**Initiative Junge Forscherinnen und Forscher e.V. (IJF)**

[www.initiative-junge-forscher.de](http://www.initiative-junge-forscher.de)



EUROPÄISCHE UNION  
EUROPÄISCHER SOZIALFONDS

Dieses Projekt wird aus dem Europäischen Sozialfonds gefördert.

ESF IN BAYERN  
WIR INVESTIEREN IN MENSCHEN



Bayerisches Staatsministerium für  
Familie, Arbeit und Soziales