



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.

IJF-Projekttag:

Physical Computing – von der Idee zum motivierenden Therapiespiel 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

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/download/>
<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)



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