



Urlaubsfeeling wecken mit Sketchnotes



Kursleiter:

Natalie A. Peter,
Stil auf ganzer Linie

Teilnehmer:

0/12

Die Erinnerungen an den letzten Urlaub sind noch ganz frisch und du möchtest sie auf besondere Art erhalten? Das kannst du auf einfache und kreative Weise mit Sketchnotes. **Sketchnotes** sind visuelle Notizen, die aus einer Kombination von Bildelementen (sketch) und handschriftlichen Notizen (note) bestehen. Sie können dir dabei helfen, mehr von dem zu erinnern, was du dir notiert hast. So können Deine Urlaubserinnerungen länger frisch bleiben.

Gemeinsam zeichnen wir Dinge, die in einem Reisekoffer Platz finden – Sonnencreme, Badelatschen oder Luftmatratze. All das und noch mehr Icons passend zum Thema lernst du auf einfache Art und Weise zu zeichnen.

Doch nicht nur für das Festhalten schöner Reiseerinnerungen eignen sich die Notizen. Auch die Planung der nächsten Traumreise, des kommenden Tagesausflugs oder verlängerten Wochenendes lässt die Vorfreude steigen.

Und falls dir die Zeit zwischen deinen Reisen zu lang erscheint, Sketchnotes kannst du auch für Grußkarten, Tagebucheinträge oder für deine Mitschriften in der Schule nutzen.

Wenn Du die Sketchnote Methode kennenlernen und für Dich auf vielfältige Weise nutzen möchtest, dann melde Dich an.

Benötigte Materialien:

Papier oder blanko Notizheft, schwarzer Fineliner,
bunte Stifte (Brushpens, Filzstifte oder Buntstifte)

Termin: 15.5.2023, 10 Uhr bis 13 Uhr



LEGO „Geniale Maschinen“

Kursleiter:

Simon Fischer,
Finsotec



Teilnehmer:

0/12

Kennst du geniale Erfindungen, wie den Greifarm oder das Windrad? Lass uns gemeinsam diese Maschinen nachbauen und noch viele andere spannende Modelle, wie den Roller-Rex-Dino, den Robo-Boxer oder ein Katapult! Du lernst die Funktionsweisen kennen und kannst selbst eigene Modelle bauen.

Was benötigt ihr dafür?

- Notebook oder PC mit Internetzugang
- LEGO-Buch „Geniale Maschinen“
(Dieses Buch wird dir nach Anmeldung kostenfrei von der Webakademie zugesendet.)
- viele eigene LEGO-Bausteine

Die Kurse werden wir über MS Teams durchführen.

Termine:

15.05./16.05./17.05.2023 jeweils 10:00 – 11:30 Uhr online

**Alter:
ab 8 Jahre**

LEGO „Verrückte Maschinen“

Kursleiter:

Simon Fischer,
Finsotec



Teilnehmer:

0/12

Sicherlich hast du schon viele Erfahrungen im Bauen und Konstruieren mit LEGO.

Lass uns gemeinsam ein paar verrückte Maschinen nachbauen, wie den HELIKAKTUS, den DJ OKTOPUS, den FLUGSAURIER oder die EIERNDE ECHSE!

Du lernst die Funktionsweisen kennen und kannst selbst eigene Modelle bauen.

Was benötigt ihr dafür?

- Notebook oder PC mit Internetzugang
- LEGO-Buch „Verrückte Maschinen“
(Dieses Buch wird dir nach Anmeldung kostenfrei von der Webakademie zugesendet.)
- Viele eigene LEGO-Bausteine

Die Kurse werden wir über MS Teams durchführen.

Termine:

15.05./16.05./17.05.2023 jeweils 13:00 – 14:30 Uhr online



**Deine eigene Minecraft®-Figur
als 3D-Druck**



Teilnehmer Termin 1:

0/8

Teilnehmer Termin 2:

0/8

Teilnehmer Termin 3:

0/8

In diesem Webinar konstruierst du deine eigene Minecraft®-Figur mit dem Digitalen Baukasten von TinkerToys in 3D. Ob Enderdrache, Crapa oder Steve – deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Im Anschluss drucken wir deine Kreation aus einem umweltfreundlichen Biokunststoff mit einem 3D-Drucker aus und senden sie dir nach Hause. (Bitte gib bei der Anmeldung deine Postadresse an, um dir kostenfrei deine 3D-Figur zuzusenden.)

Benötigte Materialien:

PC/ Laptop / iPad mit Internetverbindung > Wenn möglich mit zweitem Bildschirm

Termin 1:

15.05.2023 10:00-11:30 Uhr

Kursleiterin: Jana Genz

Termin 2:

16.05.2023 10:00-11:30 Uhr

Kursleiter: Christoph Schulze

Termin 3:

16.05.2023 10:00-11:30 Uhr

Kursleiter: Christoph Schulze



Einstieg in das Programmieren mit Python



Kursleiterin:

Vasilina Schöpp (Code it!)

Teilnehmer Termin :

0/8

In diesem Kurs lernst du die Grundlagen des Programmierens mit Python. Du lernst wichtige Begriffe und grundlegende Konzepte des Programmierens kennen und erstellst deine eigenen spannenden Projekte. Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf der Programmierung von Bildern und spannenden Formen. Deine Programme und Zeichnungen kannst du auch nach dem Kurs weiterentwickeln und mit deinen Freunden teilen.

Python ist eine der am meisten genutzten Programmiersprachen. Python ist besonders gut für den Einstieg geeignet, da Python Befehle besonders einfach zu lesen und zu schreiben sind. Der Kurs ist speziell als Einstieg in die Textprogrammierung entwickelt: im Kurs starten wir mit visuellen Python-Blöcken – wie bei Scratch – und gehen dann über zu Text-Programmierung.

Das lernst du im Kurs:

- wichtige Programmierkonzepte wie Schleifen, Ereignisse und Variablen
- mit logischem Denken Probleme zu lösen
- wie du Zeichnungen und andere spannende Projekte programmierst

Voraussetzungen für den Kurs:

- Du solltest zwischen 10 und 14 Jahren alt sein
- Du brauchst einen Computer mit aktuellem Browser, Internetzugang, Kopfhörer
- Für den Kurs sind keine Vorkenntnisse im Programmieren nötig

Kurstermine – 3 Tage:

Montag 15.05. bis Mittwoch 17.05.2023,
jeweils 10:00 bis 11:30 Uhr



Spiele programmieren mit Scratch



Kursleiterin:

Vasilina Schöpp (Code it!)

Teilnehmer:

0/8

In diesem Kurs lernst du, wie du eigene Spiele mit Scratch programmierst. Scratch ist eine grafische Programmierumgebung, die speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde. Im Kurs lernst du, wie du mit Scratch coole Spielfiguren, tolle Hintergrundbilder und witzige Sounds in deine Spiele einbaust. Außerdem lernst du, wie du ein Spiel programmierst; wie du die Spielfiguren animierst und bewegst, einen Punktezähler einbaust und vieles mehr. Deine fertigen Spiele, kannst du auch nach dem Kurs weiter ausbauen und mit deinen Freunden teilen. Der Kurs richtet sich an Einsteiger, ohne Erfahrung mit Scratch.

In diesem Kurs lernst du:

- wichtige Programmierkonzepte wie Schleifen, Ereignisse und Variablen
- mit logischem Denken Probleme zu lösen
- den Computer als kreatives Werkzeug zu benutzen

Kurstermine – 3 Tage:

Montag 15.05. bis Mittwoch 17.05.2023,
jeweils 16:00 bis 17:30 Uhr

Voraussetzungen für den Kurs:

- du bist zwischen 9 und 13 Jahren alt
- du brauchst einen Computer mit aktuellem Browser, Internetzugang, Kopfhörer
- du brauchst keine Erfahrungen im Programmieren



