



LEGO „Stop Motion – Erstelle deinen eigenen Film“



Kursleiter:

Simon Fischer, Finsotec

Teilnehmer:

0/12

Lerne die Stop-Motion-Technik gekonnt einzusetzen.

Wir befassen uns mit der Stop-Motion-Animationstechnik, bei der viele Einzelbilder eines Objektes aufgenommen werden. Der Animator lässt leblose Figuren und Objekte zum Leben erwachen. Schritt für-Schritt lernst du, deinen ersten Trickfilm zu erstellen.

Was benötigt ihr dafür?

- Notebook oder PC mit Internetzugang,
- Handy/Tablet mit der (kostenlosen) App „Stop Motion Studio“,
- LEGO-Buch „Mach deinen eigenen Film“ (von der Webakademie),
- viele eigene LEGO-Bausteine und verschiedene Figuren und, wenn möglich, eine LEGO-Grundplatte

Ergänzend aber nicht zwingend notwendig sind:

- Klebestreifen
- (Schreibtisch-)Lampe
- Stativ und Fernauslöser

Die Kurse werden wir über MS Teams durchführen.

Insgesamt hat der Kurs 3 Termine:

08.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)

09.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)

10.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)

Bitte gib bei der Anmeldung deine Postadresse an, um dir die für den Kurs benötigten Materialien kostenfrei zuzusenden.



LEGO – „Kettenreaktionen - Keine Chance für Langeweile!“



Kursleiter:

Simon Fischer

Teilnehmer: 0/12

In diesem Kurs baust du verschiedene Maschinen, die unterschiedliche Kettenreaktionen auslösen! Rollende Kugeln, fallende Dominosteine oder schleudernde Katapulte, das alles hast du schon gesehen. Und sicherlich hast du schon viele Erfahrungen im Bauen und Konstruieren mit LEGO. Wir wollen gemeinsam mit dir verschiedene Maschinen aus LEGO-Steinen bauen, mit denen du Vieles selbst experimentieren und ausprobieren kannst. Ergänze die Modelle mit deinen eigenen Ideen und konstruiere Eigenkreationen. Du erhältst nach deiner Anmeldung ein Buch zugesendet, mit dem wir arbeiten werden.

Was benötigt ihr für den Kurs?

- Notebook oder PC mit Internetzugang
- LEGO-Buch „Kettenreaktionen“ (von der Webakademie)
- viele eigene LEGO-Bausteine

Die Kurse werden wir über MS Teams durchführen.

Bitte gib bei der Anmeldung deine Postadresse an, um dir die für den Kurs benötigten Materialien kostenfrei zuzusenden.

Insgesamt hat der Kurs 3 Termine:

08.02.2023 - 13.00 bis 14.30 Uhr (1,5 Stunden)

09.02.2023 - 13.00 bis 14.30 Uhr (1,5 Stunden)

10.02.2023 - 13.00 bis 14.30 Uhr (1,5 Stunden)



Kryptologie – Geheime Botschaften



Kursleiterin:

Katrin Gerling

Teilnehmer: 0/12

Schon seit Jahrtausenden gibt es Geheimschriften und Codes!

Wir bauen mit euch und mit einem Forscher-Set euer eigenes Kryptex, das sich von keiner anderen Person knacken lässt. Schritt für Schritt zeigen wir euch, worauf ihr beim Erstellen des 6-stelligen Code achten müsst. Und am Ende habt ihr euer Geheimversteck gebaut.

Zusätzlich erfahrt ihr eine Menge über Geheimschriften, verschlüsselte Botschaften, Bilderbotschaften, Geheimsprachen.

Du erhältst nach deiner Anmeldung einen Forscherkasten „Geheime Botschaften“ zugesendet, mit dem wir arbeiten werden.

Was benötigt ihr noch?

- Notebook oder PC mit Internetzugang
- Papier und Bastelmaterial Die Kurse werden wir über MS Teams durchführen.

Bitte gib bei der Anmeldung deine Postadresse an, um dir die für den Kurs benötigten Materialien kostenfrei zuzusenden.

Insgesamt hat der Kurs 3 Termine:

08.02.2023 - 9:00 – 10:30 Uhr (1,5 Stunden)

09.02.2023 - 9:00 – 10:30 Uhr (1,5 Stunden)

10.02.2023 - 9:00 – 10:30 Uhr (1,5 Stunden)



Einstieg in das Programmieren mit Python



Kursleiterin:

Vasilina Schöpp, Code it!

Teilnehmer: 0/10

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.

Insgesamt hat der Kurs 4 Termine:

06.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)

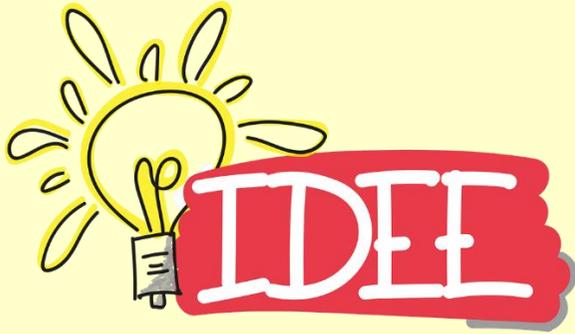
07.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)

08.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)

09.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)



Sketchnotes – mach mehr aus Deinen Mitschriften



Kursleiterin:

Natalie Peter, Stil auf ganzer Linie

Teilnehmer /12

In diesem Kurs lernst du die kreative Sketchnote-Methode kennen und entdeckst, wie du verschiedene Schriftarten schreiben sowie schnell und einfach Symbole und Figuren für Deine Mitschriften zeichnen kannst – ganz ohne Zeichentalent.

Sketchnotes sind visuelle Notizen, die aus Text und kleinen Icons bestehen und dabei helfen können, sich an mehr von dem zu erinnern, was man sich notiert hat.

Du kannst diese Methode für die Schule nutzen oder auch für deine privaten Aufzeichnungen wie Tagebucheinträge oder Grußkarten.

Mehr erfährst du [hier](#).

Was benötigst du im Kurs?

- Papier,
- Fineliner in schwarz und
- ein paar bunte Brushpens.

Bitte gib bei der Anmeldung deine Postadresse an, um dir die für den Kurs benötigten Materialien kostenfrei zuzusenden.

Termin:

9.2.2023 von 10 Uhr bis 13 Uhr



„Jump & Run-Spiel programmieren mit Scratch“



Kursleiter:

Sebastian Dannheim

Du spielst gern Super Mario und Sonic the Hedgehog und hast Lust, eigene Spiele zu entwickeln? Dann bist du in diesem Kurs genau richtig!

In diesem Kurs wollen wir ein „Jump & Run“ Spiel mit Scratch entwickeln. Im Kurs lernst du, wie du die Spielmechaniken programmierst und deine eigenen Level gestaltest. Der Kurs richtet sich an Fortgeschrittene, die bereits Erfahrung im Programmieren mit Scratch haben.

Das lernst du im Kurs:

- wie du eigene Spiel-Level erstellst,
- wie du die Spielsteuerung und -mechanik programmierst.
- wie du Gegner erschaffst und den Schwierigkeitsgrad bestimmst und
- wie du deine Spielfiguren gestaltest.

Voraussetzungen für den Kurs:

- Du solltest zwischen 10 und 14 Jahren alt sein.
- Du brauchst einen Computer mit aktuellem Browser, Internetzugang, Kopfhörer.
- Du solltest Erfahrung im Programmieren mit Scratch haben.

Insgesamt hat der Kurs 4 Termine:

- 06.02.2023 - 15.00 bis 16.30 Uhr (1,5 Stunden)
- 07.02.2023 - 15.00 bis 16.30 Uhr (1,5 Stunden)
- 08.02.2023 - 15.00 bis 16.30 Uhr (1,5 Stunden)
- 09.02.2023 - 15.00 bis 16.30 Uhr (1,5 Stunden)



Die Lichtorgel

Ein-Bastel-Diy-Programmier-Projekt



Kursleiter:

Dominik Schirra, [Ideenschmiede](#)

Teilnehmer: /10

Lerne mit Blocksatz zu programmieren, deinen Code in Text umzuwandeln, den Umgang mit elektrischen Schaltungen und das alles zu kombinieren! Die Lichtorgel besteht aus mehreren Leuchtdioden. Wie sie angeschlossen und programmiert werden, zeige ich dir – was genau du programmierst und eventuell zusätzlich anschließen willst, kannst du frei entscheiden!

Ein offenes DIY-Projekt! Du machst alles selbst: DIY „do it yourself“.

Was benötigt ihr für den Kurs?

Notebook oder PC mit Internetzugang

Insgesamt hat der Kurs 4 Termine:

06.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)

07.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)

08.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)

09.02.2023 - 10.00 bis 11.30 Uhr (1,5 Stunden)



Rabenschwarze Unfälle

Gemeinsam Spaß haben



Kursleiter:

Dominik Schirra, [Ideenschmiede](#)

Teilnehmer: /10

Lüfte zusammen mit anderen Mitspielern das Geheimnis oder lenke als Quizmaster das Geschehen. Lerne 3 Tage lang unterschiedliche Spiele kennen und teste sie. Alle haben eines gemeinsam: Du musst spontan auf Unvorgesesehenes reagieren können! Einige der Titel kennst du vielleicht: Blackstories, Werwörter und JustOne sind nur ein paar der Games, um die es hier geht!

Was benötigt ihr für den Kurs?

Notebook oder PC mit Internetzugang

Insgesamt hat der Kurs 3 Termine:

06.02.2023 – 14.00 bis 15.30 Uhr (1,5 Stunden)

07.02.2023 - 14.00 bis 15.30 Uhr (1,5 Stunden)

08.02.2023 - 14.00 bis 15.30 Uhr (1,5 Stunden)



Deine eigene Minecraft®-Figur als 3D-Druck



Kursleiterin:

Jana Genz, TinkerToys

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.

Termine:

07.02. – 10 Uhr - 11:30 Uhr

oder

08.02. – 10 Uhr - 11:30Uhr

Teilnehmer:

0/8

0/8

