

# Coding im MINT-Unterricht

Von Lehrkräften für Lehrkräfte

Unterrichtsmaterialien ab 1. März 2019



Was hat ein Roboter mit Umweltschutz zu tun? Wie steuert man ein Modellboot per Smartphone oder programmiert „Haustiere“? IT steckt überall und Programmieren bietet zahlreiche Möglichkeiten, den Unterricht packend und lebensnah zu gestalten.

Unter der Federführung des gemeinnützigen Vereins Science on Stage Deutschland und mit Unterstützung von SAP SE entwickelten 23 Lehrkräfte aus sieben europäischen Ländern Hands-on-Beispiele und praktische Anleitungen wie Schülerinnen und Schüler mit Hilfe von Arduino, Raspberry Pi & Co im Biologie-, Chemie-, Technik-, Informatik- oder Physikunterricht programmieren lernen.

**Profitieren Sie vom Know-How Ihrer Kolleginnen und Kollegen!**

<Bestellung> kostenfrei über [info@science-on-stage.de](mailto:info@science-on-stage.de)

<Verbreitung/Nachhaltigkeit> Lehrerfortbildungen europaweit & Code-League, ein Wettbewerb für Schülerinnen, Schüler und Lehrkräfte in 2019/2020. Materialkostenzuschuss möglich!

<Science on Stage Deutschland e.V.> ist ein europäisches Netzwerk von Lehrkräften für Lehrkräfte zur Förderung des MINT-Unterrichts.

<Kontakt & weitere Informationen> Science on Stage Deutschland e.V. · Am Borsigturm 15 · 13507 Berlin  
Tel. +49 30 400067-40 · [info@science-on-stage.de](mailto:info@science-on-stage.de)  
[www.science-on-stage.de/coding](http://www.science-on-stage.de/coding)

EIN PROJEKT VON



HAUPTFÖRDERER VON  
SCIENCE ON STAGE DEUTSCHLAND



Mit freundlicher Unterstützung von



<Wettbewerb für Lehrkräfte>  
Nehmen Sie teil und gewinnen Sie  
die European Code League!

# CODE LEAGUE

<Coding im  
MINT-Unterricht>

## <Was müssen Sie tun?>

Science on Stage sucht innovative Coding Projekte für den MINT-Unterricht in der Primar- und Sekundarstufe, bei denen Schülerinnen und Schüler mit Mikrocontrollern (Arduino, Raspberry Pi, Calliope etc.) arbeiten und/oder unterschiedliche Programmierumgebungen und -sprachen (Snap!, Scratch, C++ etc.) zu folgenden Themen anwenden:

- ↳ Wissenschaft in 0 und 1
- ↳ Unsere Welt unter Mikrokontrolle
- ↳ Umwelt 4.0

Dokumentieren Sie die Umsetzung Ihres Projektes in englischer Sprache z. B. in Form eines Berichts, Videos, einer Online-Simulation, Homepage oder auf eine andere ansprechende Weise. Lassen Sie sich gerne von der Broschüre ‚Coding im MINT-Unterricht‘ inspirieren! [www.science-on-stage.de/coding](http://www.science-on-stage.de/coding)

## <Mitmachen>

<exe> Entwickeln Sie ein Projekt mit Ihren Schülerinnen und Schülern und reichen Sie die Dokumentation bis zum 1. April 2020 bei [info@science-on-stage.de](mailto:info@science-on-stage.de) ein.

<output> Unter allen Einreichungen wählt eine Jury die 10 besten Teams aus (3 Schülerinnen und Schüler und 2 Lehrkräfte pro Team), die im Herbst 2020 eingeladen sind, ihre Ergebnisse bei einem internationalen Finale zu präsentieren.

## <Wer kann teilnehmen?>

Europäische MINT-Lehrkräfte von der Grundschule bis zur Sekundarstufe und ihre Schülerinnen und Schüler.

## <Fördermöglichkeiten>

Science on Stage unterstützt Sie bei anfallenden Materialkosten z. B. für Mikrocontroller und andere Hardware mit bis zu 150 Euro. Kontaktieren Sie uns gerne über [info@science-on-stage.de](mailto:info@science-on-stage.de).

## <Auswahlkriterien>

Kreativität, aktive Einbeziehung der Schülerinnen und Schüler, Inhalt und Präsentation der Ergebnisse

## <Preise>

- ↳ Für Lehrkräfte: Teilnahme am Europäischen Science on Stage Festival 2021
- ↳ Für Schülerinnen und Schüler: Überraschung

## <Kontakt & weitere Informationen>

Science on Stage Deutschland e.V. · Am Borsigturm 15 · 13507 Berlin, Deutschland  
Tel +49 30 400067-40 · [info@science-on-stage.de](mailto:info@science-on-stage.de)  
[www.science-on-stage.de/codeleague](http://www.science-on-stage.de/codeleague)

EIN PROJEKT VON



HAUPTFÖRDERER VON  
SCIENCE ON STAGE DEUTSCHLAND



Mit freundlicher Unterstützung von

