

CODE LEAGUE

<Coding im
MINT-Unterricht>



<Wettbewerb für Lehrkräfte>

Gesucht werden Ihre innovativen Coding-Projekte für den MINT-Unterricht der
Primar- und Sekundarstufe! **Bewerben Sie sich bis zum 1. Dezember 2020.**

www.science-on-stage.de/codeleague

<Was wird gesucht?>

Im Rahmen der European Code League laden wir Sie und Ihre Klasse dazu ein, kreativ zu werden und innovative Coding-Projekte für den MINT-Unterricht in der Primar- und Sekundarstufe einzureichen. Sie können dabei mit Mikrocontrollern (Arduino, Raspberry Pi, Calliope mini etc.) arbeiten und/oder unterschiedliche Programmierumgebungen und -sprachen (Snap!, Scratch, C++ etc.) verwenden.

Die Kategorien sind:

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

Lassen Sie sich gerne von unserer Broschüre „Coding im MINT-Unterricht“ inspirieren!

www.science-on-stage.de/coding

<Wer kann teilnehmen?>

Europäische (angehende) MINT-Lehrkräfte von der Grundschule bis zur Sekundarstufe.

<Wie können Sie mitmachen?>

Entwickeln Sie ein Projekt mit Ihren Schülerinnen und Schülern und dokumentieren Sie die Umsetzung in englischer Sprache in Form eines Posters und Kurzfilms. Die Bewerbung reichen Sie unter coding@science-on-stage.eu ein.

Der Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2020.

<Wie geht es weiter?>

Unter allen Einreichungen wählt eine Jury die 10 besten Teams aus (3 Schülerinnen und Schüler + 2 Lehrkräfte pro Team). Diese präsentieren ihre Ergebnisse beim internationalen Finale im Frühjahr 2021 im Technoseum in Mannheim.

<Welche Preise erwarten Sie?>

- ↳ Für Lehrkräfte: Teilnahme am Europäischen Science on Stage Festival 2022
- ↳ Für Schülerinnen und Schüler: Überraschung

<Weitere Informationen & Kontakt>

Bewerbungsunterlagen: science-on-stage.de/codeleague

Science on Stage Deutschland e.V.

Am Borsigturm 15 · 13507 Berlin · Tel.: 030 400067-40 · coding@science-on-stage.eu

EIN PROJEKT VON



HAUPTFÖRDERER VON
SCIENCE ON STAGE DEUTSCHLAND



Mit freundlicher Unterstützung von

