

Handwerk

Technik

Angebotskatalog 1-2020

des Technikstützpunktes „TechBil“ und seiner Partner für Grund- und weiterführende Schulen und den Hort

Naturwissenschaften

Scratch kleben
Internet
Maker
schrauben
virtual reality
Computertechnik
programmieren
Arduino
Lego Technik

Arbeitsgemeinschaften

SmartHome
Flugmodellbau
Raketen Eisenbahnmodellbau
Videos
konstruieren
sägen Automodellbau

Neigungsdifferenzierung

WeDo

Robotik Raspberry Pi Calliope 3D Druck
Elektronik
SmartCity CAD-CAM Motoren

Schiffsmodellbau

Unterrichtsprojekte

Smartphone löten Lasercutter
Schulprojekte

Solarmobile Künstliche Intelligenz Minecraft

schneiden **Projektarbeit**

Der Technikstützpunkt ist ein Projekt des Vereines „Jugend trifft Technik e.V.“



Ziele

Wir haben den Technikstützpunkt ins Leben gerufen, weil wir glauben das unsere Kinder sich frühzeitig und intensiv mit Handwerk, Technik und Naturwissenschaft auseinandersetzen müssen, ihre Interessen erkunden können/sollen und diese dann kontinuierlich gefördert werden müssen. Daran arbeiten wir in drei Bereichen:

- Wir unterstützen, organisieren und führen eine Reihe von Schul- und Unterrichtsprojekten im handwerklich/technisch/naturwissenschaftlichen Bereich an den Schulen der Stadt und der Umgebung durch. Dazu können die Klassen zu uns an den Technikstützpunkt kommen bzw. wir kommen zu Ihnen an die Schule.
- Bieten wir eine ganze Reihe von Handwerklich, Technisch und Naturwissenschaftlich orientierten schulübergreifenden Workshops und Arbeitsgemeinschaften an.
- Sollen nicht nur unsere Kinder die Möglichkeit haben, sich intensiv mit Handwerk, Technik und Naturwissenschaft, mit den ständig neu hinzukommenden Technologien auseinanderzusetzen. Deshalb bieten wir auch Makerabende und Workshops für alle Bürger zu aktuellen Technikthemen an. Außerdem ist unsere Werkstatt für ALLE in Form einer Bürgerwerkstatt, eines Makerspaces Mo-Mi von 18:30-20:00 Uhr offen.

Kosten

Die entstehenden Material- und Personalkosten übernimmt in der Regel der Verein „Jugend trifft Technik e.V.“. Er wird dabei finanziell von der Stadt Schwedt/Oder, dem Landkreis Uckermark, der Handwerkskammer Frankfurt (Oder) Region Ostbrandenburg, der IHK Ostbrandenburg, unseren Kooperationspartnern der Stadtwerke Schwedt GmbH und der PCK Raffinerie GmbH, sowie vieler Sponsoren unterstützt.

Ressourcen

Wir können Ihnen natürlich auch alle Materialien, Gerätschaften usw. für Ihre eigene Arbeit kostenlos ausleihen. Vielleicht entstehen so ja noch weitere Angebote, welche wir dann auch Anderen anbieten können, Wir haben in der Regel für mindestens 15 Arbeitsplätze Geräte und Material zur Verfügung.

Anmeldungen

Bitte formlos an den Leiter des Technikstützpunktes Herrn Sven Ketel unter mail@techbil.de oder per SMS an 0173 6131283 richten.

Aktuelle Infos

Gibt es unter www.techbil.de



Angebotsverzeichnis

Unterrichts- und Projektangebote.....	4
Forschen und lernen mit WeDo-Baukästen.....	4
Spielen und programmieren mit Robotikbällen.....	5
Geschichten erzählen und programmieren mit Scratch.....	6
Einführung in die Programmierung von Smartphone APP's.....	7
Grundlagen der Programmierung und der Elektronik mit den Calliope.....	8
Bau von Solar Mobilien.....	9
Bau eines Elektromotors.....	10
Flugzeuge bauen und fliegen lassen.....	11
Kreativ sein mit dem 3-D-Druck Stift.....	12
Material- und Geräteangebote.....	13
Ebooks zum lesen (z.B. Harry Potter.....)	13
Ipads zum malen, zeichnen, Geschichten präsentieren, Musik machen.....	13
Smartphones für das Geo-Caching, als Messgerät für den Physik Unterricht.....	13
Fotodrucker.....	14
Partnerangebote.....	15
Projekttag „Eisenbahnmuseum Gramzow“.....	15
Bau von kreativen Robotern aus Wertstoffen.....	16
KreativUM - Workshop-Kreatives Gestalten.....	17
Arbeitsgemeinschaften und Workshops am Technikstützpunkt.....	18
Technikpass.....	22
Partner, Sponsoren und Unterstützer.....	23

Unterrichts- und Projektangebote

Forschen und lernen mit WeDo-Baukästen

Fachbereich: Sachunterricht, Lernbereich Naturwissenschaft, WAT aber auch Musik

Klassen: ab der 3. Klasse

Dauer: 2-6 Unterrichtsstunden

Ort: An Ihrer Schule, es ist kein besonderer Raum erforderlich, iPads bringen wir mit.

Inhalt: „Mit spannenden, kindgerechten Forschungsprojekten weckt WeDo 2.0 das Interesse Ihrer Schülerinnen und Schüler für den Sachunterricht. Unter Einsatz der vielseitigen Bauelemente und der Unterrichtsmaterialien erarbeitet die Klasse haptisch Modelllösungen mit lebensnahen Anwendungsbezug. So werden naturwissenschaftliche, biologische und technische Themen des aktuellen Lehrplans lebendig und für jeden leicht zu begreifen. Besonders spannend wird es, wenn Ihre Schüler die selbst gebauten Modelle mit einer einfachen Programmiersprache zum Leben erwecken. Dabei erlernen sie die elementare Logik des Programmierens und werden animiert, Probleme zu erkennen und kreative Lösungen zu entwickeln.“

Mit der kindgerechten WeDo 2.0 Software können Schülerinnen und Schüler ihre selbstgebaute Modelle lebendig werden lassen. Dies gelingt dank der einfachen, intuitiv bedienbaren Programmierumgebung mit Drag&Drop-Funktion spielend leicht und sorgt bei den Kindern für schnelles Verständnis und jede Menge Begeisterung. In die Software sind 17 vorgefertigte Projekte mit detaillierten Anweisungen, Aufgabenstellungen und Musterlösungen integriert. ...

Mit dem neuen Software Update für LEGO® Education WeDo 2.0 können Schülerinnen und Schüler den DJ in sich wecken. Ab sofort ist es mit WeDo 2.0 möglich, mehrere Sounds aufzunehmen und das musikalische, kreative Potenzial der Schüler weiter zu fördern.Auch können verschiedene Soundstücke hintereinandergelegt werden, um so ein individuelles Musikstück zu kreieren – oder die Klangblöcke so programmiert werden, dass sie erst durch den Bewegungs- und Distanzsensor gestartet werden.¹



Abbildung 1: WeDO Baukästen mit Beispielmotellen und Programmieroberfläche

¹ <https://education.lego.com/de-de/product/wedo-2?CMP=KAC-EDDE17JulWeDo2.0AdwordsDEadwordsWeDo>

Spiele und programmieren mit Robotikbällen

Fachbereich: Sachunterricht, Lernbereich Naturwissenschaft und WAT

Klassen: ab der 3. Klasse

Dauer: 2-6 Unterrichtsstunden

Ort: An Ihrer Schule, es ist kein besonderer Raum erforderlich, iPads bzw. Smartphones bringen wir mit.

Inhalt: „Programmieren steht bei Sphero Bolt auf der Tagesordnung. Mit der Edu-App können eigene Coding-Projekte realisiert werden, ebenso erhaltet ihr ein Verständnis fürs Programmieren. Dennoch ist Bolt auch dazu da, einfach nur Spaß zu haben. Spätestens hier kommen die Infrarot-Sensoren zum Einsatz, die eine Kommunikation mit anderen Sphero Bolt ermöglichen.“²

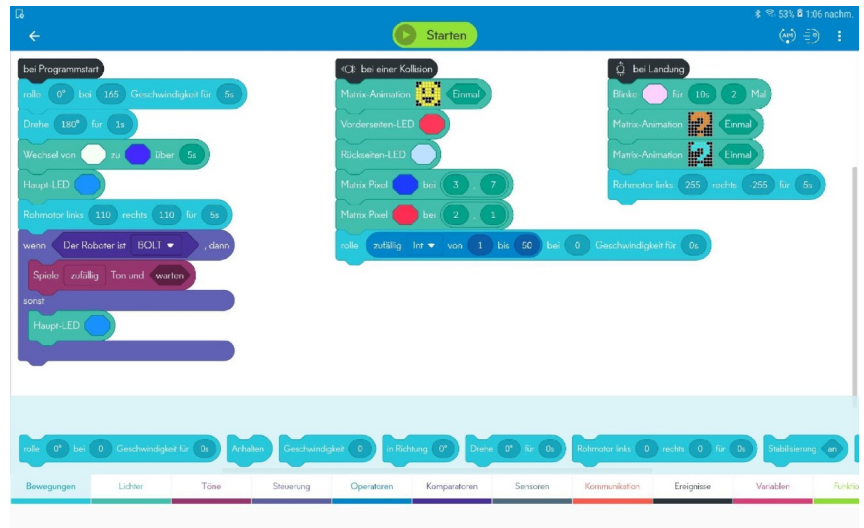


Abbildung 2: Programmierbeispiel



Abbildung 3: Koffer mit 15 Sphero Bolt und Lademöglichkeit

² <https://gaminggadgets.de/sphero-bolt-die-fortschrittlichste-roboter-kugel>

Geschichten erzählen und programmieren mit Scratch

Fachbereich: Alle Fächer

Klassen: ab der 3. Klasse

Dauer: 2-6 Unterrichtsstunden

Ort: An Ihrer Schule, es ist kein besonderer Raum erforderlich, iPads bringen wir mit. Oder es ist ein Computerraum mit Internetzugang an Ihrer Schule oder dem Technikstützpunkt notwendig.

Inhalt: Mit Scratch kann man kindgerecht und sehr einfach Geschichten erzählen, Spiele programmieren und/oder die Grundlagen der Programmierung kennenlernen. Der Einstieg in Scratch dauert nur 5-10 Minuten, danach können die Kinder spielerisch Figuren zeichnen und animieren, HBühnen erstellen und über mehrere Seiten ganze Geschichten erzählen.



Abbildung 4



Abbildung 5

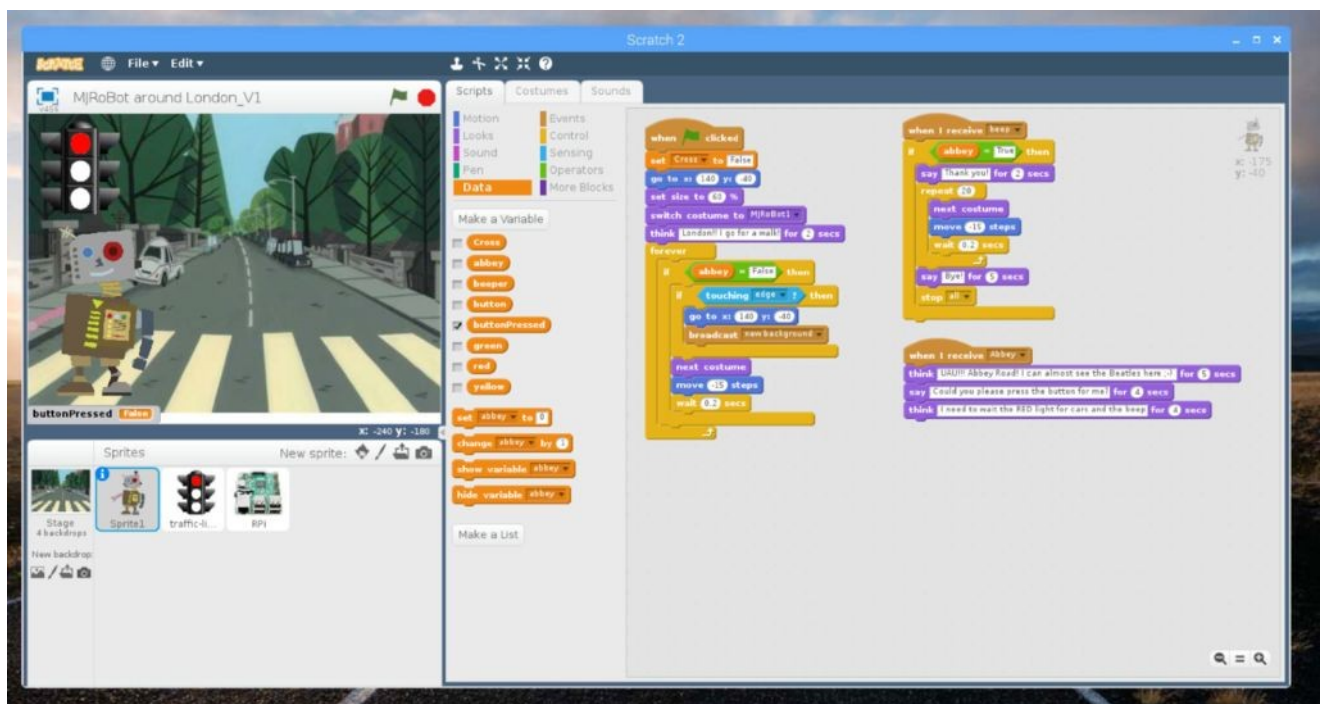


Abbildung 6

Einführung in die Programmierung von Smartphone APP's

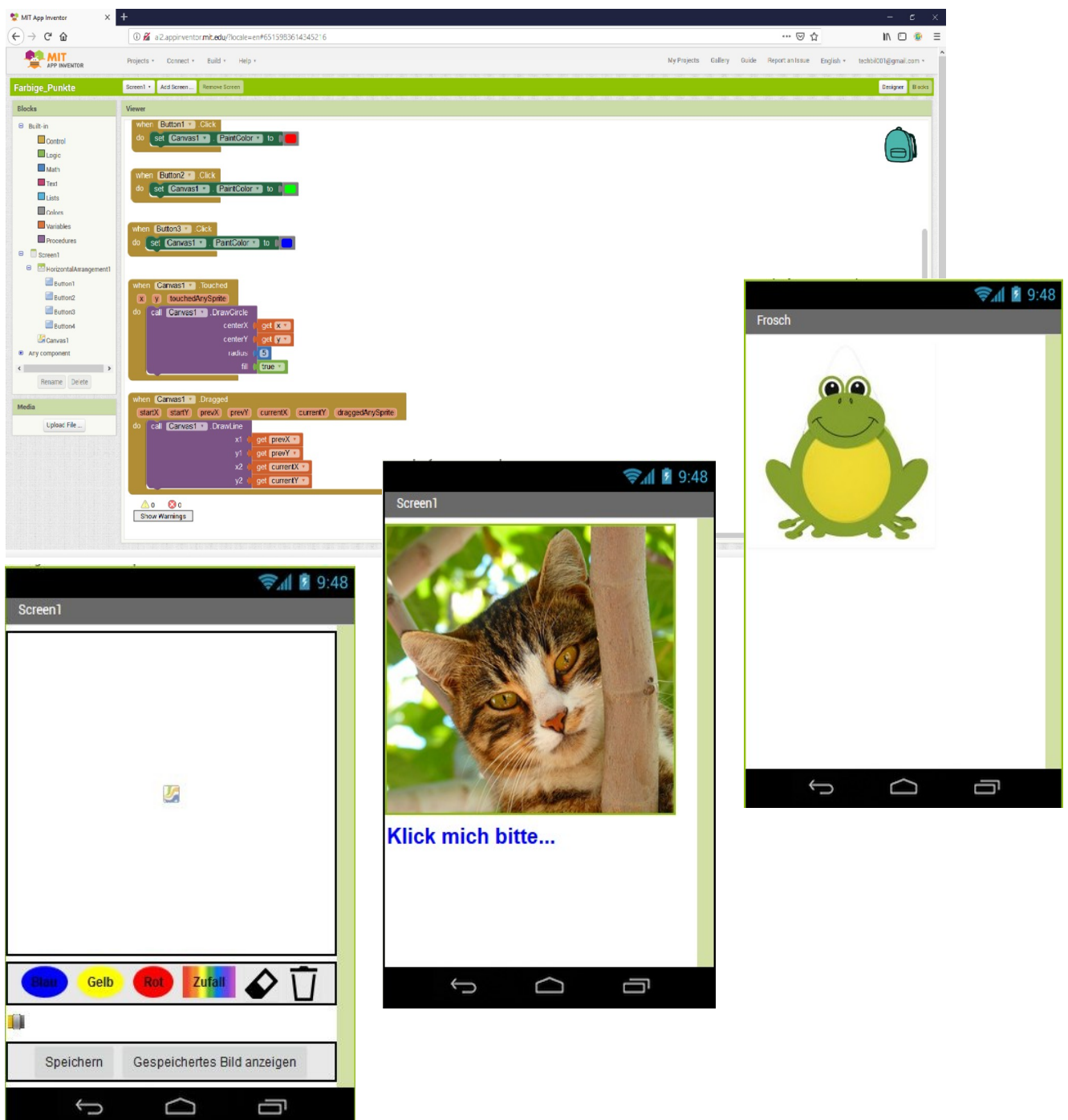
Fachbereich: Alle Fächer

Klassen: ab der 5. Klasse

Dauer: 2-6 Unterrichtsstunden

Ort: Es ist ein Computerraum mit Internetzugang an Ihrer Schule oder am Technikstützpunkt notwendig. 15 Smartphones bringen wir mit.

Inhalt: Die Kinder lernen wie man einfache App's für das Smartphone selbst programmieren kann. Die geschieht spielerisch im Google App Inventor. Ganz nebenbei bekommen sie die Grundlagen der Programmierung vermittelt.



Grundlagen der Programmierung und der Elektronik mit den Calliope

Fachbereich: Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Lernbereich Naturwissenschaft und WAT

Klassen: ab der 3. Klasse

Dauer: 2-6 Unterrichtsstunden, auch mehrere Tage (CodingCamp) möglich

Ort: Es ist ein Computerraum mit Internetzugang an Ihrer Schule oder am Technikstützpunkt notwendig. Es geht aber auch mit Smartphone oder iPad. 15 Stück können wir mitbringen.

Inhalt: „Codieren ist wie Basteln ein kreativer Prozess: man startet mit einer Idee und hat am Ende ein Ergebnis in der Hand. Die Kinder können sich zum Beispiel Fantasiegestalten ausdenken und basteln und diese dann mit dem Calliope mini zum Leben erwecken - ganz nebenbei haben sie einen „Roboter“ programmiert, der lächeln oder vielleicht den Arm heben kann? Sie sehen ein „Problem“, sie nehmen sich etwas vor und entdecken eine weitere Ebene in ihrem Leben auf der sie diesem Vorhaben kreativ begegnen können.

Programmieren fördert viele Kompetenzen gleichzeitig. Nicht nur Kompetenzen, wie das bedienen eines PC oder das Speichern einer Datei am richtigen Ort, sondern auch um Kompetenzen, die darüber hinaus für die Entwicklung junger Menschen wichtig sind. Beim Programmieren geht es um kreative Lösungswege, um Fehlertoleranz (failure learning), um Teamwork, um Kommunikationsfähigkeiten, Präsentationskompetenz, Frustrationstoleranz und Durchhaltevermögen. Und nicht zuletzt um Selbständigkeit. In kleinen Schritten durch Ausprobieren, Überdenken und ggf. Umlanen und wieder Ausprobieren können Kinder sich schon früh eigenständig mit komplexen Projekten beschäftigen.“³



Abbildung 8: Calliope mit Arbeitshaft

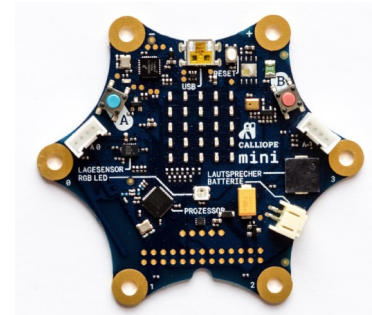


Abbildung 7



Abbildung 9: Programmiereditor

3 <https://calliope.cc/idee/mission>

Bau von Solar Mobilen

Fachbereich: Sachunterricht, Lernbereich Naturwissenschaft und WAT

Klassen: ab der 4. Klasse

Dauer: 4-6 Unterrichtsstunden, auch zwei Tage möglich

Ort: An Ihrer Schule, es ist kein besonderer Raum erforderlich oder am Technikstützpunkt.

Inhalt: Die Kinder bauen aus Pappe, Solarzellen und einem Elektromotor ein einfaches Solarmobil, welches unter künstlicher Beleuchtung oder bei starker Sonneneinstrahlung auch fährt. An einem zweitem Projekttag kann es noch gestaltet (angemalt) und verbessert (getunt) werden. Interessierte Schüler oder Klassen können mit Ihrem Modell als Team aus zwei Schülern auch beim regionalem Solarmobilewettbewerb zur Inkontakt antreten. Es gibt für die Sieger interessante Preise.

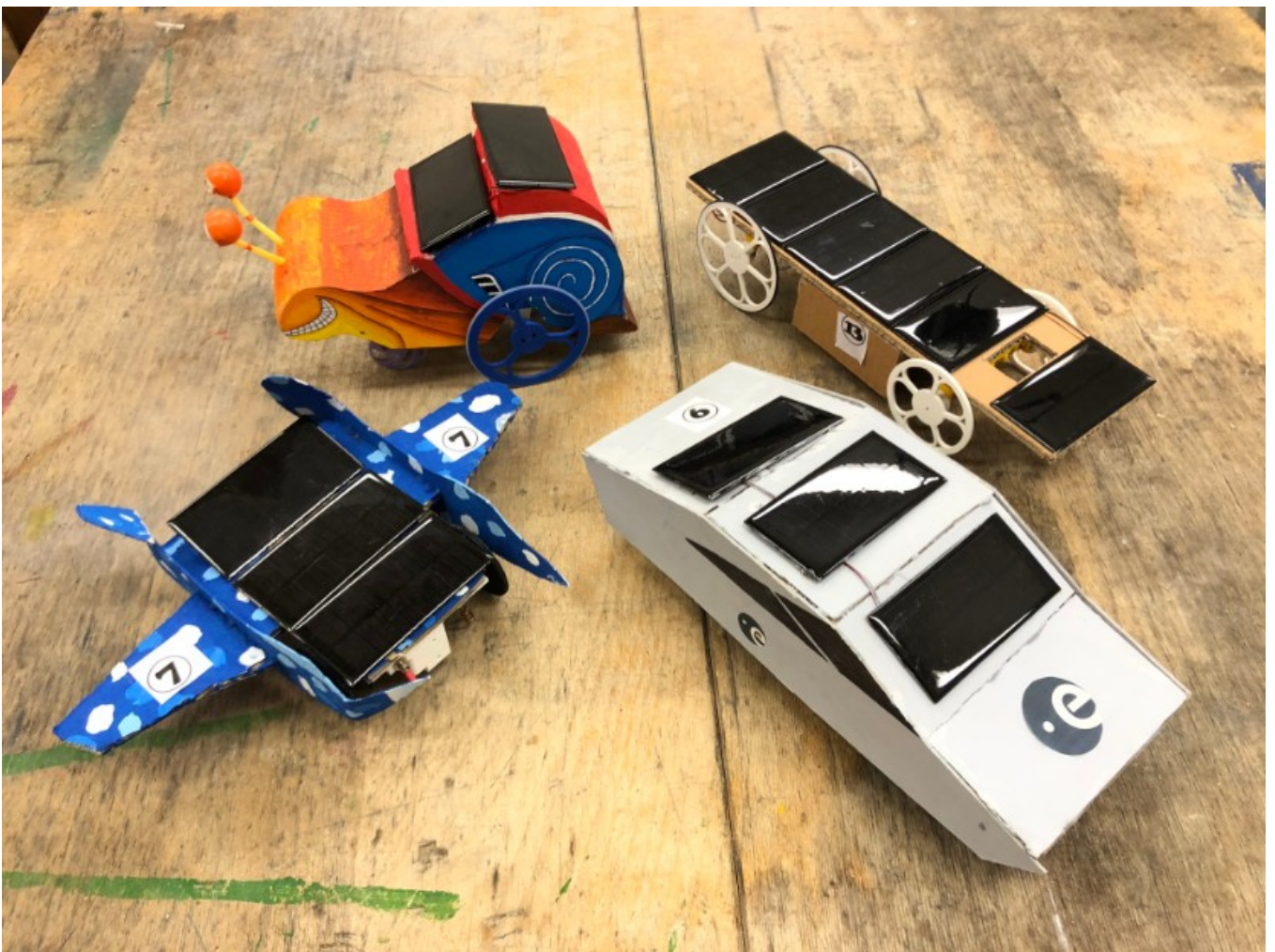


Abbildung 10: Beispiele für Solarmobile

Bau eines Elektromotors

Fachbereich: Sachunterricht, Lernbereich Naturwissenschaft und WAT

Klassen: ab der 4. Klasse

Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Ort: An Ihrer Schule, es ist kein besonderer Raum erforderlich oder am Technikstützpunkt.

Inhalt: Die Kinder bauen in gut einer Unterrichtsstunde einen funktionsfähigen Elektromotor. Dazu werden eine Batterie, ein Magnet, eine Unterlage aus Holz und ein wenig Kupferdraht benötigt. Anschließend wird der Elektromotor ausprobiert und einige Grundlagen erläutert. Die vorbereiteten Materialien, bringen wir natürlich mit bzw. stellen Sie ihnen zur Verfügung.



Abbildung 12: Möglicher Aufbau



Abbildung 11: Motor in Betrieb

Flugzeuge bauen und fliegen lassen

Fachbereich: Sachunterricht, Lernbereich Naturwissenschaft und WAT

Klassen: ab der 4. Klasse

Dauer: 1-4 Unterrichtsstunden

Ort: An Ihrer Schule, es ist kein besonderer Raum erforderlich oder am Technikstützpunkt.

Inhalt: Die Kinder bauen unter Anleitung einen Wurfgleiter aus Styropor bzw. Balsaholz. Natürlich wird dieser auch gleich ausprobiert. Ein kleiner Wettkampf der besten Flieger wäre auch möglich. Sie lernen dabei einfache handwerkliche Fähigkeiten und auch einfache Grundlagen der Aerodynamik.



Abbildung 14: Mögliches Beispiel

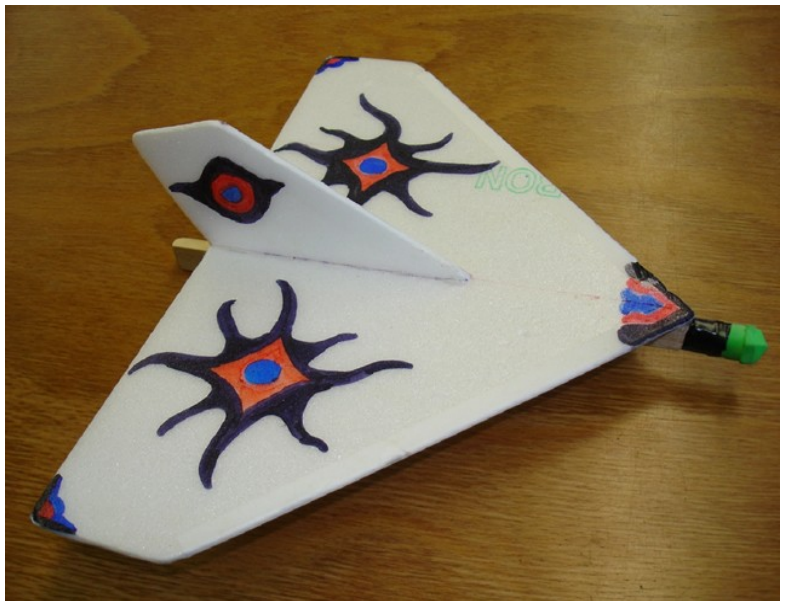


Abbildung 13: Beispiel aus Styropor

Kreativ sein mit dem 3-D-Druck Stift

Fachbereich: Kunst, aber auch Sachunterricht und WAT

Klassen: ab der 3. Klasse

Dauer: 1-2 Unterrichtsstunden

Ort: An Ihrer Schule, es ist kein besonderer Raum erforderlich oder am Technikstützpunkt. Wir können bis zu 30 Stifte mit Akkupacks zur Verfügung stellen. Es sind damit keine Steckdosen erforderlich.

Inhalt: Die Kinder können mit dem 3-D-Druck Stift künstlerisch Figuren und Gegenstände in 2D erschaffen. Mit einiger Übung geht das dann auch in 3 Dimensionen.



Material- und Geräteangebote

Wir können Ihnen die Materialien und Geräte aus den Unterrichts- und Projektangeboten auch für Ihre eigene Arbeit mit den Kindern zur Verfügung stellen. Außerdem bieten wir Ihnen weitere Materialien und Geräte, in der Regel in Klassenstärke bzw. mindestens 15 Stück an.

Ebooks zum lesen (z.B. Harry Potter...)

Wir können Ihnen einen Klassensatz mit Ebooks für einen längeren Zeitraum (Wochen bzw. Monate) zur Verfügung stellen. Diesen können wir bei Bedarf auch mit kostenlosen, bzw. kostenpflichtigen Büchern aus dem Amazon Shop bestücken.

Ipads zum malen, zeichnen, Geschichten präsentieren, Musik machen...

Wir können ihnen für einen kurzen Zeitraum (einige Tage) 15 iPads zur Verfügung stellen. Damit die Schüler sich auf die Aufgaben konzentrieren können, lassen sich die iPads durch uns auf dieses eine, benötigte, Programm einstellen. Andere Programme funktionieren dann nicht, bzw. das iPad startet nur mit dem eingestellten Programm! Bei Bedarf kann durch uns auch eine Einweisung zusammen mit der Klasse erfolgen.

Smartphones für das Geo-Caching, als Messgerät für den Physik Unterricht...

Wir können ihnen für einen kurzen Zeitraum (einige Tage) 15 Android Smartphones zur Verfügung stellen. Fünf der Geräte haben eine SIM-Karte und können damit kostenlos das mobile Internet nutzen. Die anderen zehn Geräte können dies nur über WLAN. Einen WLAN-Router können wir auch bereitstellen. Bei Bedarf kann durch uns auch eine Einweisung zusammen mit der Klasse erfolgen.



Fotodrucker

Zum Ausdrucken der Ergebnisse, welche mit dem iPad oder dem Smartphone gemacht wurden, oder nur um Fotos auszudrucken, können wir Ihnen zwei Fotodrucker (10cm x15cm) inklusive Fotopapier zur Verfügung stellen.



Partnerangebote

Projekttag „Eisenbahnmuseum Gramzow“

Fachbereich: Sachunterricht, Naturwissenschaften (Physik)

Inhalt:

- Dieselmotor
- Experimente mit der Handdraisine (Weg/Zeit)
- Experimente mit der Eisenbahnanlage (Weg/Zeit)
- Kleinwagenlokomotive (Bremsweg)

Ablauf:

4 Stationen mit jeweils 4-5 Kindern
Zum Abschluss gibt es einen Imbiss (Bratwurst)

Dauer: Vormittags bis 13 Uhr

Ort: Eisenbahnmuseum Gramzow

Kosten: Kosten 200€ + Transportkosten

Anmeldungen:

Bitte an den Leiter des Technikstützpunktes Herrn Sven Ketel unter mail@techbil.de oder per SMS an 0173 6131283

oder direkt beim Lokomotivführer Thomas Pachel unter 03336170184 oder bei Herrn Engel vom Verein unter 0160 3714162



Abbildung 15: Eisenbahnmuseum Gramzow



Abbildung 16: Eisenbahnmuseum Gramzow

Bau von kreativen Robotern aus Wertstoffen

mit der Künstlerin Yvonne Dicketmüller

Fachbereich: Deutsch, Sachunterricht, Lernbereich Naturwissenschaft und WAT

Klassen: ab der 2. Klasse

Dauer: Abhängig vom gewünschten Inhalt, ab 4 Unterrichtsstunden

Ort: An Ihrer Schule, es ist kein besonderer Raum erforderlich oder am Technikstützpunkt.

Inhalt: „In den Roboter Workshops lernen Kinder kleine Roboter zu bauen, die sich mit Hilfe eines selbst gebastelten Antriebs bewegen und ihre Spuren auf Papier zeichnen. Einfache – oft kostenfreie – Materialien wie Reste von Luftpolsterfolie, Pappkartons, Deckel von Plastikflaschen, die gerne auch von den Kindern selbst mitgebracht werden können, kommen zum Einsatz. Gemeinsam arbeiten wir dann ganz im Sinne des Upcycling Gedankens, probieren aus, bauen, testen, verwerfen, konstruieren neu und erwecken schließlich mit Hilfe von Motoren, Kabeln und Batterien kleine Maschinenwesen zum Leben.“

Im Workshops bekommen die Kinder praktische Tipps, damit sie auch zu Hause weiter mit Technik experimentieren können: z.B. wie man aus zwei einfachen Büroklammern einen Schalter bastelt oder wie man den Roboter im Sommer ganz leicht zu einem praktischen Ventilator umbaut.

In der Grundschule sind die Roboter Workshops eine spannende Ergänzung für den Sachkundeunterricht. Besonders gut passen die Technik Workshops in den Themenbereich Strom & Elektrizität, Experimente.

Die Roboter Workshops lassen sich ohne großen Aufwand in jedem Klassenzimmer durchführen. Sie brauchen nichts vorzubereiten. Ich bringe das benötigte Material mit und passe den Technik Workshop gerne auf die Bedürfnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler an.“⁴



Abbildung 18: Robo Theater



Abbildung 17: Robo Theater



Abbildung 20: Roboter Installation - Ein Platz an der Sonne



Abbildung 19: und

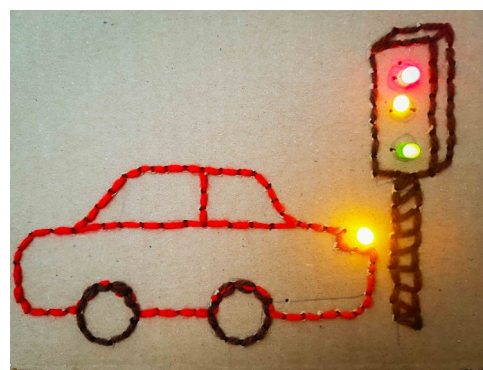


Abbildung 21: Workshop - Elektronische Textilien

4 <https://www.roboteater.de/puppentheater/>

KreativUM - Workshop-Kreatives Gestalten

Ort: Schule oder KreativUM, Ringstr. 5, nach Absprache

Klasse: die Angebote sind für Kinder ab 1. Klasse geeignet, Ausnahme Leuchtengel ab ca. 8 Jahre

Kosten: 15,- je Stunde + Materialkosten (MK) pro Person

Dauer: ca. 1 Stunde

- Stoffbeutel gestalten MK ca. 3,- bis 4,- €
- Perlen-Eiszapfen MK 1,50 € pro Stück
- Windlichter MK 5,- €
- Flaschenlichter MK 9,- €
- Radiergummis herstellen
- Leuchtengel, klein MK 5,- €
- Dekogläser in Betonoptik MK 5,- €

Dauer: ca. 1-2 Stunden

- Pouringbilder MK ca. 3,- bis 5,- €
- Badesalz färben und Geschenkanhänger MK ca. 4,- bis 5,- €
- Decopatch Figuren, Ostereier, Gartenkugeln MK ca. 5,- €
- Seife umfilzen MK ca. 2,- bis 4,- €
- Figuren mit Foam Clay gestalten MK ab 4,- €
- Leuchtengel, groß MK 10,- €

Dauer: ca. 2-3 Stunden

- Keramikfiguren in Drybrush-Technik bemalen MK ab 8,- €

weitere spezielle Angebote
Weihnachtsbasteln und Osterbasteln nach
Absprache möglich.



Abbildung 22: KreativUM - Beispiele

Arbeitsgemeinschaften und Workshops am Technikstützpunkt

Folgende schulübergreifenden technisch naturwissenschaftlich orientierte Arbeitsgemeinschaften und Workshops laufen am Technikstützpunkt an der Gesamtschule Talsand in Schwedt/Oder. Die AG's sind für alle Schüler der Stadt und Umgebung, in der Regel ab der 5. Klasse offen. Die AG's laufen das ganze Schuljahr, Workshops nur 5-10 Wochen und werden bei Bedarf wiederholt.

Es wäre sehr schön wenn sie geeignete Schüler auf diese AG's hinweisen würden. Ein Plakat für den Klassenraum liegt dem Katalog bei.

AG Lego Robotik

Leiter: Frau Carola Harms, Herr Marko Härtel, Herr Ramon Lorek

Ort: Raum 306 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 4. Klasse

Termin:

- Montag, 14:30-16:00 Uhr, Neues Team
- Mittwoch, 14:00-15:30 Uhr, Grundschulteam
- Freitag 14:30-16:00 Uhr, SDT-Connections

Workshop Computertechnik

Leiter: Herr Sven Ketel

Ort: Raum 305/306 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 6. Klasse

Termin: noch offen, bei Bedarf, Mi bzw. Fr 14:30-16:00 Uhr

Inhalt: Computer reparieren, zusammen- und auseinanderbauen, aufrüsten und mehr...



AG bzw. Workshop CAD/CAM (3D-Druck, Lasercutter...)

Leiter: Herr Marko Härtel.

Ort: Raum 019 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 5. Klasse

Termin: Montag 16:00-17:30 Uhr



Workshop Programmierung

Leiter: Herr Sven Ketel

Ort: Raum 305/306 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 6. Klasse

Termin: noch offen, bei Bedarf, Mi bzw. Fr 14:30-16:00 Uhr



AG Minecraft

Leiter: Die Arbeitsgemeinschaft wird von einem Schüler, der Sekundarstufe 2 unter der Betreuung von Herrn Ketel, durchgeführt.

Ort: Raum 206 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 5. Klasse

Termin: Freitag 14:30-16:00 Uhr



AG Projektarbeit (Mikroelektronik, Programmierung...)

Leiter: Herr Sven Ketell.

Ort: Raum 019 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 9. Klasse

Termin: Mittwoch oder Freitag 14:30-16:00 Uhr nach Absprache

AG bzw. Workshop Automodellbau

Leiter: Herr Eichstädt.

Ort: Raum 019 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 5. Klasse

Termin: Montag 14:30-16:00 Uhr



Workshop Raketenmodellbau

Leiter: Herr Möller

Ort: Raum 019 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 5. Klasse

Termin: Mittwoch 14:30 -16:00 Uhr

Workshopdauer: 4-5 Termine



AG bzw. Workshop Elektronik/Löten und Amateurfunk

Leiter: Herr Herpel

Ort: Raum 019 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 5. Klasse

Termin: Freitag 14:30 -16:00 Uhr



AG Modellbauwelt/Eisenbahnmodellbau

Leiter: Herr Bernaur

Ort: Raum 019 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 5. Klasse

Termin: Donnerstag 16:30 -18:00 Uhr



AG Flugzeugmodellbau

Leiter: Herr Krämer

Ort: Raum 019 an der Gesamtschule Talsand

Klasse: ab der 5. Klasse

Termin: Montag 14:30 -16:00 Uhr

Workshopdauer: 4-5 Termine



Workshop Kreatives Basteln und Handwerken

Leiter: Frau Wolter

Ort: KreativUM, Ringstraße 5

Klasse: ab der 4. Klasse

Termin: Mittwoch 14:30 -16:00 Uhr

Workshopdauer: nach Bedarf

Inhalt: Handwerken mit den verschiedensten Materialien wie Papier, Holz, Ton, Keramik...



Technikpass

Ein Technikpass für Schwedt und die Region

Ziele

Zusätzliche Motivierung von Kindern und Jugendlichen sich umfassender mit handwerklich/ technisch/ naturwissenschaftlichen Themen auseinanderzusetzen. Die Schüler sollen sich auf diesem Gebiet mehr ausprobieren und auch längerfristig mit dem Thema beschäftigen.

Umsetzung

Kinder und Jugendliche (4-13 Klasse) die sich an einem selbst gewähltem schulischem oder außerschulischem Projekt (Wettbewerb, Arbeitsgemeinschaft, Workshop...) beteiligen, bekommen dies vom Veranstalter im Technikpass bestätigt. Zusätzlich gibt es dafür, nach vorgegebenen Regeln, Punkte. Am Ende eines Schuljahres können die Kinder mit den meisten Punkten, einen Motivationspreis bekommen. Sie müssen sich dafür, evt. mit der Hilfe der Schule, einfach beim Technikstützpunkt bewerben. Die Preise werden für die Kinder mit den meisten Punkten einer Schule vergeben, nicht für ganz Schwedt oder die Region. So soll sichergestellt werden, dass die Preise evt. nicht nur an eine Schule gehen.

Zukünftige Entwicklung

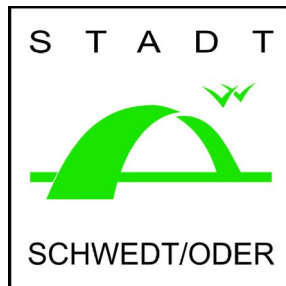
Einsatz des Technikpasses in der Region Schwedt/Uckermark. Bekanntheitsgrad bei den Unternehmen steigern, so das die Personalabteilung bei der Vergabe von Praktika und Ausbildungsplätzen vorher nach dem Technikpass fragt:)

Wo bekomme ich den Technikpass?

Den Technikpass bekommen die Kinder direkt bei Ihrem AG-, Workshop- oder Wettbewerbsleiter. Aber natürlich auch direkt am Technikstützpunkt. Lehrer können ihn aber auch beim Technikstützpunkt bestellen.



Partner, Sponsoren und Unterstützer



Ostbrandenburg



BUTTING



PAPER IN PROCESS



DIENSTLEISTUNG GMBH

