

Formular zum Einschreiben einer Aktivität/eines Projektes

Bitte senden Sie uns dieses Formular per Email an kodeieren@men.lu

1 TITEL DER AKTIVITÄT/DES PROJEKTES:

2 BEREICH DER AKTIVITÄT/DES PROJEKTES:

Software (zBsp. Scratch, Python, ...)
Hardware/Robotik
(zBsp Ozobot, Beebot, Sphero, Lego Mindstorms, ...):

Bitte geben Sie die verwendete Software/Hardware an:

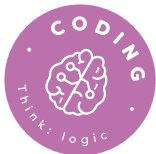
- Unplugged (Kodieren ohne digitale Geräte)
- Kunst (Kodieren im Bereich Zeichnen, Musik, ...)
- Gaming (Kodieren im Rahmen der Spiele)
- Künstliche Intelligenz (Deep learning, Machine learning, ...)
- Andere, bitte angeben:

3 KONTEXT UND GRÜNDE DER AKTIVITÄT/DES PROJEKTES:

4 ZIELE DER AKTIVITÄT/DES PROJEKTES: BESCHREIBUNG UND BEGRÜNDUNG:

GEPLANTE ZIELSETZUNG(EN)

ANVISIERTE KOMPETENZ(EN)



ERWARTETE(S) ERGEBNIS(SE)

5 ARBEITSSCHRITTE UND METHODEN:

6 SCHULSTUFE:

Zyklus 1 (Alterskategorie: 4-6 Jahre)

Zyklus 2 (Alterskategorie: 6-8 Jahre)

Zyklus 3 (Alterskategorie: 8-10 Jahre)

Zyklus 4 (Alterskategorie: 10-12 Jahre)

unterer Zyklus der Sekundarschule (Alterskategorie: 12-15 Jahre)

mittlerer Zyklus der Sekundarschule (Alterskategorie: 15-17 Jahre)

oberer Zyklus der Sekundarschule (Alterskategorie: 17-19 Jahre)

7 KALENDARISCHER ZEITPLAN UND STICHDATEN:

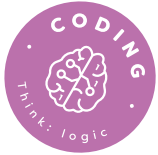
VON

BIS

8 ANGEFORDERTE FINANZMITTEL:

VORGESEHENE STUNDENZAHL FÜR DIE BEGLEITUNG (MAX. 50 STUNDEN)

VORGESEHENER BEITRAG DER SCHULE
(WEITERE STUNDEN DES KÜNSTLERS, MATERIAL, ANMIETEN VON RÄUMEN, USW.)



9 ANMERKUNGEN:

10 LEHRPERSON:

NAME*

VORNAME*

11 SCHULE:

NAME*

GEMEINDE*

12 BEGLEITENDE(R) EXPERTE(N):

NAME*

VORNAME*
