# Digimania+

In diesem Projekt, welches 11 Unterrichtsstunden umfasst und in 3 Module unterteilt ist, kommt ein ganzer Jahrgang mit Robotik und Programmieren in Kontakt. So werden auch Uninteressierte außerhalb der normalen Unterrichtsatmosphäre spielerisch an die Technik der Zukunft herangeführt und dafür begeistert. Schüler und v.a. Schülerinnen ab der 8. Klasse aller Schulformen sowie Auszubildende erhalten an Ihrer Schule von geschulten Studierenden der Ingenieurswissenschaften in zwei Workshops Einblick in Grundlagen der Zukunftstechnologien Informatik und Robotik. Die Studierenden dienen zugleich als Vorbilder und motivieren zu einer Berufs- bzw. Studienwahl im IT- und Technik- Bereich. Im Robotik-Workshop des ersten Schulbesuchs werden LEGO-Mindstorms-Roboter mithilfe einer textbasierten Programmiersprache „Kunststücke beigebracht“. An Schulen wird bei Programmieraktivitäten als Einstieg meistens die grafische Programmierung bevorzugt. Im App-Programmier-Workshop wird durch grafische Programmierung eine App zur Steuerung dieser LEGO-Roboter erarbeitet. Abrundend wird pädagogische Know-how durch einen Medienpädagoge vermittelt, der die Teilnehmenden zum Umgang mit Wissen und Daten im Internet sensibilisiert. Die Jugendlichen stärken durch das Arbeiten in Zweierteams ihre sozialen Fähigkeiten wie Empathie und Kommunikationsfähigkeit. Die persönlichen Fähigkeiten wie Neugier, lebenslanges Lernen, Kreativität und Selbstkompetenz kommen dabei nicht zu kurz und das Verständnis für die Technik steht stets im Vordergrund.

Zusätzlich sind auch Fortbildungen für Lehrkräfte als MultiplikatorInnen unter Einbeziehung des Themas „gendergerechter IT-/Robotik-/Informatik-Unterricht“ in Planung.

## Eckdaten

**Forschungsschwerpunkt**

Digital Technologies and their Applications

**Laufzeit**

02.09.2019 - 31.08.2021

**Fördergeber**

Europäischer Sozialfonds in Bayern

## Ziele

Jeder sollte einmal Programmiert haben - das ist das Ziel von Digimania+. Aufgrund des hohen Bedarfs an zusätzlichem Informatik-Unterricht an Schulen wurde das Projekt ins Leben gerufen. Durch den regionalen Fachkräftemangel besonders in MINT-Berufsfeldern (Mathematik-Informatik-Naturwissenschaften-Technik) sind entsprechende Workshops mittlerweile unumgänglich. Im Projektzeitlauf wird eine Teilnehmendenanzahl von 2500 angestrebt.

EUROPÄISCHE UNION
EUROPÄISCHER SOZIALFONDS
ESF IN BAYERN
WIR INVESTIEREN IN MENSCHEN