

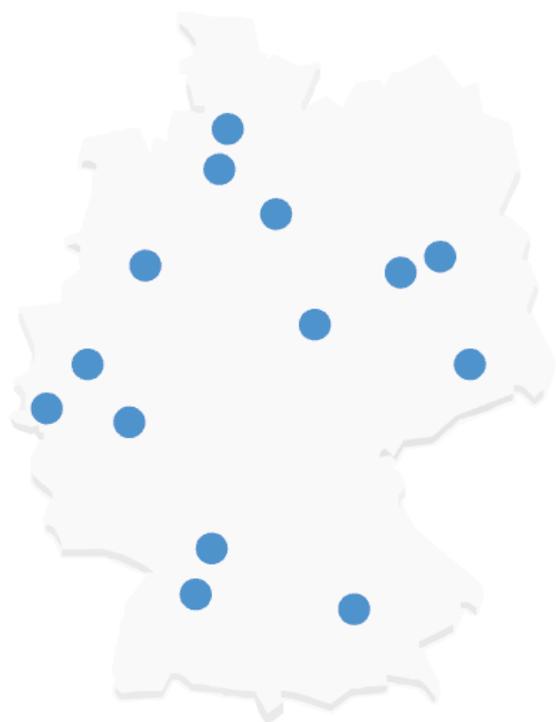


Die Gewinner-Projekte des Code Week Awards 2016 stehen fest!

15 innovative Formate werden mit je 5.000 Euro gefördert.

1. März 2016, Berlin

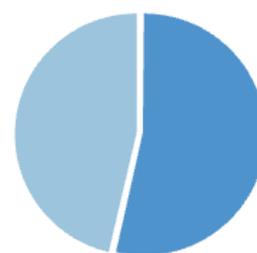
Unter dem Motto „Jede Woche ist Code Week!“ waren auch in diesem Jahr wieder Initiativen, Schulen und Privatpersonen dazu aufgerufen, Konzepte für kreative Coding-Projekte einzureichen. Aus zahlreichen Bewerbungen aus ganz Deutschland wurden nun die 15 Gewinner-Projekte ausgewählt.



Code Week Award Bewerbungen 2016

← Standorte

Eingereicht von →



■ 53,8 % Frauen
■ 46,2 % Männern

PRESEKONTAKT

Nora Perseke
Technologiestiftung Berlin
Fasanenstraße 85
10623 Berlin
nora@codeweek.de
+49 (0) 151 - 25131443

LINKS

[Website](#)
[Facebook](#)
[Twitter](#)
[YouTube](#)
[Instagram](#)



Die Jury des Code Week Awards traf sich im Februar und bewertete die Einreichungen nach Kriterien wie Nachhaltigkeit, Regionaleffekt, pädagogischem Konzept, Kreativität und natürlich Coolness. Mitglieder der Jury waren in diesem Jahr Julia Kloiber von der Open Knowledge Foundation, die DIY-Autorin Chris Köver, die Schirmherrin des Awards, Gesche Joost, Nicolas Zimmer von der Technologiestiftung Berlin, der KiKA-Moderator Tim Gailus, Tobias Hübner - einer der Gewinner des Code Week Awards 2015 - sowie Steffen Ganders, Head of Corporate Affairs Samsung Electronics.

Die Teams der Gewinner*innen treffen sich am 12. März zu einem großen Kick-Off in Berlin. Neben der offiziellen Preisverleihung wird das Kick-Off vor allen Dingen zum Netzwerken genutzt. Akteure aus der digitalen Bildung, die interessierte Öffentlichkeit und Pressevertreter*innen sind eingeladen, sich in gemeinsamen offenen Formaten auszutauschen.

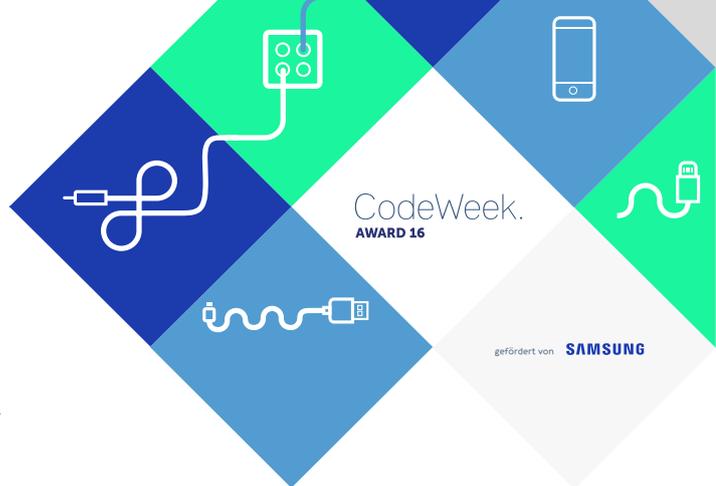
Die Gewinner-Formate des Code Week Awards finden von März bis Oktober statt und führen auch in diesem Jahr wieder hunderte Kinder und Jugendliche spielerisch an das Thema Coding heran. Mit dem Abschluss-Event des Code Week Awards präsentieren die Projekte im Oktober ihre finalen Ergebnisse und eröffnen gleichzeitig die EU Code Week (15. - 23. Oktober), die als Graswurzelbewegung seit 2013 in ganz Europa fast eine Million junge Menschen begeistert hat.

Ausgerichtet wird der Code Week Award von der Technologiestiftung Berlin in Kooperation mit dem Design Research Lab der Universität der Künste Berlin. Als Mitbegründer fördert Samsung Electronics den Award mit 75.000 Euro. Schirmherrin ist die Internetbotschafterin der Bundesregierung und Leiterin des Design Research Labs, Prof. Dr. Gesche Joost.



...und das sind die 15 besten Coding-Projekte Deutschlands:

Die diesjährige Ausgabe des Code Week Awards steckt wieder voller einfallreicher Ideen, wie Kinder und Jugendliche mit digitalen Technologien experimentieren können. Robotik, Programmierspiele, Hackathons und das Basteln mit Hardware spielen ebenso eine Rolle wie ethische Fragen zum Umgang mit Daten und künstlicher Intelligenz.



COMPUTERKURS GRUNDSCHULE ROTHESTRASSE (ELTERNINITIATIVE) März bis Juli 2016 in der Grundschule Rothestraße, Hamburg

Ein Computerkurs für Grundschüler*innen, ehrenamtlich angeleitet von vier Eltern, die selbst Coder sind. Im Kurs sollen die Kinder ihre ersten eigenen Coding-Erfahrungen machen, Programme schreiben und Hardware schrauben. Während des Halbjahres wird voraussichtlich der nächste Termin von „Jugend Hackt Nord“ in Hamburg stattfinden, hier wollen sie mit den Kindern hin. Ebenso steht ein Besuch beim 33C3 auf ihrer Wunschliste.

12. Computer-verstehen
Klasse 3 und 4
Tag: Dienstag
Zeit: 14.30 bis 16.00 Uhr
Ort: Computerraum
Kursleiter: Hanno Zulla und weitere Informatiker



Überall gibt es heute große und kleine Computer (sogar so ein Smartphone ist eigentlich nur ein Computer mit Funkantenne). Fasziniert Dich, was so ein Gerät alles kann? In diesem Kurs erfährst Du, warum es das kann. Wir werden einen Computer auseinanderbauen und nachsehen, was drin steckt. Wir werden den Computer programmieren und damit Bilder und Musik machen.
Bemerkung: Für diesen Kurs bringst Du bitte einen eigenen USB-Stick (mind. 4 GB) mit.



SENSEBOX HACKATHON (SENSEBOX) 21.-23. August 2016, Institut für Geoinformatik, Münster

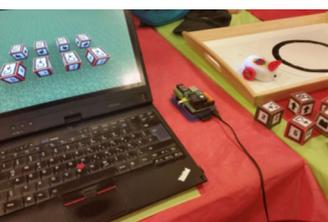
Im Rahmen eines zweitägigen Hackathons treten Teams aus Jugendlichen an, um mit ihrem Umwelt-Projekt eine Jury zu überzeugen. Nach einer Begrüßungsveranstaltung am ersten Abend geht es gleich mit der ersten Coding-Night los, bei der die Möglichkeiten der senseBox und der dazugehörigen APIs ergründet werden sollen. Am ersten Tag werden Teams gebildet, Projektideen formuliert und erste Prototypen entstehen. Diese müssen am zweiten Tag einen Live-Test und die finale Präsentation überstehen.

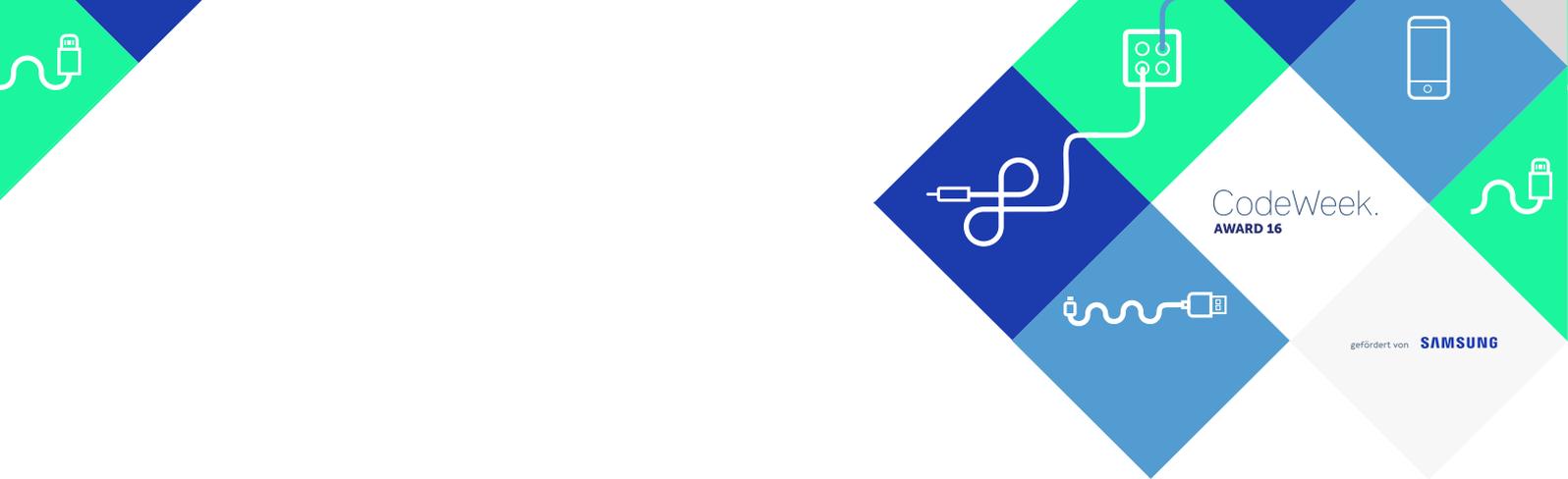
Making mit
Minecraft



MAKING MIT MINECRAFT (MIREK HANCL) März-Juni sowie August-September im Lessing-Gymnasium Uelzen

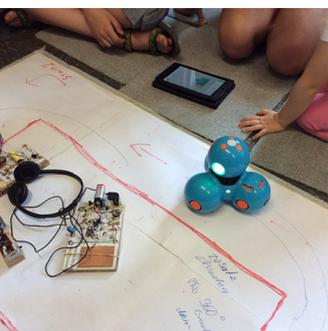
Mit Hilfe der Erweiterungen RealRobots und bitCraft für das populäre Videospiel Minecraft können reale IT-Systeme spielerisch angesteuert werden. Minecraft ist ein nicht nur unter Schülerinnen und Schülern weltweit beliebtes Computerspiel. In einer 3D-Welt, die nur aus Blöcken besteht, können diese abgebaut und zu neuen Materialien rekombiniert werden. Den Schüler*innen wird in spielerischer Weise Coding vermittelt. Mit RealRobots können Hardware-Komponenten angesteuert werden, um einfache bis komplexe Projekte zu realisieren.





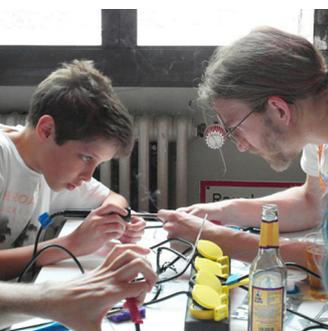
DIY HIGHSPEED-PHOTOGRAPHIE MIT ARDUINO (BITS-N-KIDS) Zwischen April und September in den Goldberg Studios München

Highspeed-Photographie erfordert das Verständnis von 3 Domänen: Photographie, Elektronik und Programmierung. In der 1. Hälfte des Workshops erarbeiten sich die Kinder anhand spielerischer Beispiele die jeweiligen Grundkonzepte. Dabei müssen sie praktische Aufgaben lösen, wozu ein domänenübergreifendes Denken erfordert wird. Im 2. Teil arbeiten die Kinder in Teams an einem gemeinsam Photoprojekt, welches sie zusammen planen, durchführen und durch iteratives Ausprobieren optimieren.



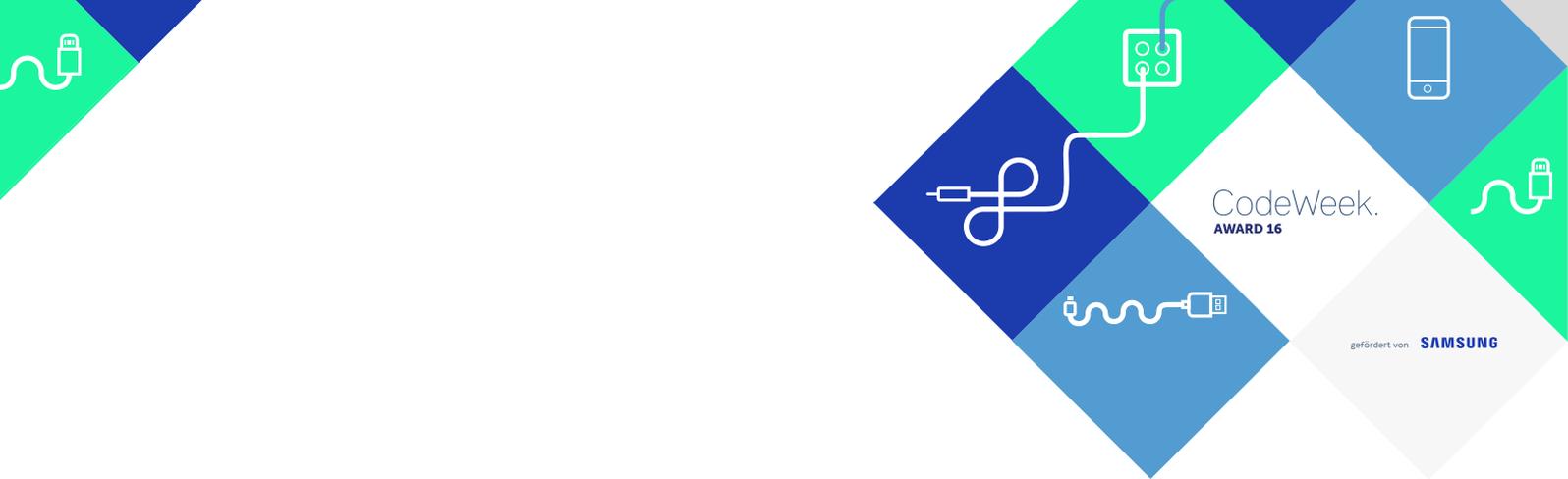
FLUCHT NACH UTOPIA (METAVERSA E.V.) 1. März bis 30. September 2016 in Partnerschulen in Berlin und Potsdam

Nach einer technischen Einführung in Scratch lösen die Schüler*innen in einem Alternate Reality-Game Rätsel mit Soft- und Hardware, um den defekten Bordcomputer eines Raumschiffs zu reparieren. Im Prozess werden sie durch abweichende Informationen in ein Dilemma gebracht: Wie lebt es sich tatsächlich in einer vollautomatisierten Zukunft? Wie selbstbestimmt möchte ich leben, welche Arbeit überlasse ich Robotern und welche Entscheidungen dürfen Maschinen für mich treffen?



Coder Dojos Berlin (Dr. Nana Schön, Nicco Kunzmann) März-September 2016, Deutsche Post E-Post Development GmbH, Berlin

Da Informatik nur an Gymnasien verpflichtend angeboten wird, erhalten Kinder und Jugendliche mit geringen Sprachkenntnissen (Geflüchtete, Kinder mit LRS) kaum Zugang zu kostenfreier Informatikbildung. CoderDojos bieten allen Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zur kreativen Auseinandersetzung mit Programmierung und leisten damit einen wichtigen Beitrag zu Diversität und Gleichstellung. Die Beschäftigung mit Grundlagen der Informationstechnik steigert die technische Bewertungskompetenz.



TETRATETRIS (BASTIAN BRABEC)

2 Workshops á 4 Tage im September in Partnerschulen in Berlin und Halberstadt

TetraTetris möchte Kinder auf eine kleine Reise in die Welt der Hacker*innen und Maker*innen mitnehmen. Aus Alltagsgegenständen wie Lichterketten und Tetrapacks wird gemeinsam ein großer Bildschirm gebaut, auf dem sie dann verschiedene Funktionen programmieren können. Dabei lernen sie verschiedene Möglichkeiten, das Display zu programmieren, kennen und entscheiden sich für ein Retro-Spiel wie Tetris oder für eine einfache Animation, die sie dann umsetzen.



GAME DEV KIDS (Initiative Creative Gaming e.V.)

Täglich von März bis September 2016, Spandau: Schule an der Jungfernhöhe, Heinrich-Böll-Oberschule, Wedding: Leo-Lionni-Grundschule, Berlin

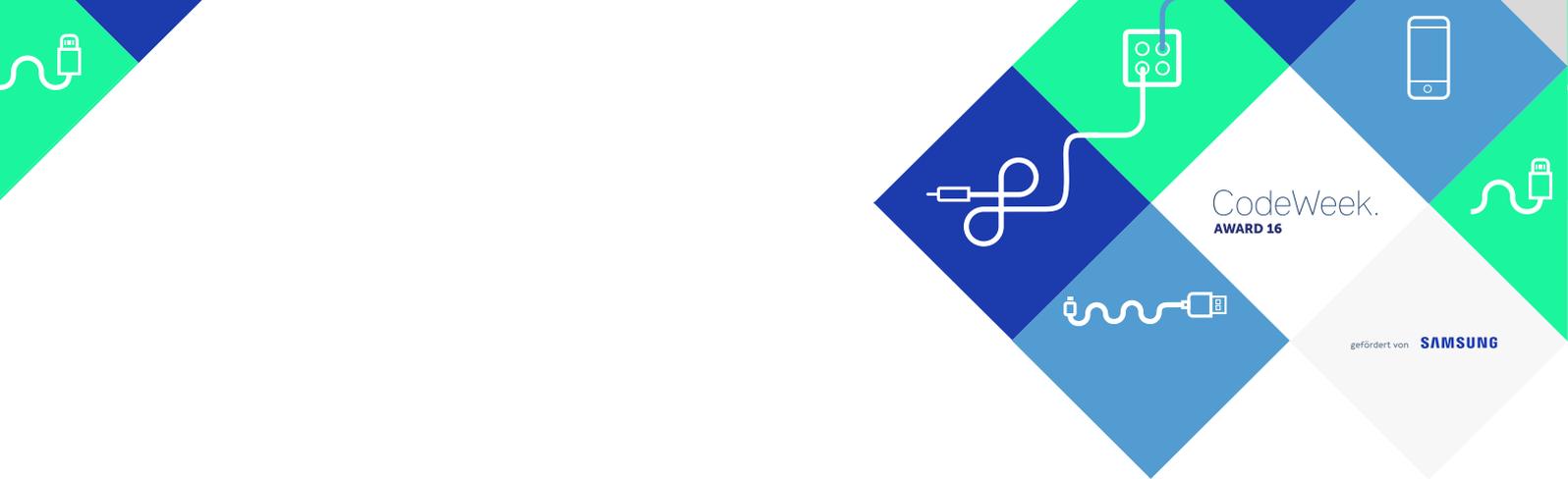
Über je 4 Wochen werden 2 verschiedene Themen in 7 - 11 Kursen durchgeführt. SchülerInnen sollen mit Hilfe des RPG-Makers und Project Spark die Grundlagen von Gamedevelopment erlernen, um die dahinter stehenden Arbeitsprozesse kennenzulernen und ein eigenes Spiel zu kreieren. Dieses kann auf einem USB-Stick mit nach Hause genommen und mit Freunden und Familie geteilt und gespielt werden. Zusätzlich werden die Spiele als quelloffene Dateien auf einer Projektseite veröffentlicht.



JUGEND HACKT OST (MEDIENKULTURZENTRUM DRESDEN)

Juni 2016, Dresden

Im Projekt wird der Fokus besonders auf das Thema Nachhaltigkeit und Zukunftsgestaltung gerichtet. Dresden hat interessante und zukunftsweisende Initiativen, die in das Projekt involviert werden. U.a. bieten das Umundu-Festival, die Umweltinitiative der TU Dresden oder auch die Agenda 21 der Stadt Dresden spannende Anknüpfungspunkte. Die Jugendlichen von Jugend hackt Ost werden wertvolle Beiträge liefern und Impulse zu diesem Themenkomplex entwickeln.



KIDS CREATE LAB (URBN POCKETS KIDS LAB) 02. März - 16. Juli 2016, urbn pockets Kids Lab in Berlin

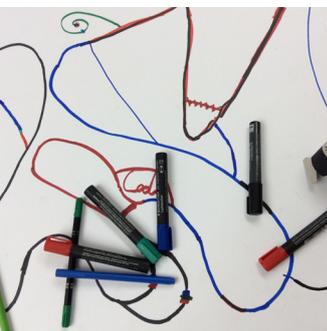
Das Kids Create Lab möchte Kindern eine Möglichkeit geben, sich mit Technik auseinanderzusetzen. Dazu werden in Schulen im Rahmen von Wahlpflichtveranstaltungen entsprechende Kurse angeboten. Gleichzeitig soll eine starke Durchdringung und vor allen eine Skalierbarkeit erreicht werden, weshalb das Lab die Lehrer miteinbezieht und ihnen Themenblöcke und digitale Ideen liefert, die leicht in eigene Unterrichtseinheiten integriert oder adaptiert und vor allem auch an das Kollegium weitergereicht werden können.



Grün, Blau, Rot - Entdecke die Welt der Codes (Klax Kinderbildungswerkstatt)

6. April bis 7. Juli 2016, Klax Kinderbildungswerkstatt-Medienwerkstatt/
Atelier, Berlin

Die Grundschüler der 1. und 3. Klassen entdecken über einen einfachen spielerischen Ansatz den Einstieg in die Programmierung. Dabei kommen verschiedene Methoden und Technik zum Einsatz. Durch Ausprobieren und Lösen von Aufgaben erfahren die Schüler, dass selbst mit 3 Farben die Miniroboter eine Menge von Befehlen erhalten und so bewusst gesteuert werden können. Die Grundschüler der 4.-6. Klassen können zusätzlich erkunden wie unsere Roboter mit Programmierbausteinen zu programmieren sind.

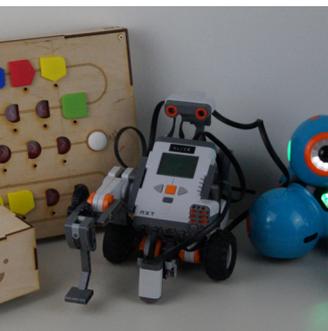
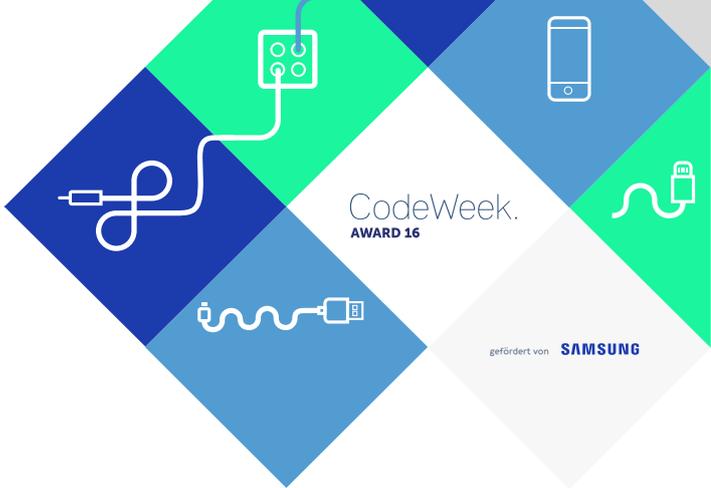
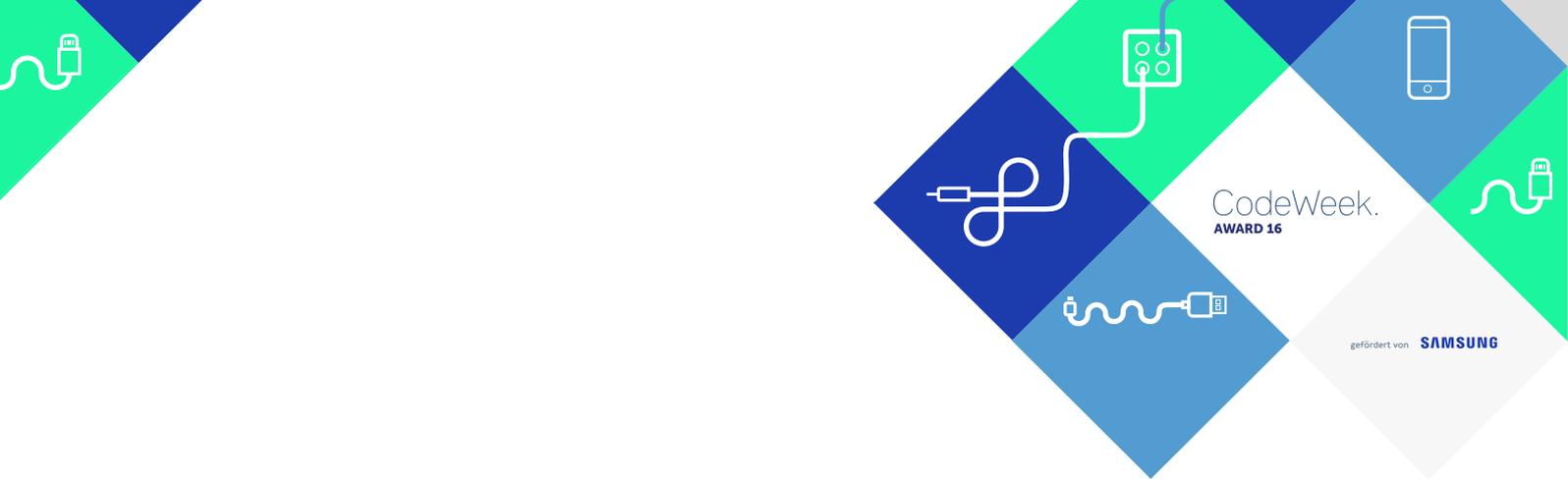


„MACH DEIN DING“ - KINDER MAKEATHONS FÜR KREATIVE KÖPFE (JUNGE TÜFTLER)

16. April Helleum Berlin + 5. Mai 2016 Open Tech Summit Berlin

An ganztägigen Makeathons wird der Veranstaltungsraum in verschiedene Stationen unterteilt, an denen getüfelt werden kann. Damit erhalten die Kinder einen projektbezogenen Zugang zur Thematik und Anregungen, eigene Projektideen umzusetzen. Persönliche Interessen können gefördert und intrinsische Motivation für das Thema geweckt werden. Bezogen auf das konkrete Thema entwerfen und gestalten die Kinder Computerprogramme sowie Stromkreise mit leitfähigen Materialien, Papieren und Stoffen, die sie wiederum digital steuern können. Dabei sind der Kreativität kaum Grenzen gesetzt: von interaktiven Wandbildern, analog-digitalen Spielewelten mit selbst programmierten Levels bis hin zu eigens kreierten Klangräumen ist alles möglich.





Die digitale Welt entdecken von 110 bis 1100011 Jahren in fünf Family-Days (InfoSphere - Schülerlabor Informatik)

17. April, 5. + 29. Mai, 28. August und 18. September, InfoSphere - Schülerlabor Informatik der RWTH Aachen

In fünf eintägigen Family-Days können Jung und Alt gemeinsam die Themen „Wie speichert und überträgt ein Computer Daten?“, „Was steckt in einem Computer?“, „Wie funktioniert das Internet?“, „Wie programmiere ich einen Roboter?“ und „Wie programmiere ich ein eigenes Mini-Spiel?“ entdecken. In einem spannenden Quiz zeigen die Teilnehmer*innen was Jung und Alt schon wissen. Sogar eine Mini-Vorlesung ist dabei, so dass ein Blick über den Tellerrand der fünf Themenbereiche geworfen werden kann.

Heart of Code (Heart of Code)

Im Laufe des Jahres im eigenen Hackspace in Berlin



Die Heart of Code richtet sich an alle PyLadies, und RailsGirls, JavaLassies und 3D-Feen, Gamerinnen, Arduinas, NetzwerkNixen, LötGören, RaspberryRabaukinnen und alle anderen Mädchen* mit Interesse an Bits, Bytes und Basteln. Sie ist ein Ort zum gemeinsamen Frickeln, kreativ werden und Abnerden - für mehr Vernetzung, mehr Gemeinschaft, und vor allem natürlich: mehr Programmieren. Dafür werden Workshops für Mädchen* im Alter bis 18 Jahren angeboten.

Heart of Code

Code for Buga Heilbronn 2019 (Coworking Space Heilbronn e.V.)

März-September 2016 im Coworking Space Heilbronn



Der Mensch ist seit seiner Existenz ein Selbstversorger. Durch den rasanten Fortschritt im Bereich der Software und Hardware erreichen wir einen Punkt, wo Maschinen Selbstversorger beim Anbau von Obst und Gemüse stark unterstützen können. Viele begeisterte Menschen entwickeln bereits weltweit Lösungen, die das möglich machen sollen. Der "farmbot genesis" wird für die Bundesgartenschau 2019 in Heilbronn mit Kindern und Jugendlichen nachgebaut und wird den Besuchern eine Vision liefern.