



Plattform für digitale Initiativen

Unsere Angebote

Plattform für digitale Initiativen

Hintere Achmühlerstraße 1b

☺ Postgarage Campus V

6850 Dornbirn

team@digitaleinitiativen.at

+43 660 6050 634



Übersicht

	Kinder- garten	Primar- stufe	Sek. I	Sek. II	Freizeit	Multipli- kator:in- nen
WS Aktives Medienhandeln im Kindergarten	x				x	
Denken lernen, Probleme lösen		x				x
WS-Reihe MINT Primarstufe		x				
WS Digital Kreativ		x	x			
WS Basic Coding		x	x		x	
WS-Reihe Ideenschmiede		x	x		x	
Escape Game Alarm im All		x	x		x	
MINT Mach Tage			x			
WS Rapid Prototyping + Sustainability			x	x	x	
WS Internet of Things			x	x	x	
WS Medienkompetenz in der Elementarpädagogik						x
WS Digitale Bildung & Kreativität						x
DI Lab					x	

Aktives Medienhandeln im Kindergarten

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
Kindergärten	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 20	Aktives Medienhandeln der Kleinsten fördern, Kennenlernen erster Roboter	2 x 1 h



Für Kinder im Vorschulalter (4-6 Jahre) bietet der Workshop "Aktives Medienhandeln mit Ruby & BlueBot" Impulse aus den Bereichen Robotik und Informatik.

Ziel dabei ist es, erste Berührungspunkte mit Informatischem Denken zu schaffen und dabei nachhaltiges Interesse bei den Kindern zu wecken. Gemeinsam mit den Trainer:innen lernen die Kinder die Heldin der Geschichte "Hallo Ruby" kennen und lösen mit ihr kleine Rätsel, die an informatische Grundprinzipien heranzuführen.

In einem weiteren Workshop wird der kleine Bodenroboter "BlueBot" programmiert und so ein erster Zugang zu aktivem Medienhandeln für die Kinder geboten.

Denken lernen, Probleme lösen

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
Volksschulen in Vorarlberg	<ul style="list-style-type: none"> - Einschulung für das Kollegium - Roboter Set und Tablets bleiben 2 Monate an der Schule - Begleitung durch das Projektteam 	Einsatz in Klassen an der Schule	Informatisches Denken, logisches Denken und Problemlösen in der Primarstufe fördern	2 Monate



Durch eine spielerische Annäherung mit kindgerechten Robotern werden Kinder im Volksschulalter an das Thema herangeführt. So wollen wir Mädchen und Buben gleichermaßen für Technik begeistern und auf die Welt von morgen vorbereiten. Wir arbeiten gemeinsam mit der PH Vorarlberg, Bildungsdirektion Vorarlberg und der Hypo Landesbank Vorarlberg daran, nicht nur Wissen an die Kinder zu vermitteln, sondern und vor allem auch Lehrpersonen mit Schulung, Begleitung und Coaching zu unterstützen. Nur so kann nachhaltige Veränderung entstehen und wirken.

Die teilnehmenden Schulen erhalten nach einer Einführungsveranstaltung für Lehrpersonen am Schulstandort ein Roboter-Set, bestehend aus Klassensätzen verschiedener eduRoboter und iPads mit den nötigen Apps für 2 Monate. Beim Abholen der Sets gibt es Infos zu Anschlussprojekten oder auch den verschiedenen Möglichkeiten, um weitere Schritte auf dem Weg zur digitalen Schule zu gehen.

Workshopreihe MINT in der Primarstufe

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen/Gruppen (1 - 4. Schulstufe) - Gruppen im Alter 6-11 Jahre 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 25	Workshopformate zur spielerischen Vermittlung unterschiedlicher Themen im MINT Bereich	je 3 h



Diese Workshopreihe umfasst folgende Workshopthemen:

- Informatisches Denken
- Making
- Robotik
- Digitale Kreativität

Jedes dieser Themen kann in ein oder zwei Workshops (je 3 Stunden) bearbeitet werden. Die Workshops sind nicht aufeinander aufbauend konzipiert und für unterschiedliche Gruppengrößen und Vorkenntnisse geeignet.

Auch hier ist der spielerische Zugang besonders zentral. Die Kinder bekommen die Möglichkeit selbst zu gestalten und viel Freiraum, um eigenständig Themen bzw. Projekte vertiefen zu können. Wir empfehlen die Umsetzung des Workshops bei uns im Vereinslokal als außerschulischen Lernort. Sie können jedoch auch extern umgesetzt werden. Die Workshops sind einzeln oder in individueller Kombination buchbar.

Workshop Digital Kreativ

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen/Gruppen (1 - 4. Schulstufe) - Gruppen im Alter 6-11 Jahre 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 25	Workshopformate zur spielerischen Vermittlung unterschiedlicher Themen im MINT Bereich	je 3 h



In diesem Workshop tauchen wir in die Welt der digitalen Foto- und Filmproduktion. Dabei legen wir je nach Bedarf und Interesse den Fokus auf Lightpainting, Fotosafari, Stop-Motion-Filme und mehr.

Ziel des Workshops ist es, digitale Werkzeuge zu nutzen, um kreative Gestaltungsmöglichkeiten aufzuzeigen und dabei unterschwellig medienpädagogische Themen wie zum Beispiel das Recht am Bild und altersgerechte Nutzung sozialer Medien zu vermitteln.

Workshop Basic Coding

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen (4 - 6. Schulstufe) - Gruppen im Alter 10-12 Jahre 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 25	Spielerische Vermittlung erster Coding-Kenntnisse	3 h



Mit unseren Basic Coding Workshops wollen wir Kinder und Jugendliche für Technik und Programmieren begeistern. Ganz wichtig ist uns, dass die Kinder Spaß an der Sache haben und spielerisch an das Thema herangeführt werden.

Durch unterschiedliche Spiele und digitale und analoge Methoden werden die Basics von Coding und Computational Thinking vermittelt und die Kreativität gestärkt. Ziel eines Workshops ist beispielsweise, einen Schrittzähler zu designen und diesen dann mit Micro:Bit zu programmieren.

Das Format ist so aufgebaut, dass weitere Workshop Module ergänzt oder eigenständig - etwa im Unterricht - weitergeführt werden können.

Workshopreihe Ideenschmiede

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen (4 - 6. Schulstufe) - Gruppen ab 8 Jahren 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 12	Kreatives Gestalten und Vermittlung neuer (digitaler) Werkzeuge	3 h



Ziel unserer Workshopreihe Ideenschmiede ist es, dass Teilnehmende aktiv zu Gestalter:innen ihrer Umgebung werden und ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Dabei kann/darf/soll jede:r den eigenen Interessen, Vorlieben und Fähigkeiten individuell nachgehen, diese stärken und dazu empowert werden, eigenständig von der Idee zum Prototyp zu gelangen. Ganz nach unserem Vereinsmotto #makeit.

Aktuell bieten wir folgende Module:

/Make Music

Ob Karton, Alufolie, Knete oder doch Planschbecken - wir bauen unsere eigenen Instrumente und können sie auch noch so programmieren, dass wir bestimmen, welche Geräusche sie machen.

/Make Games

Wir nehmen uns das Beste aus beiden Welten und können entweder Spiele selbst programmieren und unsere Konsole basteln oder direkt ein eigenes Brettspiel entwickeln. Ready? Press start.

/Make Art

Hier können wir von einfachen Projekten aus der Elektronik bis zum 3D-Druck oder ganz analogen Projekten unserer Kreativität freien Lauf lassen.

WS Make your own Klima Box

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen (4 - 6. Schulstufe) - Gruppen im Alter 10-12 Jahre 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 25	Erste Begegnung mit dem Internet der Dinge und Umsetzung eines Projekts.	3,5 h



In diesem Workshop werden erste Berührungspunkte mit dem Thema Internet of Things geschaffen. Wir besprechen im ersten Schritt, was das Internet der Dinge ist, was das alles kann, wo Gefahren bestehen und worauf man achten muss. Danach geht es in die Praxis. Wir bauen unsere eigene Klimastation. In Echtzeit werden Daten ermittelt und angezeigt. Das Beste daran? Wir schreiben den Code dafür selbst. Auch das Basteln kommt natürlich auch nicht zu kurz.

In diesem Workshop werden Elemente aus unterschiedlichen MINT Bereichen integriert. Neben informatischen Inhalten wie den praktischen Programmier Beispielen (z.B. wie kann ich die Temperatur messen und dann anzeigen lassen?) werden technologische Themenbereiche mit Nachhaltigkeit und naturwissenschaftlichen Aspekten verbunden. Damit lässt sich diese Einheit auch fächerübergreifend einsetzen und ideal in den Unterricht einbinden.

Workshop Spieleentwicklung mit Scratch

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen (4 - 6. Schulstufe) - Gruppen im Alter 10-12 Jahre 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 25	TN werden zu aktiven Gestalter:ischen im digitale Raum - vor allem im Bereich Gaming	3,5 h



Was bringt mir Mathe? Warum muss ich Satzzeichen lernen? Gerade im Bereich der Programmierung spielen viele Grundfächer eine wichtige Rolle. Warum Unterrichtsinhalte nicht in einen spannenden, kreativen und spaßigen Kontext setzen und dabei noch zusätzliche Kompetenzentwicklungen fördern?

In diesem Workshop geht es darum, erste Schritte mit der für Kinder entwickelten Programmiersprache Scratch zu machen und dabei kreativ und gestalterisch tätig zu werden. Die Kids werden dabei zu aktiven Gestalter:innen ihrer digitalen Umwelt. Was bleibt, ist ein Spiel, das man zuhause weiterentwickeln oder einfach mit seinen Freund:innen spielen kann.

Durch den flexiblen Aufbau des Workshops können auch Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichen Vorkenntnissen am Workshop teilnehmen.

Workshop Roboter Challenge

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen (4 - 6. Schulstufe) - Gruppen im Alter 10-12 Jahre 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 25		3,5 h



Wie funktionieren Roboter? Was können sie gut? Wo haben sie Schwierigkeiten? Mit diesen Fragen starten wir in den Workshop. Danach geht es sehr schnell in die Praxis über. Durch unterschiedliche Übungen und Challenges lernen Kinder und Jugendliche verschiedene Roboter kennen und haben die Möglichkeit, diese Roboter auszutesten, zu programmieren und dabei mit verschiedenen kreativen Problemlösungsansätzen unterschiedliche Challenges zu meistern.

Je nach Interessen, Vorlieben und bisherigen Anknüpfungspunkten, können die Teilnehmer:innen niederschwellig erste Erfahrungen sammeln, Berührungspunkte abbauen oder ihre bestehenden Kompetenzen vertiefen.

Zusätzlich können Pädagog:innen in diesem Kontext selbst Roboter austesten, Ideen für den Unterricht sammeln oder durch ungezwungenen Austausch mit unseren Mentor:innen Erfahrungswerte austauschen.

Escape Game Alarm im All

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen (4 - 6. Schulstufe) - sonstige Gruppen altersunabhängig 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 24	Fördern von Fertigkeiten in kreativer Problemlösungsfindung und informatischem Denken.	ca. 1,5 h ¹



Als kontaktloses (und somit Covid-konformes) Angebot wurde das Escape Game „Alarm im All“ entwickelt. Durch das Game soll die Neugierde und Kreativität der Schüler:innen geweckt und dabei informatisches Denken gestärkt werden.

Das Escape Game wird in Kleingruppen gespielt.

Für die Leitung des Spiels werden keine Vorkenntnisse vorausgesetzt.

Die Materialien und eine Spielbeschreibung werden komplett und kontaktlos angeliefert. Jede Gruppe (2 – 4 Kinder) spielt eigenständig und bekommt eine eigene SOS-Box, die mit einem Vorhängeschloss versperrt ist. Mit jedem Rätsel erhalten sie eine Ziffer. Sind alle Rätsel gelöst, kann das Zahlenschloss geöffnet werden. Damit ist das Spiel gewonnen.

Die Rätsel sind einem informatischen Grundprinzip – etwa Algorithmen oder Encryption bzw. Kodierung – zugeordnet und sollen das logische Denken fördern.

¹ Pro Spiel. Ausleihe ab einer Woche

MINT Mach Tage

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
Schulklassen der 7. Schulstufe	an der Schule	< 100	Niederschwelliges Angebot für Jugendliche um MINT Interessen zu fördern.	ganztags



Digitale Bildung und Medienkompetenz ist im Lehrplan der Sekundarstufe I bereits verankert. Die MINT Mach Tage sollen daher Pädagog:innen in diesen Kompetenzbereichen befähigen und gezielt Impulse direkt vor Ort setzen.

- + Chancengerechtigkeit: Impulse im Bereich der Pflichtschule setzen heißt, dass auch Kinder und Jugendliche in Kontakt mit digitalen/MINT Themen kommen, die sonst in diesem Bereich nicht gefördert werden.
- + Niederschwelligkeit: Das Programm ist derart gestaltet, dass auch nicht technikaffine Teilnehmende erste Anknüpfungspunkte finden und Erfolgserlebnisse erfahren.
- + Train the Trainer/Multiplikator:innen: Durch den Veranstaltungsort innerhalb der Schule sollen Pädagog:innen und Schulpersonal in ihrem Handeln unterstützt, Berührungspunkte gemildert und die Nachhaltigkeit der MINT Angebote an der Schule gefördert werden.

Vier Stationen (je 1 Klasse, je 1,5 h)

- Mentor:in + Pädagog:in
- Mentor:in + Pädagog:in
- Pädagog:in (geschult) + Pädagog:in
- Pädagog:in (geschult) + Pädagog:in

Thema Bsp. Stationen

- Experimente MINT
- Medienkompetenz
- Robotik (z.B. MBot Ranger)
- Encryption
- Alarm im All

Workshop Rapid Prototyping + Sustainability

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen (6. bis 13. Schulstufe) - Gruppen im Alter 12-18 Jahre 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 20	Gemeinsame Aufarbeitung von Nachhaltigkeit anhand der SDGs und Förderung von Soft Skills im Bereich Problemlösungsfindung	5 h



Der Workshop Rapid Prototyping + Sustainability wurde für den Einsatz mit Lehrlingen entwickelt² und ist durch den flexiblen Aufbau sehr gut an unterschiedliche Teilnehmer:innengruppen anpassbar.

Teil des Workshops ist es, anhand der UNO Nachhaltigkeitsziele (SDGs) ein Problem aus dem Bereich der Nachhaltigkeit zu identifizieren und innerhalb eines Tages einen Lösungsansatz von der Idee bis zum Prototyp zu entwickeln und umzusetzen. Ziel des Workshops ist es einerseits das Thema Nachhaltigkeit näherzubringen und andererseits Jugendliche und junge Erwachsene in ihrer Selbstwirksamkeit zu stärken und das kreative und gestalterische Experimentieren zu fördern.

² Basis hierfür war das vom Verein W*ORT entwickelte Format WILMA für Kinder im Volksschulalter <https://w-ort.at/projekte/wilma/>

Workshop Internet of Things

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Schulklassen (6. bis 13. Schulstufe) - Gruppen im Alter 12-18 Jahre 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 20	Vermittlung des Konzeptes von IOT anhand durch den Umgang mit Sensoren	7 h



Ziel des IOT-Workshops ist es, durch den Umgang mit Sensoren die dahinterliegenden Konzepte zu verstehen. In einem kurzen Intro wird erklärt, was IOT überhaupt ist und wo es vielleicht schon Überschneidungen mit der eigenen Lebenswelt gibt. Danach starten wir in den Praxisteil. Je nach Gruppengröße, allein oder zu zweit, werden Sensoren mit Platinen verbunden. Diese Daten werden auf unterschiedliche Weisen weiterverarbeitet. Zum Ende des Workshops hat jede:r Teilnehmer:in/Team einen eigenen IOT Prototypen erstellt und somit die unterschiedlichen Konzepte schrittweise umgesetzt.

Der Workshop selbst ist sehr flexibel und kann im Vorfeld auf die gewünschte Zielgruppe (Alter und Wissensstand) angepasst werden. Je nach Bedarf kommen dabei unterschiedliche Technologien (Micro:Bit, Raspberry Pi, Arduino) und Beispiele zum Einsatz.

Medienkompetenz in der Elementarpädagogik

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
<ul style="list-style-type: none"> - Elementarpädagog:innen - Eltern & Erziehungsberechtigte 	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 25	Empfehlungen und Kompetenzentwicklung im Kontext der Mediennutzung von Kindern von 2 bis 10 Jahren	2-3 h



Wie viel Fernsehen/Youtube ist "gesund"?

Sollten wir unsere Kleinsten nicht besser von Bildschirmen fernhalten?

Können und sollen digitale Medien aktiv im pädagogischen Kontext eingesetzt werden?

Mit Blick auf die sich ständig verändernde mediale Lebenswelt der Kinder stehen Eltern und Pädagog:innen vor Fragen und Unsicherheiten in Bezug auf Medienkonsum sowie Gefahren und Chancen der Mediennutzung von (Klein-) Kindern. Nicht nur deswegen ist der bewusste Umgang mit Medien von großer Bedeutung für die Entwicklung von Kindern. In diesem Workshop wird (gesunde) Mediennutzung in der Elementarpädagogik besprochen und Kompetenzen im Bereich aktiver Gestaltung durch Medien vermittelt.

Digitale Bildung & Kreativität

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
Multiplikator:innen aus dem Umfeld digitaler Bildung (z.B. Schule, Jugendarbeit etc.)	Vereinslokal "Mutterschiff" ODER vor Ort	< 25	Vermittlung von Kompetenzen im Bereich digitaler Bildung und Kreativität sowie Einführung in verschiedene Tools zur Nutzung im Bereich digitaler Bildung.	3 h



Diese Workshops fanden bisher in Kooperation unterschiedlichen Bildungsinstitutionen aus der Region statt und können je nach Bedarf an Wünsche und Interessen der Teilnehmer:innen angepasst werden.

Ziel ist es einen niederschweligen Einstieg für Multiplikatorinnen im Bereich Digitalisierung und digitale Bildung zu bieten. Dabei werden mehrere Ziele verfolgt. Durch offenes Experimentieren sollen Berührungsängste zu digitalen Werkzeugen gemildert werden. Durch den Einsatz unterschiedlicher Roboter, Software und Geräten, welche pädagogisch hochwertig und unkompliziert einsetzbar sind, wird die Umsetzung - etwa im Unterricht - möglichst einfach gestaltet.



DI Lab

Zielgruppe	Setting	Anzahl Gruppe	Ziele	Dauer
Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 14 Jahren	Vereinslokal "Mutterschiff"	< 14	Hochwertige MINT Workshops für Kinder/Jugendliche mit Spaßfaktor.	3,5 h

Unser Ziel ist es, ein nachhaltiges Angebot für Kinder und Jugendliche zu schaffen, sich kreativ auszuleben, Gleichaltrige mit denselben Interessen zu treffen und voneinander zu lernen.

Daher bieten wir für Interessierte auch unterschiedliche Workshops in der Freizeit an. Mehr hierzu unter:

<https://digitaleinitiativen.at/digitale-bildung/>