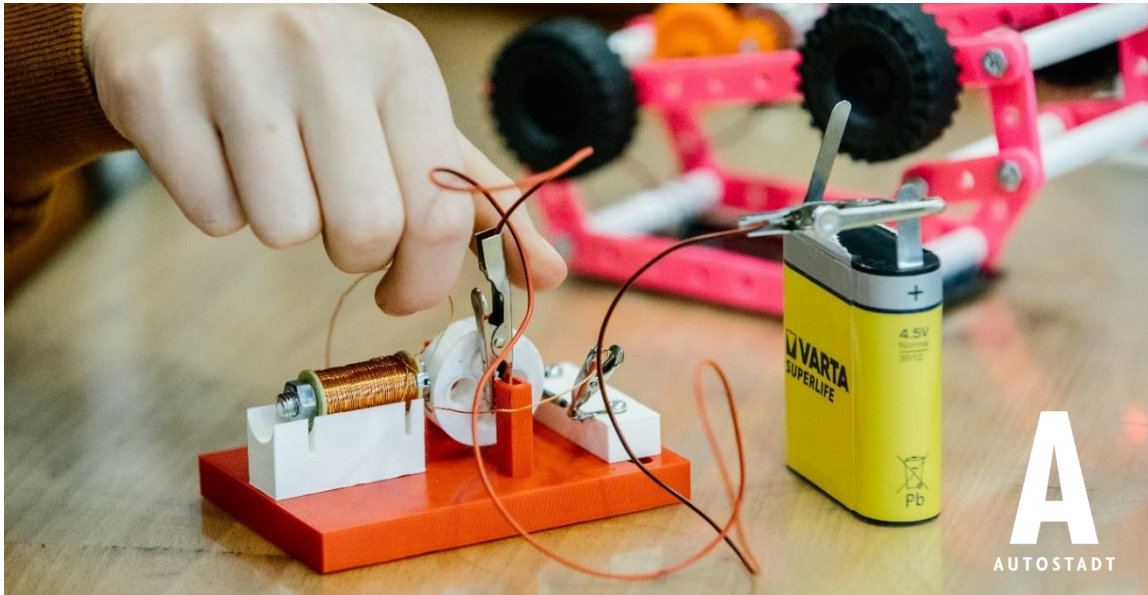


AUTOSTADT BILDUNGSKAMPAGNE



Innovativ und praxisnah: Die Autostadt Bildungskampagne 22/23 mit drei spannenden MINT-Challenges

Themen wie Digitalisierung, neue Mobilität, aber auch die Frage nach nachhaltigen Lebenskonzepten oder agilen Lern- und Arbeitsmethoden bestimmen unsere Zeit. Der Lernort Autostadt möchte junge Menschen dazu anregen, sich im Rahmen der Bildungskampagne kreativ mit diesen und anderen Fragen auseinanderzusetzen und sich mit eigenen Ideen aktiv für die Zukunft einzubringen. Im Durchlauf 22/23 können sich Grundschülerinnen und -schüler sowie Computer- oder Robotik AGs der weiterführenden Schulen für eine von insgesamt drei MINT-Challenges bewerben und mit einer erfolgreichen Bewerbung nicht nur gemeinsam mit unseren etablierten Kooperationspartnern an spannenden Projekten zu den Themen Coding, Technik und Design arbeiten, sondern auch tolle Erlebnispreise für sich und ihre Schule gewinnen.

MINT-CHALLENGES 22/23

1 KREATIVES PROGRAMMIEREN

Programmiert und gestaltet Kunst mit dem TurtleCoder [in einem Hackathon mit Microsoft!](#)

Für die Klassenstufen 3 und 4, mit Microsoft Deutschland und Helliwood media & education

2 MENSCH UND MASCHINE

Programmiert Dobots, Mbots oder Lego Mindstorm und [gewinnt einen Ausflug in die Autostadt für euren Jahrgang!](#)

Für Computer- oder Robotik-AGs ab Klasse 7, mit voraus robotik GmbH und robospace GmbH

3 APP-ENTWICKLUNG

Entwickelt eine App für unser Robot SmartCar und [gewinnt einen Ausflug in die Autostadt für euren Jahrgang!](#)

Für Computer- oder Robotik-AGs ab Klasse 8, mit CGI Deutschland

WORUM GEHT ES?

Mit der Autostadt Bildungskampagne möchte die Autostadt Schülerinnen und Schülern (SuS) die Möglichkeit geben, Zukunftskompetenzen aufzubauen, die zur Bewältigung von künftigen gesellschaftlichen Handlungsanforderungen notwendig sind. Die Lerngruppen bearbeiten ihre Projekte im Rahmen ihres Schulunterrichts bzw. ihrer Schul-AGs und erhalten wertvolle Tipps und Tricks und professionelle Unterstützung durch unsere Kooperationspartner. Der Lernort Autostadt dient dabei als Plattform und Netzwerkpartner für innovative Ideen – somit treffen frische Impulse junger Menschen auf Know-How aus der Berufspraxis. Die ausgewählten drei Lerngruppen gewinnen einen eintägigen Hackathon mit Helliwood media & education, unterstützt durch Microsoft Deutschland, in der Autostadt (Challenge „Kreatives Programmieren“) bzw. nach Beendigung des Projekts eine kostenfreie Teilnahme am Schulausflugsprogramm [Schule auf Achse](#) für die gesamten Jahrgänge der Projektgruppe (Challenges „Mensch und Maschine“ und „App Programmieren“).

WIE UND WANN KANN MAN SICH BEWERBEN?

- **Wichtig:** Jede sich bewerbende Lerngruppe benötigt eine **volljährige Kontaktperson** (z.B. Lehrkraft), die als Ansprechpartnerin bzw. -partner der Autostadt gilt und die mögliche Umsetzung der Projekte koordiniert.
- Die SuS wählen eine der drei Challenges aus. Die ausgewählte Kontaktperson sendet zunächst die von den gesetzlichen Vertreterinnen und Vertretern **unterschiedenen Einverständniserklärungen zur Nutzung von Bild und Ton** sowie den unterschriebenen **Anmeldebogen** (zu finden auf der Homepage der Autostadt) bis zum **30.11.22** per E-Mail an bildung@autostadt.de
- Die SuS drehen ein **kurzes und kreatives Bewerbungsvideo**, in dem sie zeigen, warum sie für die Teilnahme an der Challenge besonders geeignet sind:

BEWERBUNGSVIDEO

Mit dem Bewerbungsvideo möchten wir Sie und die Projektgruppe kennenlernen. Gleichzeitig ist das Video Teil der Challenge! Die Gewinnergruppen werden ausschließlich über das Video gewählt – es zählt das Gesamtpaket aus **Kreativität in der Umsetzung, Originalität und Motivation!**

Umsetzung

- Bitte filmen Sie mit eigenem Smart-Gerät, z.B. einem Smartphone
- Video möglichst im geschlossenen Raum drehen und Umgebungsgeräusche vermeiden
- Video möglichst nicht länger als 30 Sekunden

Leitfragen für alle Schülerinnen und Schüler

- Wer seid ihr (nur Vornamen nennen)? Auf welche MINT-Challenge bewerbt ihr euch?
- Warum seid ihr genau die Richtigen für diese Challenge? Warum interessiert ihr euch für das Thema „Programmieren/Coding“?
- [Zusatzfrage Challenge 2:](#) Seid kreativ: Welche Rolle spielen Roboter und Maschinen in eurer Zukunft?
- [Zusatzfrage Challenge 3:](#) Seid kreativ: Welche Funktion einer Smartphone-App für das Auto darf in Zukunft auf keinen Fall fehlen?

- Die Kontaktperson stellt das Video am 15.12.22 der Autostadt Bildung per Upload zur Verfügung (die konkrete Vorgehensweise wird den angemeldeten Gruppen gesondert erläutert). Damit ist die Bewerbung komplett.

WIE GEHT ES WEITER?

- Eine Jury aus Vertreterinnen und Vertretern der Autostadt und der Projektpartner sichtet die eingegangenen Videos und wählt auf dieser Grundlage im Januar drei Lerngruppen aus, die an den jeweiligen Challenges teilnehmen können.
- Direkt nach der Auswahl der Projektgruppen nehmen die Autostadt bzw. die Kooperationspartner zur weiteren Planung Kontakt mit den Kontaktpersonen auf.
- Die Projektgruppen vereinbaren mit der Autostadt einen Termin (ca. Ende Juni/Juli 2023) für den Hackathon bzw. ihren Schulausflug in die Autostadt, an dem die Projektergebnisse vorgestellt werden.

WELCHE KOSTEN TRAGEN DIE PROJEKTGRUPPEN?

- Reisekosten/ggf. Übernachtungskosten, auch zur Einlösung des Gewinns
- Kauf von Material/Kauf von Equipment für die Durchführung der Projekte (Ausnahme: Hackathon)