

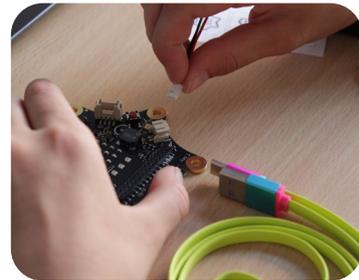
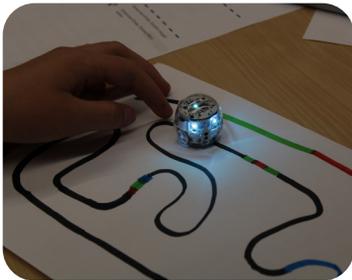
kostenlos

MädchenAkademie

Maker-Space in der Bibliothek

für Mädchen von 8 bis 12 Jahren

17. und 18. November 2025, jeweils 13:30 - 16:30Uhr



Ort: Stadtbibliothek Brand-Erbisdorf

August-Bebel-Str. 29
09618 Brand-Erbisdorf

- keine Vorkenntnisse notwendig
- alle notwendigen Materialien sowie die Technik werden zur Verfügung gestellt
- Betreuung durch erfahrene Workshopleiterinnen

Anmeldung bis spätestens 22. Oktober

per E-Mail, telefonisch oder persönlich
direkt in der Bibliothek:

Telefon: 037322 - 2246

E-Mail: bibliothek.bed@stadt-brand-erbisdorf.de

Die Veranstaltung findet vorbehaltlich einer Anzahl von 12 angemeldeten Kindern statt.

realisiert durch:



www.die-maedchenakademie.de

Gefördert von:

STAATSMINISTERIUM
FÜR KULTUS



SACHSEN



Diese Maßnahme wird mitfinanziert
mit Steuermitteln auf Grundlage des
vom Sächsischen Landtag
beschlossenen Haushaltes.

Über das Projekt

„Die MädchenAkademie“ ist ein gefördertes Projekt im Rahmen der Initiative Digitale Schule des Sächsischen Kultusministeriums. Es bietet Mädchen der Klassenstufen drei bis sechs die Möglichkeit, sich in mobilen Maker-Spaces kreativ und unter Anleitung von erfahrenen Experten und Expertinnen mit unterschiedlichen Aspekten informatorischer Bildungsinhalte spielerisch auseinanderzusetzen. Die Angebote sind für die teilnehmenden Institutionen und Schulen sowie auch für die Teilnehmerinnen kostenfrei.

Das Projekt soll Mädchen frühzeitig für Informatik und Robotik begeistern. Durch das praktische Arbeiten im Maker-Space können die Schülerinnen Erfahrungen in den Bereichen 3D-Modelling und -Druck, Robotik sowie Programmierung mit visuellen Programmiersprachen sammeln. Die Teilnehmerinnen werden ermutigt, informatische Tools und Techniken zu nutzen, zu verstehen und damit eigene Ideen zu entwickeln.

Themenschwerpunkte

In den drei verschiedenen Themenbereichen Robotik, Programmierung und 3D-Modellierung können die Teilnehmenden eigene Projekte umsetzen. Durch Lernkarten und -pfade und unter Anleitung der betreuenden Fachkräfte, werden informatorische Grundkenntnisse auf spielerische Weise erworben und angewendet.

Robotik



Die teilnehmenden Kinder lernen verschiedene Arten von Robotern sowie deren Funktionsweise kennen und können diese ausprobieren. Verschiedene Aufgaben sollen mit Hilfe der Roboter gemeistert und so deren Möglichkeiten und Grenzen ausgelotet werden. In einem weiteren Schritt werden Mini-Computer über einfache Zeichnungen durch einen selbstgestalteten Parkour geleitet.

Programmierung



Mit Hilfe der visuellen Programmiersprache Scratch lernen die Kinder die Grundlagen der Programmierung kennen. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Von kleinen Geschichten über einfache bis hin zu komplexeren Spielen ist alles möglich.

Alternativ oder aufbauend können je nach Lernstand, Alter und Vorerfahrungen der Teilnehmenden kleine Mikrocontroller (Calliope) mit Hilfe der Anwendung MakeCode block- oder textbasiert programmiert werden.

3D-Modellierung



Die Web-App Tinkercad gibt den Kindern die Möglichkeit, ohne Vorkenntnisse die Grundlagen der 3D-Konstruktion zu erlernen. Einfache Elemente werden zu komplexeren Objekten kombiniert. So können individuelle eigene 3D-Modelle entworfen werden.

Mit Hilfe eines 3D-Stiftes, werden die eigenen 3D-Figuren im wahrsten Sinne des Wortes „(be)greifbar“ gemacht.