

02.11.

Gemeinsamer Start / wichtige Infos

Wir verbringen gemeinsam zwei erlebnisreiche Tage - und damit alles gut verläuft, wollen wir zu Beginn nochmal die wichtigsten Punkte durchgehen: Wie komme ich in meinen Kurs? Wo kann ich mich melden, wenn ich Fragen habe? Was tue ich bei technischen Hindernissen? Außerdem freuen wir uns natürlich, wenn wir dich schon mal ein bisschen kennen lernen.

9:00 - 9:45 Uhr

Werkstatt Zukunft

Wo bist du in fünf, zehn oder gar fünfzehn Jahren? Wie stellst du dir dein Leben vor? Was ist für dich wichtig - und was macht dich glücklich? Und auf welchem Weg kannst du das erreichen? In unserer Werkstatt nehmen deine Träume Gestalt an, und deine Pläne werden konkreter.

10:00 - 12:00 Uhr

MINT-Superwomen

Hildegard v. Bingen, Caroline Herschel, Marie Curie, Emmy Noether, Ada Lovelace - sie setzten sich gegen Widerstände durch und wurden Wegbereiterinnen der Mathematik, Chemie, Astronomie und Physik. Wir lernen sie und ihre Errungenschaften kennen und lassen uns von ihnen inspirieren.

10:00 - 12:00 Uhr

Komm ins Animationsstudio

Mit Powerpoint bringst du Schwung in deine Präsentation und begeisterst dein Publikum. Denn damit kannst du ganz einfach Inhalte wie Schrift, Motive und Formen animieren. Für jeden Anlass baust du so ein überzeugendes Outfit für deine Botschaft.

10:00 - 12:00 Uhr

Scratch dir dein Tutorsystem

Dass dich Computer und Smartphone beim Lernen unterstützen können, weißt du. Aber wie werden solche Programme entwickelt? Und woher kennen sie deine Fehler? Du baust mit Scratch ein Intelligentes Tutor System und erfährst, was das mit künstlicher Intelligenz zu tun hat. Dazu solltest du bereits Erfahrungen mit Scratch haben.

13:00 - 16:00 Uhr

Mit Open Roberta auf Touren

Auch ohne echten Roboter kannst du im Open Roberta Lab einen Lego-Fahrroboter programmieren - die Simulation im Browser macht's möglich! Du lernst die verschiedenen Bausteine eines Programms kennen, löst damit leichte bis knifflige Aufgaben und denkst dir selbst ein Projekt aus.

13:00 - 16:00 Uhr

1, 2, 3 ... gelöst!

Zauberwürfel sind im Trend - drehst du auch schon? Wer ein paar einfache Tricks kennt, kann ihn super-schnell lösen und neidische Blicke auf sich ziehen. Hier erfährst du, wie das geht. Einen eigenen Zauberwürfel solltest du bereits haben, damit du mitmachen kannst.

13:00 - 16:00 Uhr

03.11.

Künstliche Intelligenz

Was macht den Computer intelligent? Und sind Maschinen irgendwann schlauer als wir? Du schreibst dein eigenes KI-Programm in Python und findest heraus, wer am Ende besser lernt: du oder der Computer? Für diesen Kurs solltest du schon etwas programmieren können und dich ein bisschen mit Python auskennen.

9:00 - 12:00 Uhr

Die Exit-Strategie

Geh mit uns auf Rätseltour und finde die richtige Lösung für das Exit-Game. Mit Excel und ein paar cleveren Funktionen gelingt dir das ganz leicht! Auf dem Weg lernst du noch ein paar Tricks für den Umgang mit Excel, die du auch sonst immer mal brauchen kannst.

9:00 - 12:00 Uhr

Spielend programmieren

Programmieren zu lernen, ist gar nicht schwer - mit der richtigen Software und ein paar guten Ideen. Mit Scratch schickst du eine virtuelle Katze auf ein Abenteuer und lernst dabei Schritt für Schritt, wie du dem Computer sagst, was er machen soll.

9:00 - 12:00 Uhr

Welten erschaffen

Sprache gestaltet unsere Welt: Mit ihr sagen wir, was wir denken und meinen. Darum ist es so wichtig, die richtigen Worte zu finden - und zu verwenden. Wir schauen mal, was sich eigentlich verändert, wenn wir bewusst über Frauen sprechen und sie auch sprachlich sichtbar machen.

13:00 - 15:00 Uhr

Pimp dein Referat

Referate sind ja meist überschaubar spannend - wir zeigen dir, wie du mit interaktiven Umfragen deine Mitschüler*innen aufweckst und deine Lehrer*innen beeindruckst. Mentimeter und Typeform sind zwei Tools, die wir dazu kennenlernen und erproben.

13:00 - 15:00 Uhr

Dein erstes Computerspiel

Wir bauen zusammen ein einfaches, aber cleveres Computerspiel mit Suchtfaktor. Dabei nutzen wir Excel und die vielen Möglichkeiten, die dieses Programm uns bietet. Denn Excel ist alles andere als langweilig - und die Spieleprogrammierung alles andere als schwer!

13:00 - 15:00 Uhr

Abschlussveranstaltung

Zum Abschluss der Ferienaktion laden wir alle ein, die dir und uns wichtig sind: deine Eltern, Geschwister, Freund*innen, ... und einen besonderen Gast mit einem spannenden Überraschungsthema. Was uns da erwartet, erfährst du nach der Anmeldung zur Ferienaktion.

15:15 - 16:00 Uhr



02.-03. November 2020

Ein Ferienprogramm für Mädchen
von 10 bis 16 Jahren

DIGITAL

Auf die Plätze - **Technik** - los!



25 Jahre
MUT
in Oberfranken



Auf die Plätze - **Technik** - los!

Du bist zwischen 10 und 16 Jahren alt
und möchtest in den Herbstferien spannende
Entdeckungen machen?

Dann mach mit beim digitalen Programm von
„Auf die Plätze - Technik - los!“. Mit dem
Computer kann man nicht nur rechnen,
programmieren, spielen oder kommunizieren,
sondern richtig gute Sachen gestalten und
Spaß haben.

Unbedingt schnell anmelden, denn die
Plätze sind begrenzt!

Bestimmt ist auch für dich etwas dabei:

- zwei Tage Programm mit Online-Workshops (siehe Innenseite)
- Abschlussveranstaltung mit Überraschungsvortrag, zu der auch Eltern, Geschwister und Freund*innen herzlich eingeladen sind

Die Teilnahme kostet pro Workshop 4,00 Euro, die vorab überwiesen werden müssen. Dazu bekommst du ca. 10-14 Tage vor der Veranstaltung weitere Informationen per Mail.

Bitte melde dich online an:
bis **spätestens 23. Oktober**
unter www.mut-oberfranken.de

Angebote von „MUT - Mädchen und Technik“ gibt es
oberfrankenweit an insgesamt vier Standorten.
Alle Infos und Programme unter

www.mut-oberfranken.de

Technische Voraussetzungen

„Auf die Plätze - Technik - los!“ findet vollständig als Online-Veranstaltung statt. Für die Teilnahme solltest du deshalb ein paar Voraussetzungen mitbringen:

- PC bzw. Laptop mit Maus, Webcam und Headset (oder Mikrofon und Lautsprecher)
- stabile Internetverbindung, die dir ermöglicht, gleichzeitig am PC zu arbeiten und an der Videokonferenz teilzunehmen
- die für die Kurse benötigte Software (Informationen dazu s. Kursbeschreibung oder in der Infomail im Vorfeld): gängige Office-Programme oder Freeware

Vor der Ferienaktion bekommst du von uns noch genaue Informationen, wie du den PC oder Laptop vorbereiten musst bzw. testen kannst, ob alles funktioniert, und wer dich bei technischen Schwierigkeiten unterstützt.

Allgemeine Infos für Eltern

- Bitte achten Sie bei der Anmeldung auf die Kurszeiten - manche Kurse finden gleichzeitig statt.
- Sie erhalten zeitnah nach der Anmeldung eine Teilnahmebestätigung per E-Mail. Sollte es Probleme mit der Anmeldung geben, setzen wir uns ebenfalls zeitnah mit Ihnen in Verbindung.
- Weitere Informationen zu den gewählten Kursen und zur technischen Vorbereitung erhalten Sie per E-Mail ca. 10 Tage vor der Veranstaltung.
- Die Vergabe der Plätze erfolgt nach Eingang der Anmeldungen. Es kann somit nicht garantiert werden, dass bis zum Anmeldeschluss tatsächlich Plätze verfügbar sind.

„Auf die Plätze - Technik - los!“ ist eine gemeinsame Veranstaltung von:



UNIVERSITÄT
BAYREUTH



HOCHSCHULE COBURG

hochschule
hof
University of Applied Sciences



HUK-COBURG
Aus Tradition günstig

„MUT - Mädchen und Technik“ bedankt sich bei: