



Programmierwettbewerb Paderbotics 2021

Der Programmierwettbewerb Paderbotics 2021 richtete sich an die 3. und 4. Klassen der Grundschulen in der Bildungs- und Integrationsregion Kreis Paderborn.

Die Schüler-AGs der teilnehmenden Grundschulen erstellten in der Programmiersprache Scratch eigene Spiele zum Thema: „Wir programmieren für den Umweltschutz an unserer Schule“.

Im Rahmen des Projektes haben wir im Schuljahr 2020/21 folgende Ziele verfolgt:

Ziel 1: Es nehmen insgesamt 10 Schulen der Primarstufe der Bildungs- und Integrationsregion Kreis Paderborn mit ihren Schüler-AGs am Wettbewerb teil.

Dieses Ziel wurde bei den Anmeldungen zu Paderbotics 2021 erreicht. Aufgrund der Covid-19-Pandemie und den damit einhergehenden Auflagen sowie den Lockdowns in den Schulen schlossen vier Schulen mit insgesamt 31 Schülerinnen und Schülern sowie sieben Lehr- und OGS-Kräften den Wettbewerb ab.

Ziel 2: Die teilnehmenden Schulen der Bildungs- und Integrationsregion Kreis Paderborn nutzen das Wettbewerbsangebot Paderbotics 2021, um den Kompetenzbereich 6.3 (Modellieren und Programmieren) des Medienkompetenzrahmens in den Schüler-AGs umzusetzen.

Dieses Ziel wurde vollständig erreicht, da die Schüler-AGs die abgegebenen Programme selbstständig entwickelt und geschrieben haben.

Die angestrebten Ziele wurden aufgrund der Pandemie überwiegend erreicht.

Über die vereinbarten Ziele hinaus haben die Schulen ihr Interesse geäußert, auch im kommenden Schuljahr am Wettbewerb Paderbotics 2022 teilzunehmen und die Kooperationspartnerinnen und -partner konnten für eine erneute Durchführung des Wettbewerbs mit neuem Thema im folgenden Schuljahr gewonnen werden.



Ausblick

Im Schuljahr 2021/22 sollen die folgenden Ziele erreicht werden:

- Es nehmen insgesamt 10 Schulen der Primarstufe und der Sekundarstufe I der Bildungs- und Integrationsregion Kreis Paderborn mit ihren Schüler-AGs am Wettbewerb teil.
- Die teilnehmenden Schulen der Bildungs- und Integrationsregion Kreis Paderborn nutzen das Wettbewerbsangebot Paderbotics 2022, um den Kompetenzbereich 6.3 (Modellieren und Programmieren) des Medienkompetenzrahmens in das Medienkonzept der Schule zu integrieren.

Paderborn, im Juni 2021 Jörg Hagemann