



## Programmierwettbewerb Paderbotics

Der Programmierwettbewerb Paderbotics 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: „Jump ‚n‘ Run“.

Im Rahmen des Projektes haben wir im Schuljahr 2021/22 folgende Ziele verfolgt:

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

Dieses Ziel wurde erreicht. Insgesamt haben sich 10 Schüler-AGs aus den Grundschulen im Kreisgebiet angemeldet. Vor Start des Programmierwettbewerbs wurde von den Kooperationspartnern entschieden, dass sich Paderbotics 2022 noch einmal an die Grundschulen richtet, um den Auswirkungen der Pandemie auf Schulen Rechnung zu tragen.

**Ziel 2: Die teilnehmenden Schulen der Bildungs- und Integrationsregion Kreis Paderborn nutzen das Wettbewerbsangebot Paderbotics, 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 vollständig erreicht.**

### Ausblick

Im Schuljahr 2022/23 sollen die folgenden Ziele erreicht werden:

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

Paderborn, im Juni 2022 Carolin Wahl-Knoop