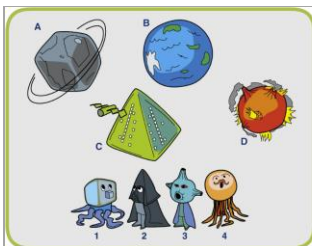


BeeBot-Cup Austria 2020



Übersicht

Algorithmisches Denken ist die Grundlage des Verstehens und Lösen vielschichtiger Problemstellungen aus Schule und Alltag.

Zielsetzung

Erweiterung des Projektes „Denken lernen - Probleme lösen - VS“ mit einem **Wettbewerb** für SchülerInnen der Volksschule der 3. und 4. Klasse.

Projekthalt

Unterstützung und Begleitung der österreichischen Volksschulen in der Vorbereitung zum Wettbewerb „Bee-Bot-Cup Austria 2020“ mit besonderer Betonung und Stärkung der Problemlösekompetenz.

Termin: Training von Okt. 2019 bis Jän. 2020, Bundesfinale am 16.04.2020

Ort: Pädagogische Hochschule der Diözese Linz

Bestandteile des Wettbewerbs:

Disziplin 1: „Die künstlerische Biene“: Kreativität und Teamarbeit in einer künstlerischen Performance

Erstellen einer „künstlerischen“ 3 - 5minütigen Präsentation mit oder zu Bienen – DarstellerInnen können BeeBots oder/und SchülerInnen sein.

Disziplin 2: „Die schlaue Biene“: Problemlösungen an Hand von Denksport-Aufgaben

SchülerInnen lösen in Teams Aufgabenstellungen zum Problemlösedenken und Coding (zB. Biberaufgaben).

Disziplin 3: „Die informatische Biene“: Lösen von BeeBot-Aufgaben analog und digital

Vorgegebene Bewegungs- und Transportaufgabenstellungen müssen auf der Verkehrsmatte mit BeeBots gelöst und in der RoboBee-App durchgeführt werden.

Auswertung: Jeder Teilbereich wird gesondert bewertet und in einer Gesamtwertung zusammengeführt.

Die Sieger erhalten die Gelegenheit, ihre Präsentation am Ende dem Publikum vorzustellen. Teilnahmeberechtigt sind alle Schulen, die entweder im Projekt DLPL-VS engagiert waren oder entsprechende Kenntnisse besitzen.

VOLKSSCHULE

Zielgruppe(n)

- SchülerInnen der 3. und 4. Schulstufe

Informationsstruktur

- Wettbewerb mit Vorbereitung an den Schulen
- Vorausscheidungen in den Bundesländern
- Bundeswettbewerb in Linz

Partner & Unterstützer

- BMBWF, PHen, OCG, Welios, eEducation-Zentrum, DLPL-Bundeslandkoordinatoren

Zeiträume

- **Ausschreibung und Anmeldung:** Sept./Okt. 2019 (BLKs)
- **Trainingsphase 1:** Okt. 2019 bis Nov. 2019
- **Trainingsphase 2:** Dez. 2019 bis Jän. 2020
- **Bundesbewerb:** 16.04.2020

Benötigte Materialien:

- 1) BeeBots, Verkehrsmatte
- 2) Im Projekt DLPL-VS vorhandene Materialien, Lern-App „RoboBee“, Biberaufgaben (Schulbuch Band 1 und Band 2 – DLPL-VS)

Preise:

- Sachpreise, Materialien für die Klasse, Bücher, ...