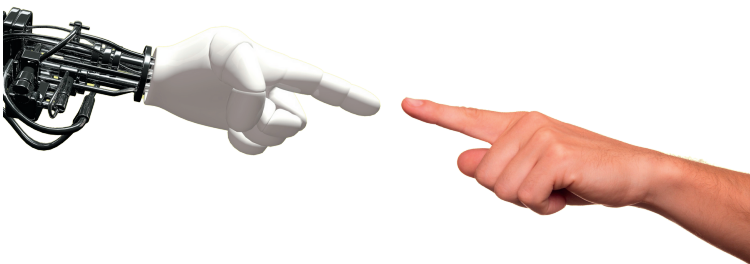


Worum geht's?

Die "Kreativlabore Nordenham-Brake" leisten einen Beitrag zur Stärkung des Interesses an digitaler Technik bei allen Altersgruppen. Mit interaktiven und innovativen Angeboten sollen sowohl Schüler*innen als auch Erwachsene für die Themen aus den MINT-Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik begeistert werden.

In den Kreativlaboren im Digitalen Lernort Technik im Innovationszentrum, den Räumlichkeiten der Kreisvolkshochschule Wesermarsch sowie im Centraltheater Brake stehen modernste Geräte bereit, an denen Schüler*innen, Auszubildende, Arbeitnehmer*innen und technisch Interessierte ihre digitalen Kompetenzen ausbauen können. Drohnen, 3D-Drucker, VR-Brillen, Roboterarme und 3D-Kinoprojektoren sind nur ein Auszug der vorhandenen Gerätschaften in den kreativen Lernräumen.




Wir freuen uns darauf, gemeinsam den technologischen Fortschritt (be)greifbar zu machen!



Kreativlabore Nordenham-Brake:

Digitaler Lernort Technik

c/o INNOVATIONSZENTRUM 
Werftstraße 1
26954 Nordenham
www.tzn-nordenham.de



Bürgermeister-Müller-Straße 35 | Marktstraße 8a
26919 Brake | 26954 Nordenham
www.kvhs-wesermarsch.de



Hafenstraße 1a
26919 Brake
www.centraltheaterbrake.de

Projektkoordination Kreativlabore:

Steffen Nöring
Tel: 0176 / 47 77 35 19
Mail: steffen.noering@nordenham.de

Mehr über die Kreativlabore
und das aktuelle Programm finden Sie hier:
vhs.link/Kreativlabore


Oder scannen Sie einfach diesen QR-Code:



Kreativlabore Nordenham-Brake

Projekträger: Gefördert durch das Land Niedersachsen:

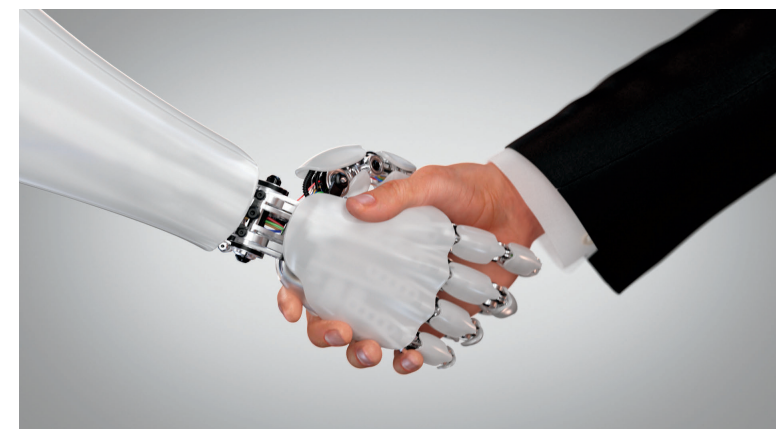


Unterstützt durch:  **WESERMARSCH**



Kreativlabore

N O R D E N H A M - B R A K E



Stärkung digitaler Kompetenzen
bei Schüler*innen, Auszubildenden,
Angestellten und technisch
Interessierten

Für Schulen



KOSTENLOS

Kitas und Grundschulen Klassen 0-4

Ein eigenes Programm zu schreiben und einen Roboter zum Leben zu erwecken, ist unglaublich spannend und aufregend! Mit den im Digitalen Lernort Technik bereitstehenden Baukästen von Fischertechnik und LEGO® Education können schon die Kleinsten an dieses spannende und wichtige Thema herangeführt werden. Der Einstieg in die Welt der Informatik und Robotik gelingt dank der vorgefertigten Komponenten mit viel Spaß und Begeisterung und verspricht durch eine einfache grafische Programmierumgebung mit vorgefertigten Beispielen schnelle Erfolge!



Weiterführende Schulen

Klassen 5-10

Durch das spielerische Lernen mit Drohnen, 3D-Druckern und VR-Brillen bauen Schüler*innen Fähigkeiten aus, die für ihre zukünftige Ausbildung und Karriere eine zentrale Rolle spielen. Darunter fallen die Bewältigung von komplexen Aufgaben, Problemlösungsorientierung und das kritische Denken. Aber auch soziale und emotionale Fähigkeiten kommen nicht zu kurz, denn durch die Gruppenarbeit ist die Zusammenarbeit und die Kommunikation von zentraler Bedeutung. Dabei ist Kreativität gefragt, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Zudem wird Schüler*innen dabei geholfen, ein gesundes Selbstvertrauen aufzubauen, offen für Neues zu sein und auch bei schwierigen Herausforderungen motiviert zu bleiben.

Klassen 11-13

Der perfekte Start, um zu programmieren wie die Profis! Die im Digitalen Lernort Technik zur Verfügung stehenden Modelle von Arduino® und Fischertechnik können mit einer grafischen oder textbasierten Software programmiert und gesteuert werden. Einsteiger*innen können auf fertige Beispielprogramme zurückgreifen, Fortgeschrittene und Profis können direkt in einer Blockly-Programmierungsumgebung oder in Python loslegen.



Für Betriebe



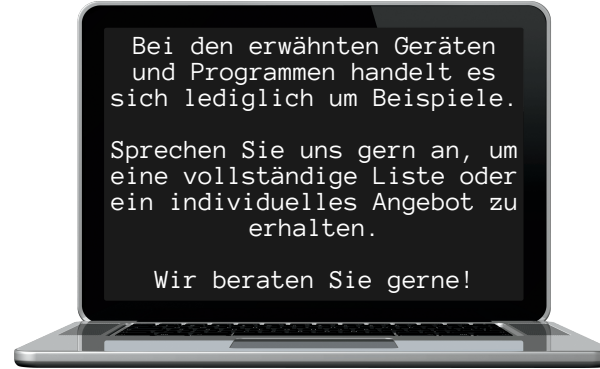
Auszubildende, neue Angestellte oder auch langjährige Mitarbeiter*innen mit technischem Interesse können in den Kreativlaboren ihr Wissen und Können im Umgang mit neuen Technologien vertiefen. Dort bieten wir Lernmöglichkeiten an modernsten technischen Geräten wie kollaborierenden Industrie-Roboterarmen, 3D-Druckern, Programmiersoftware, Drohnen oder VR-Brillen.



Die vorhandenen Lehrpläne können direkt angewendet oder je nach Bedarf im Unternehmen angepasst werden. Die kollaborierenden Roboter "UR3e" und "UR5e" von Universal Robots (siehe Bild oben) zeichnen sich durch intuitive Programmierfunktionen aus und sind durch die fast unendliche Liste an Möglichkeiten und Erweiterungen besonders vielseitig einsetzbar. Steht die Anschaffung eines Cobots im Unternehmen an, oder ist ein solcher bereits Teil des Teams, können durch eine Schulung im Digitalen Lernort Technik die Grundlagen erlernt und somit eine Zeitersparnis am Arbeitsplatz erwirkt werden. Auch Programmierkenntnisse können mit verschiedenen Arduino®-Boards oder spielerisch programmierbaren Robotern vermittelt werden, um den Einstieg in die Programmierung zu erleichtern.



Bei den erwähnten Geräten und Programmen handelt es sich lediglich um Beispiele.
Sprechen Sie uns gern an, um eine vollständige Liste oder ein individuelles Angebot zu erhalten.
Wir beraten Sie gerne!



Für Alle

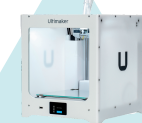


Sie wollten schon immer mal eine Drohne fliegen? Oder Sie überlegen, sich selbst eine Drohne anzuschaffen, aber wissen nicht genau, worauf Sie achten sollten? Sie möchten ein Ersatzteil, einen Prototypen oder eine eigene Handyhülle im 3D-Druck herstellen? Sie interessieren sich für modernste Kino- oder Veranstaltungstechnik und möchten mehr darüber erfahren und sie selbst ausprobieren? Sie würden gern einmal mit einer VR-Brille in fremde digitale Welten oder ferne Länder eintauchen? Sie sind fasziniert von Robotern und würden gern selbst einmal einen Roboter programmieren und steuern? Sie möchten einfach mal sehen, welche modernen Technologien es aktuell gibt und diese auch selbst bedienen und austesten?

Wenn Sie mindestens eine der Fragen mit JA beantworten können, sollten Sie einen genaueren Blick auf die Kreativlabore Nordenham-Brake werfen. All das und noch viel mehr ist im Digitalen Lernort Technik im Innovationszentrum, in der Kreisvolkshochschule Wesermarsch und im Centraltheater Brake möglich und nur noch eine Anmeldung entfernt.



Drohnen



3D-Drucker



VR-Brillen



3D-Kino-Projektor



Roboterarme



Arduino-Boards



Fischertechnik Robotics



LEGO Education Baukästen



Fischertechnik Baukästen