

## TUit online Workshops

### - 3. bis 11. Schulstufe -

Leher\*innen, Eltern und junge Forscherinnen und Forscher fördern

#### Physik I – „Mechanik und Wärme“



Diese beiden Teilbereiche der Physik können mithilfe von sogenannten Freihandversuchen auch daheim erforscht werden. Hierfür werden Alltagsgegenstände bzw. Küchenutensilien verwendet. Kurz gesagt: es müssen keine außergewöhnlichen Materialien besorgt werden um an diesem Workshop teilnehmen zu können!

8. bis 10. Schulstufe

#### Physik II – „Optik und Elektrodynamik“



Diese Kapitel der Physik werden mithilfe von Videoaufzeichnungen von Experimenten aus der Experimentalphysik der TU Graz behandelt. Sie sollen zur Diskussion und gezielter Wissensanwendung anregen und das physikalische Wissen erweitern – in theoretischer und mathematischer Hinsicht.

10. bis 11. Schulstufe

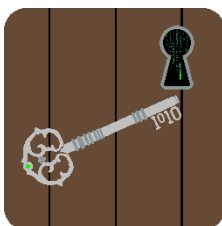
#### Safe Surfen: mein digitaler Fußabdruck im Internet



Wissenswertes rund um das Internet - Wie das Internet funktioniert, worauf besonders zu achten ist und wie man damit das eigene Online-Verhalten bewusster macht, lernen Kinder im Workshop.

5. bis 8. Schulstufe

#### Science – Digitaler Escape Room



Aussagenlogik, Geometrie, Programmieren, mathematisches Denken – das alles ist in Form von spannenden Rätseln verpackt. Die Teilnehmer\*innen müssen die Rätsel in der richtigen Reihenfolge lösen um aus einem virtuellen Raum fliehen zu können. Außerdem lernen die Workshopteilnehmer\*innen die Mathematik aus einer ganz anderen Perspektive kennen.

7. bis 9. Schulstufe

## Homeschooling – gemeinsam sicher gestalten (=für Lehrer\*innen Schüler\*innen und Eltern)



Homeschooling stellt alle vor neue Herausforderungen: Lehrer\*innen, Schüler\*innen und Eltern. Wie können wir gemeinsam das Internet im Homeschooling sicher nutzen?

Anfangen von Sicherheitseinstellungen, Cookies, Tracking bis hin zur sicheren Suche im World Wide Web ist alles dabei.

3. bis 9. Schulstufe

## Pocket Code I - spielend programmieren lernen



Pocket Code ist eine einfach zu bedienende App bei der mit Hilfe von Bausteinen die Grundlagen des Programmierens vermittelt werden. Im ersten Workshop lernen die Kinder ein einfaches Spiel zu programmieren, ohne auf Tippfehler achten zu müssen.

6. bis 8. Schulstufe