

BASTEL MIX

VON LOW- BIS HIGH-TECH

25. MAI 2019, 10.00-16.00

COMPUTATIONAL CREATURES
MEHR MAKER-KULTUR
FÜR DIE VERMITTLUNGSPRAXIS

KURSLEITUNG RYAN JENKINS
WONDERFUL IDEA CO
SAN FRANCISCO BAY AREA

DAS **K** FÜR **KUNST**
IN DIE **MINT**-FÖRDERUNG!
UND DER **MINT**-MIX
IN DIE **KUNST**VERMITTLUNG!

MINT = MATHEMATIK, INFORMATIK,
NATURWISSENSCHAFTEN, TECHNIK

KUNST = ... ☺

raumschiff
WERKSTATT (NICHT NUR) FÜR ASTRONOMIE
AM WASSER 4, 8600 DÜBENDORF
RAUMSCHIFF.ORG

RYAN JENKINS

ist Mitgründer von Wonderful Idea Co, einem kreativen Studio, das sich mit Kunst, Wissenschaft und Technologie durch Machen und Tüfteln auseinandersetzt. Ryan ist in der Ausbildung von Bildungsfachleuten tätig, entwickelt Spielanlagen und kreiert einzigartige Exponate und Kunstinstallationen für Museen und Maker Spaces.

Zuvor baute Ryan im Science Center Exploratorium in San Francisco das Tinkering Studio mit auf, wo er Workshops und Aktivitäten entwickelte, die in innovativen Bildungsorten weltweit benutzt, angepasst und neu gemixt wurden. Er arbeitete mit PartnerInnen der Lifelong Kindergarten Group am MIT Media Lab, der Brightworks School, des Make Magazine und der LEGO Foundation daran, ein tiefes Verständnis für die neusten Entwicklungen in der MINT+K-Bildung zu entwickeln.

wonderfulidea.co, t @ryanejenkins

PRAKTISCHE INFOS

Datum: 25. Mai, 10.00 – 16.00 (1h länger als 1. Kurs)
Kursbeitrag: 210.00 (Mitglieder 160.00)
inkl. Kaffee und kleines Mittagessen
Anmeldung: hanna.sathiapal@raumschiff.org
oder auf raumschiff.org
Mitbringen: Laptop
Kursort: Raumschiff – Werkstatt für Astronomie
Am Wasser 4, Zwicky Süd, 8600 Dübendorf
Detailplan hilfreich! Siehe raumschiff.org

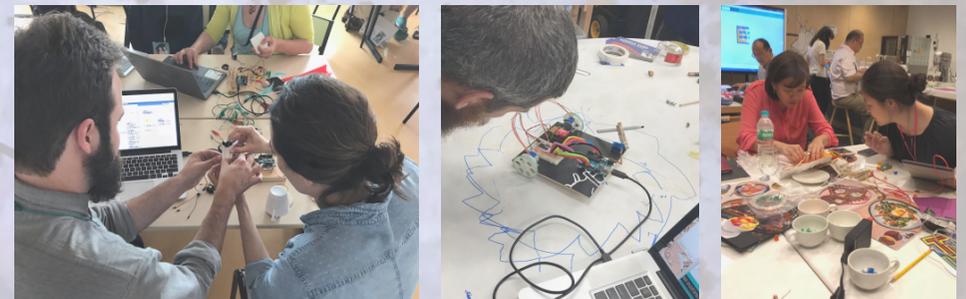
BASTEL MIX

VON LOW- BIS HIGH-TECH

Mehr tüfteln von low- bis high-tech: Nach dem erfolgreichen Kurs im letzten Jahr kommt Ryan Jenkins von Wonderful Idea Co zum 2. Mal ins Raumschiff mit neuen Möglichkeiten, Kunst, Wissenschaft, Technik und Informatik in die Bildungsarbeit oder in persönliche Projekte zu integrieren. Die Gelegenheit, einen Tag lang lustvoll zu tüfteln, Neues zu probieren und den Lernprozess zu reflektieren.

Vormittags: Bewegungen, Mechanismen, Aufziehmotörchen
Nachmittags: Alltagsmaterialien mit digitaler Technologie kombinieren (micro:bits), eigene Rovers und Kreaturen erfinden und steuern

Das Thema **Computational Creatures** bietet vielfältige Möglichkeiten für spielerische Projekte mit offenem Ende in Richtung Robotik, Elektronik und programmieren. Das Gelernte kann direkt im eigenen Maker-Space, der Schule oder dem Museum umgesetzt werden.



Der Kurs spricht Bildungsfachleute aus der Museumspädagogik, Wissenschaftsvermittlung, Schule, MINT-Förderung und Maker- und Tüftel-Community an, sowie andere Interessierte, die Lust haben, sich in low- bis high-tech basteln zu versuchen.