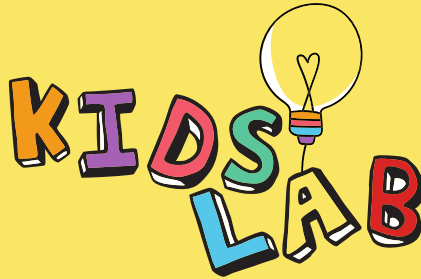




**Digitale Bildung
& MINT Angebote**

**Für Schulen und
Lehrkräfte**

Was uns antreibt



Unsere Mission ist es, Kindern und Jugendlichen einen spielerischen Zugang zu MINT und digitaler Bildung zu ermöglichen. Wir wollen Begeisterung für Technik wecken, Kreativität fördern und allen die Chance geben, digitale Zukunftskompetenzen zu entwickeln – unabhängig von Herkunft oder Vorerfahrungen.

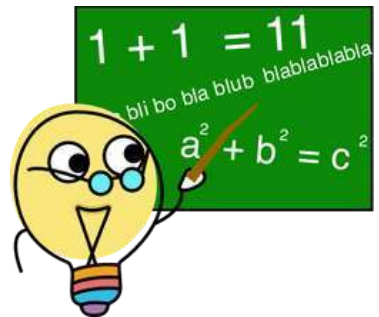
Unsere Vision ist eine Gesellschaft, in der junge Menschen nicht nur Nutzer digitaler Technologien sind, sondern sie selbstbewusst gestalten. KidsLab möchte dazu beitragen, dass aus Kindern kreative Macherinnen und Macher werden, die mit Mut, Ideenreichtum und Teamgeist die Zukunft formen.

Mission & Vision

#ZukunftZählt

Inhaltsverzeichnis

01	Über das KidsLab	02
02	Unsere Mentoren	03
03	Einmalige Workshops	04
04	Mehrteilige Workshops	14
08	Angebote für Lehrkräfte	20
06	Andere Projekte des KidsLab	24
07	Ihre Idee?	29
08	Unsere Gründer & Vision	31
09	Preise & Ermäßigungen	32



Lernen. Gestalten. Zukunft machen.



KidsLab ist eine **gemeinnützige Organisation** aus Augsburg, die Kinder und Jugendliche durch digitale Bildung stark macht. Unser Ziel ist es, Begeisterung für **MINT-Fächer** und **digitale Technologien** zu wecken – praxisnah, kreativ und spielerisch.

Wir wollen Schulen, Lehrkräfte und Eltern dabei unterstützen, Kindern Zugänge zu ermöglichen, die sie fit für die Zukunft machen. Dabei verbinden wir moderne Technologien mit erlebnisorientierten Formaten, die Spaß machen und nachhaltige Lernerfahrungen schaffen.

Dafür stehen wir:

- Digitale Bildung für alle: unabhängig von Herkunft, Erfahrung oder Vorkenntnissen
- Spielerisches Lernen mit Robotik, Programmieren, 3D-Druck und Design
- Zukunftskompetenzen für Schule, Beruf und Alltag
- Förderung von Kreativität, Teamgeist und Problemlösefähigkeiten

Warum MINT & digitale Bildung?

Digitale Kompetenzen sind Schlüsselqualifikationen der Zukunft. Programmieren, Design und Robotik stärken logisches Denken, Kreativität und Teamfähigkeit. Kinder erleben, dass sie selbst Technologien gestalten können – nicht nur konsumieren. Unser Ziel ist es, dass Schülerinnen und Schüler den Schritt machen **von passiven Konsumenten zu aktiven Machern**. Sie sollen erleben, dass sie selbst etwas in der digitalen Welt bewegen können – vom ersten Programmiercode bis zum eigenen Roboter.

- **Zukunftsorientierte Bildung:** Fit für die digitale Welt und neue Berufsbilder
- **Chancengleichheit:** Jeder und jede kann IT – unabhängig von Herkunft oder Erfahrung
- **Berufsorientierung** in wachsenden, zukunftssträchtigen Branchen
- **Motivation und Selbstwirksamkeit** durch spielerische Praxisprojekte



Photo:
Stefan Winterstetter

Unsere Workshops werden von engagierten Mentorinnen und Mentoren geleitet: Viele sind Studentinnen und Studenten aus IT- und Kreativstudiengängen. Sie bringen **frisches Wissen, Begeisterung und Freude** daran mit, Kinder und Jugendliche für Technik und digitale Themen zu begeistern. Durch ihre persönliche Begleitung entsteht eine Lernatmosphäre, die inspiriert und Mut macht, Neues auszuprobieren.

Sie sind nah an den Interessen der Kinder und zeigen, wie spannend und vielfältig die digitale Welt sein kann.

Mentoren-Highlights:

- **Junge Talente** mit Praxiswissen aus Technik, Design und Pädagogik
- **Begeisterung** für innovative Lösungen und Experimente
- **Individuelle Betreuung** in kleinen Gruppen für bestmögliche Lernerfolge
- **Vorbilder**, die Kinder und Jugendliche ermutigen, eigene Ideen zu verwirklichen

Einzelne Workshops



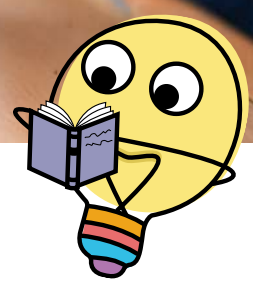
Praxisnah, kompakt und inspirierend

Hier finden Sie unsere einmaligen Workshops – perfekt für Projekttag, Ergänzungen zum Unterricht oder als Highlight in der Schule. Ob erste Programmiererfahrungen, 3D-Druck, LEGO®-Robotik oder KI-Experimente:

Die Angebote sind so gestaltet, dass Kinder in kurzer Zeit sichtbare Ergebnisse erleben. Jeder Workshop hinterlässt bleibende Eindrücke und weckt Lust auf mehr.



LEGO®-Robotik & Workshop



Bauen, programmieren und staunen –
Roboter zum Leben erwecken.

Übersicht



- Einfache Einführung in Mechanik, Robotik und Programmierung
- Kreativität und logisches Denken fördern
- Teamarbeit und Problemlösekompetenz stärken
- Erfolgserlebnisse durch eigene funktionierende Roboter schaffen

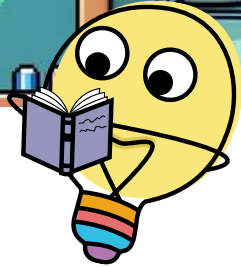


- Arbeiten mit LEGO® Education Spike™ Prime
- Konstruktion und Programmierung eigener Roboter
- Bewegung, Sensorik und Automatisierung verstehen
- Präsentation der fertigen Roboter im Klassenzimmer

 **ZIELGRUPPE**
ab 3. Klasse

 **DAUER**
4-6 Stunden

 **KOSTEN**
ab 390€



Robolehrer an die Macht?

Ein interaktiver Workshop über KI in der Schule – für Schüler ab Klasse 7

In diesem Workshop setzen sich Schülerinnen und Schüler spielerisch und kritisch mit dem Thema Künstliche Intelligenz im schulischen Kontext auseinander. Durch Perspektivwechsel und Rollenspiel werden Diskussionen über Chancen, Risiken und die Rolle der Schule angestoßen.

Übersicht



Einführung in das Thema Künstliche Intelligenz (KI) – praxisnah & verständlich



Kritisches Denken fördern: Chancen & Risiken von KI im Schulalltag reflektieren



Perspektivwechsel erleben: durch Rollenspiele in verschiedene Rollen schlüpfen (Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern, Schulleitung)



Diskussion & Meinungsbildung im Klassenteam anregen



ZIELGRUPPE

ab 7. Klasse



DAUER

3 Stunden



KOSTEN

ab 240€

Ablauf

ca. 3 Schulstunden



30 min

Einführung:
Was ist KI?



60 min

Rollenspiel:
Szenarien wählen, in
Gruppen diskutieren,
Argumente sammeln



30 min

Diskussion:
Jede Gruppe
präsentiert ihre
Sichtweise



15 min

Reflexion



Lieber selbst durchführen?

Allen Materialien sind Open Source!

GRATIS



Unser Workshop „Robo-Lehrer an die Macht?“ ist komplett **Open Source** und kann von jeder Lehrkraft oder Gruppe selbst durchgeführt werden. Alle Materialien – vom Ablaufplan über Präsentationen bis hin zu den Moderationskarten – stehen frei zur Verfügung. Scannen Sie einfach den QR-Code und laden Sie alles herunter. So können Sie direkt starten und den Workshop eigenständig umsetzen – angepasst an Ihre Klasse oder Ihr Team.





Erstes Programmieren mit der Roboter-Maus



Spielerischer Einstieg ins Coden – ganz ohne Bildschirm.

Übersicht



- Mathematisch-logisches Denken fördern
- Raumorientierung und Planungsfähigkeit stärken
- Teamarbeit und gemeinsames Problemlösen üben
- Selbstvertrauen durch sichtbare Erfolgserlebnisse aufbauen



- Kennenlernen der Roboter-Maus und ihrer Funktionen
- Labyrinth gestalten und Bewegungsabläufe programmieren
- Sequenzen und Wiederholungen verstehen
- Kreative Herausforderungen in kleinen Gruppen lösen



ZIELGRUPPE

ab 1. Klasse



DAUER

ab 2 Stunden



KOSTEN

ab 190€



Lernkoffer „Erstes Programmieren“

GRATIS

Übersicht

Sie möchten mit den „Code and Go™“-**Roboter-Mäusen** selbst in der Schule mit Ihrer Schulklasse starten? Dafür ist unser Lernkoffer vorgesehen: Er enthält neben 8 Roboter-Mäusen auch alle nötigen Zubehörteile, Anleitungen, QR-Codes mit Filmen etc.

Der Lernkoffer kann kostenlos bis zu 2 Wochen bei uns ausgeliehen werden – **gerne auch mit einer 30-minütigen Einführung bei uns im KidsLab.**



ZIELGRUPPE

ab 1. Klasse



DAUER

ab 2 Stunden

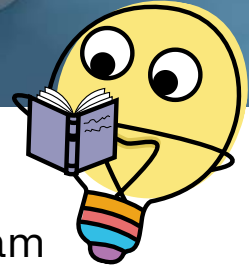


KOSTEN

kostenlos



3D-Druck und CAD-Design



Schüler gestalten eigene 3D-Objekte am Computer und erleben den Ausdruck ihrer Designs. Von der Idee zum fertigen Produkt.

Übersicht



- Kreativität fördern und Selbstvertrauen stärken
- Mathematisches und logisches Denken trainieren
- Teamarbeit und gemeinsame Problemlösung üben
- Zukunftskompetenzen im Bereich Technik & Design entwickeln



- Einführung in die Grundlagen der Technik (z. B. TinkerCAD, Scratch, Robotik ...)
- Eigene Projekte entwerfen, ausprobieren und umsetzen
- Fehler finden, Lösungen entwickeln und verbessern
- Präsentation der Ergebnisse und gemeinsames Reflektieren



ZIELGRUPPE

ab 3. Klasse



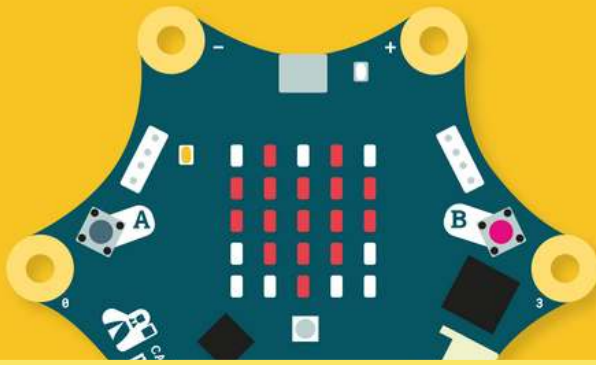
DAUER

ab 4 Stunden



KOSTEN

ab 410€



Programmieren mit dem Calliope mini



Einfacher Einstieg in die Welt der Elektronik und Mikrocontroller.

MIT GROSSZÜGIGER
UNTERSTÜTZUNG DER
WILHELM STEMMER
STIFTUNG

Übersicht



- Spielerischer Zugang zum Programmieren
- Logisches Denken und Kreativität fördern
- Technik verstehen und selbst gestalten
- Motivation durch sofort sichtbare Ergebnisse stärken



- Einführung in den Calliope mini und seine Funktionen
- Programmierung mit einer kindgerechten, visuellen Sprache
- Erste Projekte: Blinkende LEDs, Töne und kleine Spiele
- Präsentation der Ergebnisse und gemeinsames Ausprobieren



ZIELGRUPPE

ab 3. Klasse



DAUER

3 Stunden

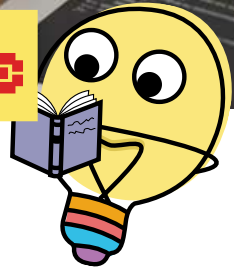


KOSTEN

ab 240€



Lernkoffer Calliope Mini



Einfacher Einstieg in die Welt der Elektronik und Mikrocontroller.

MIT GROSSZÜGIGER
UNTERSTÜTZUNG DER

WILHELM STEMMER
STIFTUNG

Übersicht

Sie möchten mit Ihrer Schulklasse selbst erste Schritte im Programmieren machen? Dafür bieten wir unseren Calliope-Lernkoffer an: Er enthält mehrere Calliope mini, Zubehörteile, Anleitungen sowie QR-Codes mit Erklärvideos und Beispielen für den direkten Einsatz im Unterricht.

Der Lernkoffer kann kostenlos bis zu 2 Wochen bei uns ausgeliehen werden – auf Wunsch gerne mit einer kurzen Einführung (ca. 30 Minuten) im KidsLab.

GRATIS



ZIELGRUPPE

ab 3. Klasse



DAUER

beliebig



KOSTEN

kostenlos

Mehrteilige Workshops



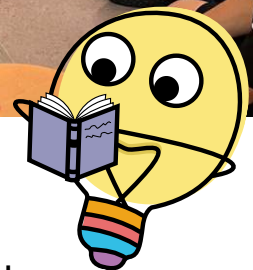
Vertieft, nachhaltig und entwicklungsorientiert

Ab hier finden Sie unsere Angebote, die sich über mehrere Wochen erstrecken – ideal, um Wissen zu vertiefen und Fähigkeiten Schritt für Schritt aufzubauen. Die Kinder arbeiten kontinuierlich an eigenen Projekten, verbessern ihre Ideen und

erleben, wie sich durch Ausdauer große Fortschritte erzielen lassen. So entstehen nachhaltige Lernerfahrungen, die über den Workshop hinaus wirken.



LEGO®-Robotik Teamprojekt



Langfristige Projekte für kreatives Denken
und Teamarbeit

Übersicht



- Nachhaltiges Verständnis von Mechanik, Sensorik und Programmierung aufbauen
- Kreativität, Ausdauer und Teamfähigkeit fördern
- Komplexe technische Aufgaben gemeinsam lösen
- Selbstständiges Planen, Testen und Verbessern trainieren



- Mehrwöchige Projektarbeit mit LEGO® Education Spike™ Prime
- Entwicklung eigener Ideen: z. B. Müllsortierroboter, Wettrennfahrzeuge oder Rettungsroboter
- Phasenweise Arbeit: Design – Programmierung – Test – Präsentation
- Abschluss mit Vorführung oder kleiner Wettbewerbsshow

 **ZIELGRUPPE**
ab 4. Klasse

 **DAUER**
ab 4 Wochen

 **KOSTEN**
auf Anfrage



Gameslab - Eigene Spiele mit Scratch

Schüler entwickeln eigene Computerspiele mit Scratch. Motivation durch Gaming nutzen, um Programmieren zu lernen. Fächerübergreifend einsetzbar.

Übersicht

Spielprogrammierung bietet Kindern und Jugendlichen den idealen Einstieg in die Welt der Programmierung. Die Verbindung von Spaß, Spiel und Lernen fasziniert die jungen Entwickler sofort. Beim Erstellen eigener Spiele erwerben sie nicht nur grundlegende Programmierkenntnisse, sondern üben sich auch im logischen Denken, Problemlösen und kreativer Gestaltung.



ZIELGRUPPE

ab 5. Klasse



DAUER

ab 8 Stunden



KOSTEN

auf Anfrage

Ablauf

Beispiel: 4 Doppelstunden



Einführung GameDesign

Die Schüler entwickeln eigene Spielideen im Team und stellen diese vor



Einführung Programmierung

Einfache, grafische Programmiersprache mit Blöcken



Arbeit an den Spielen

Individuelle Arbeit an den eigenen Spielen, unterstützt von Mentoren



Präsentation

Die Schüler stellen die einzelnen Spiele vor - u.U. wird das beste Spiel gewählt



Selber durchführen?

Alles vom KidsLab ist Open Source!

GRATIS



Unser Workshop „GamesLab“ ist komplett **Open Source** und kann von jeder Lehrkraft oder Gruppe selbst durchgeführt werden.

Alle Materialien – vom Ablaufplan über Präsentationen bis hin zu den Moderationskarten – stehen frei zur Verfügung. Scannen Sie einfach den QR-Code und laden Sie alles herunter. So können Sie direkt starten und den Workshop eigenständig umsetzen – angepasst an Ihre Klasse oder Ihr Team.





KI - Künstliche Intelligenz zum Anfassen

Übersicht

Künstliche Intelligenz verändert schon heute unsere Welt – vom Smartphone bis zur Medizin. Für Kinder und Jugendliche ist es entscheidend, früh zu verstehen, wie KI funktioniert, wo ihre Chancen liegen und wo auch Risiken bestehen. Unser Kurs macht KI greifbar: Mit Spielen, Experimenten und eigenen Projekten werden Schüler zu kritischen, kreativen Nutzern dieser Zukunftstechnologie.

- Grundverständnis von KI entwickeln
- Kritisches Denken über Technologie fördern
- Kreative Anwendungen erkunden



ZIELGRUPPE

ab 5. Klasse



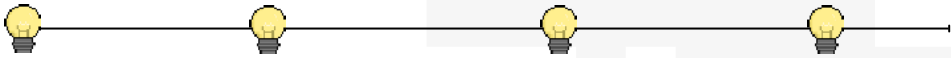
DAUER

ab 8 Stunden



KOSTEN

auf Anfrage



Was ist Intelligenz?

- Einstieg: Mensch vs. Maschine
- Diskussion: Was können Menschen, was Maschinen (noch) nicht können?
- Aktivität: Einfache "Lern-Algorithmen" nachspielen

Bilderkennung

- Online-Tool: Quick, Draw! spielen und verstehen
- Unplugged: Eigenes Bilderkennungsspiel mit Karten basteln
- Erkenntnis: Wie lernt ein Computer Bilder zu erkennen?

Chatbots verstehen

- Theorie: Wie funktionieren Sprachassistenten?
- Rollenspiel: Chatbot-Simulation
- Kreativ: Einfachen Chatbot-Dialog auf Papier entwickeln

KI kreativ nutzen

- Kunst: KI-generierte Bilder erstellen und bewerten
- Musik: Einfache Melodien mit KI komponieren
- Diskussion: Ist das noch Kunst?

Workshop "Robo-Lehrer an die Macht?" - zum Selbermachen

GRATIS



KI verstehen und diskutieren

In diesem Workshop setzen sich Schüler spielerisch mit Künstlicher Intelligenz auseinander: Was kann KI heute schon leisten? Wo liegen ihre Chancen und wo die Grenzen? Mit interaktiven Übungen, Diskussionen und kreativen Aufgaben wird KI greifbar und kritisch reflektiert.

Der Workshop ist **Open Source**: Ablaufpläne, Präsentationen und Moderationskarten stehen kostenlos bereit. Einfach QR-Code scannen und eigenständig durchführen – flexibel anpassbar für jede Klasse.



Angebote für Lehrkräfte



Impulse, Fortbildung und Unterstützung für Ihren Unterricht

KidsLab ist nicht nur für Kinder da – wir begleiten auch Lehrkräfte auf dem Weg in die digitale Bildung. Unsere praxisnahen Angebote helfen, neue Methoden auszuprobieren, Unterrichtsideen weiterzuentwickeln und digitale Kompetenzen sicher zu vermitteln.




KI für Lehrkräfte





Workshop: Revolution im Klassenzimmer: Mit KI Zeit sparen!

Wie kann Künstliche Intelligenz Lehrkräfte entlasten und den Unterricht individueller gestalten? In unserem interaktiven Workshop zeigen wir, wie KI sinnvoll im Schulalltag eingesetzt werden kann – praxisnah, rechtssicher und motivierend. Wir stoßen Diskussionen über Chancen, Risiken und die Rolle der KI in der Schule an.

Übersicht

 Einführung in das Thema Künstliche Intelligenz (KI) – praxisnah & verständlich

 Ethische & rechtliche Grundlagen (DSGVO, Transparenz, Verantwortung)

 Warum teilnehmen?

- Erhöhen Sie das Verständnis für KI im Kollegium
- Fördern Sie einen reflektierten Umgang mit neuen Technologien
- Bringen Sie Ihre Schule einen Schritt weiter in Richtung Bildungsinnovation

«Chancen bietet die Beherrschung von KI an der Schule?»

Kompetenzsteigerung
Neue Art zu denken
Zeitersparnis Effizienz
Korrektur – Neue Inhalte
Vereinfachung
KI als Werkzeug
Kreativität
moderne Arbeitswelt
Medienbildung
Hinterfragen

 **ZIELGRUPPE**
Lehrkräfte

 **DAUER**
3 Stunden

 **KOSTEN**
ab 240€



GamesLab - selbst durchführen

Übersicht

GamesLab – Workshop für Lehrkräfte

In diesem Workshop erleben Lehrkräfte das GamesLab aus Teilnehmersicht und lernen Schritt für Schritt, wie sie es selbst an ihrer Schule durchführen können. Anhand praktischer Übungen mit Scratch, Materialien und dem GamesLab-Handbuch entwickeln sie eigene kleine Spiele und erhalten didaktische Tipps zur Umsetzung. So sind sie bestens vorbereitet, das GamesLab im Unterricht oder in Projektwochen eigenständig anzuleiten.



ZIELGRUPPE

Lehrkräfte



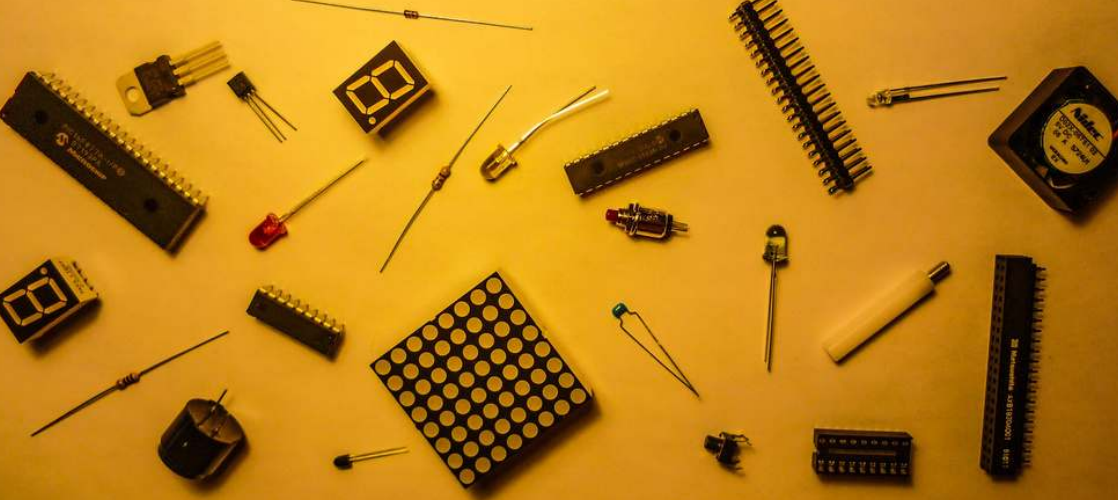
DAUER

3 Stunden



KOSTEN

auf Anfrage



MakerSpace-Workshop für Lehrkräfte

Übersicht

MakerSpace an der Schule aufbauen

Ein MakerSpace ist mehr als ein Raum mit Technik – er ist ein Ort für Kreativität, Teamarbeit und praktisches Lernen. In unserem Workshop unterstützen wir Lehrkräfte dabei, einen eigenen MakerSpace zu planen und Schritt für Schritt aufzubauen. Gemeinsam entwickeln wir Ideen für Ausstattung, Nutzungskonzepte und pädagogische Einbettung. So entsteht ein nachhaltiger Lernort, an dem Schülerinnen und Schüler digitale Technologien selbst ausprobieren und gestalten können.



ZIELGRUPPE

Lehrkräfte



DAUER

flexibel



KOSTEN

auf Anfrage

Anderere Projekte und Angebote



Vielfalt erleben – Inspiration für Schule und Gesellschaft

Neben unseren Workshops entwickeln und begleiten wir Projekte, die über den Unterricht hinaus wirken. Sie geben Kindern und Jugendlichen die Chance, digitale Technologien kreativ einzusetzen, gesellschaftliche Themen zu erforschen und eigene Ideen sichtbar zu machen. Ob Gaming, Demokratiebildung oder schulische Innovationen – KidsLab öffnet neue Räume zum Lernen, Gestalten und Mitreden.

Das Augsburger GamesLab & GamesPreis

In Augsburg veranstaltet das KidsLab jeweils im Januar und Februar das **Augsburger GamesLab**: Für mehrere Wochen im Jahr wird die "Zwischenzeit" in der Innenstadt zum **Games-Labor für Schülerinnen und Schüler!**

Vormittags bieten wir **kostenlose Workshops für Schulklassen** an, Nachmittags ein **vielfältiges offenes Programm** zum Vertiefen der Kenntnisse.

Wollen Sie mit Ihrer Klasse auch dabei sein? Dann schreiben Sie uns eine Mail oder besuchen uns auf der GamesLab-Webseite!



84%

der Teilnehmenden bewerten die Workshops mit 4 oder 5 Sternen



33

selbstprogrammierte Spiele beim 2. Augsburger GamesPreis eingereicht



900

Schülerinnen und Schüler alleine 2025 erreicht



info



Demokratie in Minecraft & Zukunftsnächte

Mit **Minecraft** lassen sich nicht nur Welten bauen, sondern auch Ideen für die Gesellschaft der Zukunft. Bei den **Zukunftsnächten** gestalten Schülerinnen und Schüler ihre Kommune neu – digital, kreativ und demokratisch. KidsLab bietet damit ein innovatives Format der politischen Bildung, das Jugendliche in ihrer Lebenswelt abholt.

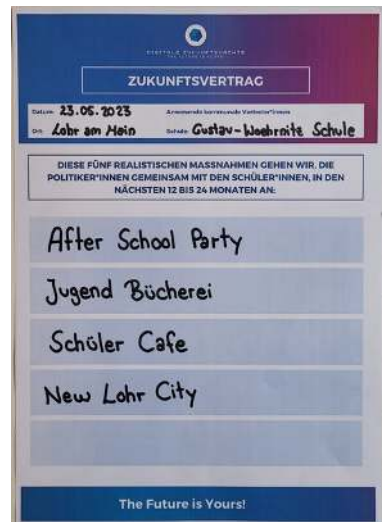
Die Teilnehmenden diskutieren Fragen wie: **Wie soll unsere Stadt in 20 Jahren aussehen?** Welche Gebäude, Plätze oder Strukturen braucht es? In Minecraft entstehen daraus beeindruckende digitale Modelle, die nicht nur im Spiel, sondern auch in der realen Kommunalpolitik diskutiert werden.

Kooperationspartner wie die **Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit** oder der **Bayerische Jugendring** unterstützen die Projekte und sorgen dafür, dass die Ergebnisse in den Schulen und Gemeinden sichtbar werden.

Lust auf eine Veranstaltung bei Ihnen? Wir freuen uns auf eine Nachricht!



Ideen der
Jugendlichen
und viele Infos



MakeYourSchool - Eure Ideenwerkstatt!



Make Your School

Eure Ideenwerkstatt

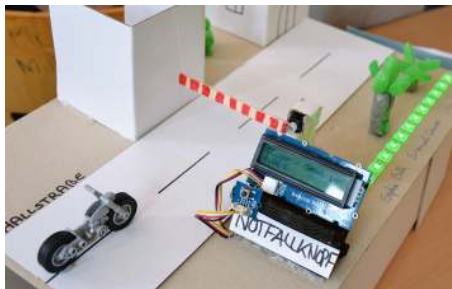
„**Make Your School**“ ist ein bundesweites Projekt von Wissenschaft im Dialog, bei dem Jugendliche ihre eigene Schule mitgestalten. Statt nur Probleme zu sehen, entwickeln sie sogenannte „**Hacks**“ – kleine, kreative Verbesserungen, die den Alltag an der Schule leichter und besser machen.

KidsLab begleitet Schulen in der Region dabei, diese Hacks in mehrtägigen Workshops umzusetzen. Mit Werkzeugen, Materialien und digitaler Technik werden Ideen wie Recyclingstationen, Lüftungsmelder oder digitale Infoboards entwickelt – von Schülerinnen und Schülern selbst.

Das Format vermittelt dabei nicht nur technisches Know-how, sondern auch **Projektarbeit, Kreativität und Teamegeist**. Vor allem aber stärkt es die Botschaft: Wir können etwas verändern – hier und jetzt, an unserer Schule.

So entsteht ein nachhaltiger Effekt, der über den Workshop hinaus im Schulalltag sichtbar bleibt.

Wir veranstalten in Augsburg und Umgebung 4 Hackdays jedes Jahr - **Interesse? Dann schreiben sie uns doch eine eMail!**



Weitere
Infos, Photos
und mehr...



HackerWerkstatt 12+



In der HackerWerkstatt treffen sich Jugendliche, die mehr wollen als nur Technik – sie wollen etwas bewegen. Gemeinsam entwickeln sie Ideen für eine bessere Zukunft und setzen sie in eigenen Software- oder Hardwareprojekten um.

Im Mittelpunkt stehen Kreativität, Teamarbeit und die Frage: **Wie können wir digitale Werkzeuge nutzen, um unsere Welt zu verbessern?** Ob Umwelt, Stadtentwicklung oder soziales Miteinander – alles ist möglich.

Erfahrene Mentor*innen aus IT und Kreativwirtschaft begleiten die Jugendlichen, geben technische Impulse und unterstützen beim Umsetzen ihrer Ideen. So entsteht ein Ort, an dem junge Menschen erleben: **Meine Idee zählt – und gemeinsam können wir sie Wirklichkeit werden lassen.**

**Kennen Sie
interessierte
Jugendliche?**

Schicken Sie sie
gerne zu unseren
offenen Angeboten
vorbei





Ihre Idee:

Übersicht

Ihre Idee – unser Workshop

Sie haben eine eigene Vorstellung, welches digitale Thema in Ihrer Schule spannend wäre? Ob Coding, Robotik, 3D-Druck oder etwas ganz anderes – wir entwickeln gemeinsam mit Ihnen ein passendes Format.

Reden Sie mit uns – wir unterstützen Sie bei der Umsetzung!



Das sagen die Schulen und Lehrkräfte

”

Bei den Kindern der Klasse 2a der Grundschule Schondorf stand der Mittwoch, der 29.06.22 ganz im Zeichen des Programmierens.

Innerhalb unserer **Projektwoche** „Zeit für uns“ haben wir ein ganz besonderes Event erlebt und mit dem LEGO Education SPIKE Prime Set unter Anleitung von Gregor Walter einen **interessanten, spannenden, lustigen und kreativen Tag** gehabt.

Nach einer kurzen Einführung in die Welt der Roboter, durften alle Kinder unter Einsatz vielseitiger **LEGO-Bauelemente auf kreative Weise selbst kleine bewegliche Fahrzeuge bauen**. Mit einer einfachen Programmiersprache, die Gregor Walter **kindgerecht** und **praktisch** am iPad erklärte, wurden sie zum Leben erweckt.

So konnten die Grundschulkinder nicht nur ihr kreatives Potential ausschöpfen, sondern erhielten auch einen umfassenden Einblick in das Thema **„Coding“** bzw. Programmieren. Gregor Walter begleitete die Schüler bei den einzelnen Schritten durch unkomplizierte und schnelle Hilfestellungen. Der Tag ist den Zweitklässlern sehr im Gedächtnis geblieben, sie hatten viel Spaß, waren begeistert und **stolz, als alle ihren Roboter den anderen Kindern der Schule in einer kleinen Aufführung vorstellen durften**.

Vielen Dank für diesen unvergesslichen Tag!

— Heike Hübschmann
Rektorin, Grundschule Schondorf

Unsere Gründer Unsere Vision



Regine Scheyer

Regine Scheyer ist eine echte Macherin: als Lehrerin für Kunst, IT und Werken und ehemalige Unternehmerin vermittelt sie Kindern praxisnah und mit Herz, wie spannend die digitale Welt sein kann.



Gregor Walter

Gründer und Geschäftsführer von KidsLab, war über 20 Jahre als IT-Unternehmer tätig und bringt heute seine Erfahrung und viele kreative Ideen in die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ein.

Wir haben KidsLab gegründet, weil wir überzeugt sind: Kinder brauchen heute mehr als nur Schulwissen. Sie sollen digitale Technologien nicht nur konsumieren, sondern selbst gestalten. Mit unseren Workshops wollen wir Kreativität, Teamgeist

und Zukunftskompetenzen fördern – unabhängig von Herkunft oder Vorerfahrungen. KidsLab ist unser Beitrag dazu, dass junge Menschen Mut bekommen, Neues auszuprobieren, eigene Ideen umzusetzen und die digitale Welt aktiv mitzugestalten.

Preise

Wir kalkulieren kostendeckend und ohne versteckte Gebühren oder Gewinnabsichten. Als

gemeinnützige Organisation

verzichten wir bewusst auf Profite und orientieren uns ausschließlich am Kostendeckungsprinzip. **Jeder Euro fließt direkt zurück in unsere Mission: die bestmögliche Förderung von Kindern und Jugendlichen.** So können wir hochwertige Angebote zu erschwinglichen Preisen anbieten und gleichzeitig sicherstellen, dass kein Kind aufgrund finanzieller Hürden ausgeschlossen wird.

Ermäßigungen

Dank der Unterstützung unserer Sponsoren und Partner können Schulen alle Angebote auch begrenzt zu einem um **50 % ermäßigten Preis** buchen. So bleibt die Entscheidung bei den Schulen: entweder den Normalpreis zahlen, der unsere Arbeit kostendeckend trägt, oder den geförderten Preis nutzen, der durch externe Unterstützung möglich wird. Damit stellen wir sicher, dass wirklich jede Schule Zugang zu unseren Angeboten hat – unabhängig vom eigenen Budget.

**Sprechen Sie uns
bitte an, wir finden
sicher eine Lösung!**





Kidslab Augsburg

WhatsApp-Unternehmenskonto



Fragen?

Gerne!



team@kidslab.de



kidslab.de