

In der aktuellen Ausnahmesituation sind digitale Lernangebote eine willkommene Ergänzung zum schulischen Lernen und eine wertvolle Anregung, um Neues zu entdecken und auszuprobieren. Die Vielfalt an digitalen Angeboten ist jedoch so groß, dass man schnell die Übersicht verlieren kann.

Das Bildungsbüro arbeitet seit vielen Jahren in den Themenbereichen Kulturelle Bildung, Erinnerungskultur und MINT in einem starken Bildungsnetzwerk mit Partner_innen zusammen. Weil digitale Lernangebote den Besuch außerschulischer Lernorte zwar sinnvoll ergänzen aber das Erleben und Ausprobieren vor Ort nicht vollständig ersetzen können, haben wir eine Übersicht ausgewählter digitaler Lernangebote unserer Partner_innen aus der Region erstellt. Die Liste ist nicht erschöpfend und wird laufend ergänzt. Sie versteht sich als Anregung, qualitativ hochwertige, kostenfreie digitale Lernangebote in der Region von zuhause aus zu entdecken. Diese digitalen Angebote machen neugierig darauf, nach der Corona-Krise außerschulische Lernorte in der Region zu besuchen.

Sie haben ein hochwertiges und kostenfreies digitales Lernangebot, das Kinder und Jugendliche zum Mitmachen und Lernen animiert? Nehmen Sie mit uns Kontakt auf.

Thema	Zielgruppe	Kurzbeschreibung	Anbieter	Link
MINT	Ab der 7. Klasse	Schnitzeljagd Achtung, Angebot für echte Knobler! Bei unserer Schnitzeljagd werden knifflige Rätsel gelöst und schwierige Fragen beantwortet. Nur wer die richtigen Antworten weiß, kommt Schritt für Schritt dem Lösungswort näher und lernt dabei spannende Fakten rund um das Thema Luft- und Raumfahrt.	Roboscope/ RWTH Aachen	https://cybernetics-lab.de/lehre
MINT	Ab der 7. Klasse	MakeCode Mal ein kleines Spiel selbst programmieren? Bei unserem MakeCode-Kurs können sich die Schüler:innen darin ausprobieren. Mit Hilfe einer Gameboy ähnlichen Simulation erstellt jeder sein kleines, individuelles Spiel.	Roboscope/ RWTH Aachen	https://cybernetics-lab.de/lehre
MINT	Ab zwölf Jahren	Wollt ihr einen Roboter von zu Hause aus programmieren? Dann seid ihr hier richtig. In diesem Kurs lernt ihr, wie man einen EV3-Roboter in einer Simulation programmiert und ihm verschiedene Dinge beibringt. Ihr meistert dabei verschiedene Aufgaben und zum Schluss kann euer Roboter unfallfrei alleine fahren oder etwas auf den Boden zeichnen. In diesem Kurs bekommt ihr einen Einblick in das Thema Robotik und werdet in kleinen Teams eure Roboter programmieren und in der Simulation testen. Eure Ergebnisse stellt ihr anschließend der ganzen Gruppe vor.	Roboscope/ RWTH Aachen	http://www.roboscope.de/index.php?id=130
MINT	Ab zehn Jahren	In diesem Kurs verwandelt ihr den virtuellen Mikrocontroller "Calliope" in einen Würfel oder ein Klavier. Aber das ist längst nicht alles, was in diesem kleinen Mikrocontroller steckt. Euch werden schnell viele weitere Ideen einfallen, was ihr alles damit programmieren könnt. Probiert es aus und werdet kreativ!	Roboscope/ RWTH Aachen	http://www.roboscope.de/index.php?id=130
MINT	ab zehn Jahren	Im globalen Supermarkt des globalen Klassenzimmers Aachen können SuS bei einem fiktiven Einkauf aus 150 Produkten auswählen – an der "Kasse" wird ihnen dann die "Quittung" präsentiert, auf der Kosten wie der Ressourcenverbrauch, CO2-Ausstoß und die Lebensbedingungen der Produzenten angezeigt werden.	Globales Klassenzimmer im Eine Welt Forum Aachen e.V.	https://globalersupermarkt.de

Thema	Zielgruppe	Kurzbeschreibung	Anbieter	Link
MINT	Ab zehn Jahren	Wie nachhaltig ist eigentlich ein Smartphone? In den Learnsteps des globalen Klassenzimmers werden die Herstellungsprozesse und deren Folgen für Umwelt und Gesellschaft in verschiedenen Teilen der Erde dargestellt. Im Abschluss kann das gewonnene Wissen in einem kleinen Quiz getestet werden	Globales Klassenzimmer im Eine Welt Forum Aachen e.V.	https://globalesklassenzimmer-aachen.de/learnsteps/
MINT	11–18 Jahre	Anhand verschiedener praxisorientierter Fragestellungen werdet ihr in verschiedenen Modulen von Wissenschaftler_innen in die Grundlagen der mathematischen Modellierung eingeführt. Dabei finden mathematische Inhalte, wie beispielsweise Winkelsätze oder Matrizenrechnung, Anwendung, die ihr unter Umständen bereits aus dem Unterricht kennt.	CAMMP/ RWTH Aachen	https://www.cammp.online/173.php https://www.cammp.online/116.php
MINT	Oberstufe	Einführung in die Programmierung in Java: In diesem Leitprogramm können Schülerinnen und Schüler den Umgang mit der Programmiersprache Java erlernen. Es wird auf die Grammatik und Semantik der Sprache Java eingegangen, und außerdem werden erste Richtlinien für sauberen Code angesprochen. Da es sich um ein Selbstlernangebot handelt, erarbeiten die Lernenden das neue (Programmier-)Wissen weitestgehend selbstständig.	Infosphere/ RWTH Aachen	http://schuelerlabor.informatik.rwth-aachen.de/Corona/NeueAngebote/November
MINT	Oberstufe	Einführung in die Automatentheorie: Im Rahmen dieses Leitprogramms beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit einem elementaren Thema der Informatik, das auch im Kernlehrplan der Sekundarstufe II verankert ist: Automaten. Der Begriff „Automat“ ist fester Bestandteil unserer Alltagssprache. So kennt jeder Getränke-, Bank- oder Parkautomaten. Allerdings gibt es auch Automaten, die nicht intuitiv als solche erkannt werden.	Infosphere/ RWTH Aachen	http://schuelerlabor.informatik.rwth-aachen.de/Corona/NeueAngebote/November
MINT	Oberstufe	Abläufe systematisch darstellen: Einführung in UML. Aus deinem Schulalltag ist dir das Mind-Map sicherlich bestens bekannt, und wahrscheinlich hast du dieses Verfahren auch schon unendlich oft genutzt, um ein Thema oder einen Vorgang systematisch darzustellen. Es gibt jedoch auch noch bessere Darstellungsmöglichkeiten, die vielfältigere und aussagekräftigere Symbole zum Ausdruck von Beziehungen verwenden. Eine Möglichkeit bildet die Symbolsprache UML, in die du mit Hilfe dieses Leitprogramms einsteigen kannst.	Infosphere/ RWTH Aachen	http://schuelerlabor.informatik.rwth-aachen.de/Corona/NeueAngebote/November
MINT	Unterstufe	Märchen programmieren mit Scratch: Übernatürliche Ereignisse wie sich selbst deckende Tische, sprechende Hüte oder feuerspeiende Drachen, die du aus den fantastischen Geschichten und Märchen des Deutschunterrichts kennst, lassen sich mit Hilfe des Computers zu spannenden Filmen oder auch Videospielen verarbeiten. Wenn du selbst einmal wie die Profis ganz alleine deine eigene Märchenwelt in Szenen und Spielen erschaffen willst, dann ist dieses Leitprogramm genau richtig für dich	Infosphere/ RWTH Aachen	http://schuelerlabor.informatik.rwth-aachen.de/Corona/NeueAngebote/November
MINT	Grundschule/ Unterstufe	Informatrixx im Weltall – ein Einstieg in die Informatik. Informatik begegnet dir häufiger als du denkst und ist nicht alleine auf den Umgang mit Computern und das Schreiben von Programmen beschränkt. Das stellt auch Informatrixx bei den Vorbereitungen seiner Reise ins Weltall fest. Hast du Lust mit ihm zusammen	Infosphere/ RWTH Aachen	

Thema	Zielgruppe	Kurzbeschreibung	Anbieter	Link
MINT	Grundschule/ Unterstufe	Blaulicht, Reizwort-Maschine, Sprite-Pong und Co.- deine ersten Schritte in der Programmierung mit dem Calliope mini. Ihr wolltet schon immer programmieren lernen? Dann seid ihr hier genau richtig. Mit dem kleinen Mikrocontroller-Stern Calliope Mini und unserer Hilfe ist das ganz einfach. Wenn ihr die Herausforderung wagen wollt, schaut einfach in unser Lernheft und im Nu seid ihr professionelle Programmierinnen und Programmierer.	Infosphäre/ RWTH Aachen	http://schuelerlabor.informatik.rwth-aachen.de/Corona/NeueAngebote/November
MINT	4. Klasse bis Oberstufe	Das HydroChange Moodle bietet ein umfangreiches Angebot an Lehr- und Lernmaterialien, sowie interaktive Aktivitäten zur Bildung und Weiterbildung rund um das Themengebiet Wasser. Die Online-Kursräume sind in verschiedene Themenbereiche für Schüler/innen von der ersten bis zur sechsten Klasse aufgeteilt. Zur Zeit stehen folgende Kurse zur Verfügung: Die Reise eines Wassertropfens durch die Kläranlage, Rund um's Wasser und Virtuelles Wasser.	Waterlab/ RWTH Aachen	https://lfi.rwth-aachen.de/waterlab/
Kulturelle Bildung	ab sechs Jahren	Bei Rampenfieber gibt es Anleitungen rund um die Vorbereitung auf die Bühne: vom Kostüm über die Stimmübung zum Schminken bieten Videos Anleitungen zum Nach- und Selbermachen.	Rampenfieber	https://rampenfieber.eu/
Kulturelle Bildung	Kleinkinder	Die Musikvermittlerin am Theater Aachen nimmt unter dem Titel „Klingkurz“ Videos auf, die Kindern entsprechend dem Format der Krabbelkonzerte Musik vermitteln und sie zum Singen auffordern.	Theater Aachen	https://www.youtube.com/channel/UCQc_F6yVWjDI_ysE3Lr2ySg
Kulturelle Bildung	alle	Auch wenn das Museum geschlossen bleiben muss, können Besucher sich virtuell durch die Ausstellung bewegen, und dabei viele Zusatzinformationen per einfachem Click abrufen.	Zinkhütter Hof	http://zinkhuetterhof.de/
Kulturelle Bildung	Jugendliche	Auf Instagram sehr aktiv sind Kingzcorner – über livestreams und Instagram-stories können sich Jugendliche über lokale Künstler informieren und selbst an den Wettbewerben von Kingzcorner teilnehmen.	Kingzcorner	https://www.instagram.com/kingzcorner_aachen/
Kulturelle Bildung	6–18 Jahre	Die Bleiberger Fabrik bietet eine Vielzahl von Anleitungen zum Werken, Malen und kreativ sein. An manchen Tagen gibt es einen livestream – das heißt, dass man über die Kommentarfunktion auf youtube Fragen stellen kann, die zeitgleich von den Künstlern der Bleiberger Fabrik beantwortet werden können.	Bleiberger Fabrik	https://www.youtube.com/channel/UC6xtCjyPbqjX0JT3yVOgD-g
Kulturelle Bildung	ab drei Jahren	Auf der neu geschaffenen Plattform Quarantänekultur lädt AberHallo zum mit- und selbermachen ein. In Tutorials werden verschiedene Aktivitäten und kreative Techniken vorgestellt, die zuhause nachgemacht werden können.	LAG/AberHallo e.V.	https://quarantäne-kultur.de/
Kulturelle Bildung		Das Theaterpädagogisches Zentrum am Das Da Theater bietet Spiele, Lieder, Bewegungsanleitungen und vieles mehr für Kinder auf seiner Website.	Das Da Theater	https://dasda.de/das-da-kindertheater/dasda-digital

Thema	Zielgruppe	Kurzbeschreibung	Anbieter	Link
Historisch-politische Bildung	alle	Auf Ihrer Website präsentieren die Wege gegen das Vergessen eine Übersicht der von ihnen angebrachten Gedenktafeln im Aachener Raum. Da sich zu jeder Tafel auch Hintergrundtexte finden lassen, lädt die Website zur Auseinandersetzung durch Recherche, wie auch direkt vor Ort im Nahraum ein.	Wege gegen das Vergessen	https://www.wgdv.de
Historisch-politische Bildung	Sek I/II	Das von der RWTH entwickelte Schülerlabor goAix! ermöglicht virtuelle Begehungen historischer Stätten in Aachen. Dabei werden die dreidimensional erfassten Räume mit Begleitung online „begangen“. Jede Stätte ist dabei eingebettet in ein Modul, das unter Anderem Bezug auf den Lehrplan nimmt. Auch diese sind online einsehbar.	IPW RWTH	http://www.goaix.rwth-aachen.de/
Historisch-politische Bildung	Sek II	„Koloniale Spuren in Aachen“: Ausgehend von lokalen Bezügen zur Kolonialgeschichte sollen Schüler_innen an aktuellen gesellschaftlichen und politischen Diskussionen (z. B. Restitution von Kunstgegenständen oder die Umbenennungen von Straßen und Cafés) teilnehmen. Das Modul (60–120 Min.) umfasst Quellen, weiterführende Informationen, Denkanstöße und Arbeitsaufträge, die für eine Bearbeitung in der Schule oder für das Homeschooling genutzt werden können.	Stadtarchiv Aachen	https://bportal.staedteregion-aachen.de/erinnerungskultur/-/egov-srarchipobildung/84751321

Thema	Zielgruppe	Kurzbeschreibung	Anbieter	Link