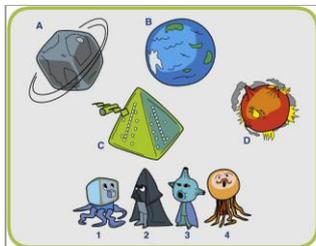


BeeBot Cup Austria 2020

 **Bundesministerium**
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



Übersicht

Algorithmisches Denken ist die Grundlage des Verstehens und Lösen vielschichtiger Problemstellungen aus Schule und Alltag.

Zielsetzung

Erweiterung des Projektes „Denken lernen - Probleme lösen - VS“ mit einem **Wettbewerb** für Schülerinnen und Schüler der Volksschule der 3. und 4. Klasse

Projekinhalt

Unterstützung und Begleitung der österreichischen Volksschulen bei der Vorbereitung zum Wettbewerb „BeeBot Cup Austria 2020“ mit besonderer Betonung und Stärkung der Problemlösekompetenz

Termine

Training im Nov. 2019 bis Jän. 2020, Landesbewerb im Feb./März 2020, Bundesfinale am 16.04.2020 an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz

Disziplinen des Wettbewerbs

Disziplin 1: „Die künstlerische Biene“: Kreativität und Teamarbeit in einer künstlerischen Performance

Erstellen einer „künstlerischen“ drei bis fünf minütigen Präsentation mit oder zu Bienen – Darstellungen mit BeeBots sind möglich

Disziplin 2: „Die schlaue Biene“: Problemlösungen anhand von Denksport-Aufgaben

Schülerinnen und Schüler lösen in Teams Aufgabenstellungen zum Problemlösedenken und Coding (zB. Biberaufgaben).

Disziplin 3: „Die informatische Biene“: Lösen von BeeBot-Aufgaben analog und digital

Vorgegebene Bewegungs- und Transportaufgabenstellungen müssen auf der Verkehrsmatte mit BeeBots gelöst und mit der App RoboBee durchgeführt werden.

Auswertung: Jeder Teilbereich wird gesondert bewertet und in einer Gesamtwertung zusammengeführt.

Die Siegerinnen und Sieger erhalten die Gelegenheit, ihre künstlerische Performance dem Publikum am Ende vorzustellen. Teilnahmeberechtigt sind alle Schulen, die entweder am Projekt DLPL-VS beteiligt waren oder „BeeBot“-Kenntnisse besitzen.

bmbwf.beebot.at

Zielgruppe

- **Volksschule**
3. und 4. Schulstufe

Informationsstruktur

- Wettbewerb mit Vorbereitung an den Schulen
- Vorausscheidungen in den Bundesländern (Landesbewerbe)
- Bundesbewerb in Linz

Zeitplan

- **Ausschreibung und Anmeldung:**
Sept./Okt. 2019 (BLK)
- **Trainingsphase:**
Nov. 2019 bis Jän. 2020
- **Landesbewerbe:**
Feb./März 2020
- **Bundesbewerb:**
16.04.2020

Benötigte Materialien

- 1) BeeBots, Verkehrsmatte (evtl.), PC oder Tablet
- 2) Im Projekt DLPL-VS vorhandene Materialien, Lern-App RoboBee, Biberaufgaben
Materialseite: bbc.beebot.at

Preise

- Sachpreise, Materialien für die Klasse, Bücher, ...

Partner & Unterstützer

- BMBWF, PH, OCG, Welios, eEducation-Zentrum, DLPL-Bundeslandkoordinatorinnen und Bundeslandkoordinatoren
- Projektpartner ist Firma AustroTec GmbH

bbc.beebot.at

anmeldung.beebot.at

Projektleitung: alois.bachinger@ph-linz.at