

Programm Zukunftstag 2025, Campus Angebot am Standort Brugg-Windisch

Die Kinder können sich für max. 2 Workshops einschreiben. Nebst der Teilnahme an zwei Workshops aus dem Tagesprogramm begleiten die Kinder in einem von 3 Zeitfenstern ihre Bezugsperson und haben die Möglichkeit, ihr bei der Arbeit oder beim Studium über die Schulter zu schauen.

Besammlung Vormittagsprogramm: 08.10 – 08.25 Uhr Eingangsbereich Gebäude 5, Anmeldung Zukunftstag 2025								
08.30 – Begrüssung, Vorstellung FHNW 08.45 Studiensaal 5.0B56								
08.45 – Job-Marktplatz (Rotationen im 10 Minuten Takt; Besuch von 3 Stationen) 09.15 - Technik- und Umweltberufe - Informatiker:in - Kindergarten- und Primarstufe – Lehrer:in werden - Hochschulsport - Kaufmännischer Beruf								
09.25 – 10.55	Begleitungsslot 1 Mit Bezugsperson am Arbeits- /Studienplatz	WS 1.1 Spielend lernen – lernend spielen	WS 1.2 Beruf «Wissen schaftler :in»	WS 1.3 Folie plotten für dein T-Shirt	WS 1.4 Hauswart:in – ein cooler Job	WS 1.5 Besuch im Werkstofflabor	WS 1.6 Bilder kreieren mit künstlicher Intelligenz	WS 1.7 Spielen und gewinnen
11.05 – 12.35	Begleitungsslot 2 Mit Bezugsperson am Arbeits- /Studienplatz	WS 2.1 Spielend lernen – lernend spielen	WS 2.2 Beruf «Wissen schaftler :in»	WS 2.3 Folie plotten für dein T-Shirt	WS 2.4 Hauswart:in – ein cooler Job	WS 2.5 Besuch im Werkstofflabor	WS 2.6 Bilder kreieren mit künstlicher Intelligenz	WS 2.7 Spielen und gewinnen
Ende Vormittagsprogramm: 12.35 Uhr Mittagspause individuell: Bitte holen Sie Ihr Kind im Eingangsbereich Gebäude 5 ab. betreut: Forumsräume 5.0B15 / 16 Hochschulsport - Programm über Mittag 13.00 -13.45. Uhr: Für alle, die nach dem Mittagessen nicht chillen wollen, sondern sich sportlich austoben möchten, gibt es ein tolles, freiwilliges Sportangebot! Ihr müsst euch dafür nicht anmelden und auch nichts Besonderes anziehen. Kommt vorbei und habt Spass. Besammlung Nachmittagsprogramm: 13.50 Uhr im Eingangsbereich Gebäude 5								
14.00 – 15.30	Begleitungsslot 3 Mit Bezugsperson am Arbeits- /Studienplatz	WS 3.1 Spielend lernen – lernend spielen	WS 3.2 Beruf «Wissen schaftler :in»	WS 3.3 Folie plotten für dein T-Shirt	WS 3.4 Hauswart:in – ein cooler Job	WS 3.5 Besuch im Werkstofflabor	WS 3.6 Bilder kreieren mit künstlicher Intelligenz	WS 3.7 Spielen und gewinnen
15.40– 16.00	Abschluss (Kahoot & Cool down) Studiensaal 5.0B56							
Ende Nachmittagsprogramm: 16.00 Uhr Bitte holen Sie Ihr Kind im Eingangsbereich Gebäude 5 ab.								

CAMPUS ANGEBOT AM STANDORT BRUGG-WINDISCH

ZUKUNFTSTAG 2025 (13.11.2025)

WORKSHOPS

Spielend lernen - lernend spielen

Das Spiel ist für das Lernen von zentraler Bedeutung. Im Spiel kannst du lernen, weil du deine eigenen Fähigkeiten verbessern, viele Dinge ausprobieren und dich mit anderen verständigen kannst.

In diesem Workshop lernst du (neue) Spiele und Spielformen kennen, die dich beim Lernen unterstützen.

Beruf „Wissenschaftler:in“

Hast du dich schon einmal gefragt, warum es wichtig ist, dass sich Schüler*innen gegenseitig helfen? Wer hilft wem? Wer ist mit wem befreundet? Und was haben Freundschaften eigentlich mit Schule zu tun?

Komm vorbei und sei Bildungsforscher*in!

Gemeinsam finden wir heraus, wie man Informationen über Freundschaftsnetzwerke sammelt, Vermutungen überprüft und neues Wissen gewinnt.

Folie plotten für dein T-Shirt

Am PC bearbeitest du ein mitgebrachtes, aus dem Internet kopiertes oder selbst gezeichnetes schwarz-weiss Bild für den digitalen Schnitt am Plotter. Sehr kontrastreiche Bilder (Silhouetten) eignen sich besonders gut.

Die farbige Folie in der max. Grösse von 20 x 20 cm musst du nach dem Schneiden vorsichtig von der Trägerfolie lösen und mit der Bügelpresse auf dein mitgebrachtes Kleidungsstück kleben.

Mitzubringen: Bring ein Kleidungsstück (T-Shirt) mit, das du bedrucken möchtest und ein digitales schwarz-weiss Bild, welches du zum Bedrucken verwenden willst.

Hauswart:in – ein cooler Job

Pack mit an und entdecke die spannende Welt des Hauswarts!
In diesem Workshop erlebst du einen abwechslungsreichen Arbeitstag:

Wir bohren, schrauben, hämmern und reinigen gemeinsam – und lernen dabei, wie vielseitig dieser Beruf ist. Du hilfst beim Aufstellen und Abbauen, entdeckst spannende Technik und bekommst einen Einblick in Aufgaben für kleine und grosse Hände.

Ein cooler Job wartet auf dich – mach mit!

Besuch im Werkstofflabor

Im Werkstofflabor untersuchen Studierende der Hochschule für Technik unterschiedliche Materialien hinsichtlich ihrer Eigenschaften und Zustände. Du darfst die verschiedenen Geräte besichtigen, erfahren wozu sie genutzt werden und einige davon sogar selbst ausprobieren.
Dank hochprofessionellen Mikroskopen wirst du Dinge sehen, die dem menschlichen Auge sonst verborgen bleiben.

Bilder kreieren mit künstlicher Intelligenz

Mit dem Computer können wir Bilder von Dingen erschaffen, die es gar nicht gibt.
Doch wie echt sehen diese künstlichen Bilder wirklich aus? Kann ein Computer tatsächlich grosse Kunst erschaffen oder Bilder erzeugen, die aussehen wie richtige Fotos?
Finde es heraus, indem du mithilfe von künstlicher Intelligenz selber Bilder kreierst.
In einem Ratespiel versuchen wir dann, diese Bilder von solchen zu unterscheiden, die nicht mit künstlicher Intelligenz gemacht worden sind.

Spiele und gewinnen

Hast du dir schon mal überlegt, ob man jedes Spiel gewinnen kann, wenn man genug schlau spielt? Kennst du vielleicht sogar selbst ein Spiel, in welchem du immer gewinnst? Wir werden verschiedene Spiele ausprobieren und uns gemeinsam Wege überlegen, wie wir diese gewinnen können. Gibt es aber für jedes Spiel eine geeignete Gewinnstrategie?

Wir tauchen in die faszinierende Welt der Gesellschaftsspiele ein, und werden sogar sehen, dass die Mathematik uns beim Gewinnen manchmal helfen kann.