



SAP: Unser Engagement

für digitale Bildung

Das Tempo und das Ausmaß, in dem technologische Innovationen Einfluss auf unser Leben nehmen, wird immer schneller. Vielfach reichen traditionelle Bildungsansätze nicht mehr aus, um junge Menschen auf die dadurch entstehende neue Arbeitswelt vorzubereiten. Unternehmen wie SAP sind in einer einzigartigen Position, um hier einen Beitrag zu leisten. Als Marktführer für Geschäftssoftware unterstützen wir Unternehmen jeder Größe und Branche dabei, ihre Ziele bestmöglich zu erreichen: 77 % der weltweiten Transaktionserlöse durchlaufen SAP-Systeme. Unsere Technologien für maschinelles Lernen, das Internet der Dinge und fortschrittliche Analyseverfahren helfen unseren Kunden auf dem Weg zum intelligenten Unternehmen.

Mit unserem gesellschaftlichen Engagement möchten wir die digitale Inklusion für alle ermöglichen. Unsere Bildungsprogramme wie Meet and Code tragen dazu bei, junge Menschen für moderne Technologien zu begeistern, und schafft für sie erste Zugänge zu Coding. Mit Programmen wie Digital Skills for Today für Geflüchtete im Nahen Osten oder Code Unnati in Indien wollen wir die Zukunftschancen junger Menschen verbessern. Bislang haben die CSR Programme von SAP weltweit rund drei Millionen Kinder und Jugendliche in 93 Ländern erreicht.

Mehr über SAP Corporate Social Responsibility erfahren Sie [hier](#).

„[Learning for Life](#)“ mit mehr als 30 Programmen weltweit bündelt das komplette digitale Bildungsportfolio der SAP.

#SAP4good



WAS IST MEET AND CODE?

2020 fördert die Initiative wieder Projekte, die während der EU Code Week rund um das Thema Programmieren stattfinden, mit bis zu 500 € pro Veranstaltung. Bewerben können sich gemeinnützige Organisationen auf www.meet-and-code.org bis 10. September 2020. In diesem Jahr werden ausschließlich digitale Angebote gefördert.

Meet and Code will vor allem Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 24 Jahren für Technologie und Programmieren begeistern. Die Veranstaltungen reichen von ersten Einblicken in die digitale Welt bis zum selbstständigen Programmieren. Die kreative Auseinandersetzung mit IT wird so geweckt und zeigt, wie moderne Technologien unsere Lebens- und Arbeitswelt beeinflussen.

Mit einem Online-Angebot unterstützt SAP am 25. Oktober den Aktionstag im TECHNOSEUM. Dieses Angebot ist Teil von Meet and Code 2020. Meet and Code ist eine Coding-Initiative für Europa, die von Haus des Stiftens, TechSoup Europe und SAP entwickelt wurde. Seit 2017 haben 138.000 Kinder und Jugendliche in 25 Ländern an über 3.000 Veranstaltungen teilgenommen.

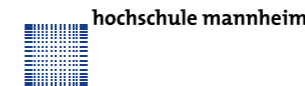
#meetandcode

#code EU

#SAP4good

www.meet-and-code.org

Partner:



STADTBIBLIOTHEK MANNHEIM



AKTIONSTAG ZUR EU CODEWEEK MIT AHA

Alle Angebote finden unter genauer Beachtung der dann im Oktober geltenden Corona-Regelungen statt (Abstand, Hygienevorschriften, Alltagsmasken). Die Zahl der anwesenden Besucherinnen und Besucher wird erfasst. Es werden maximal 500 Besucherinnen und Besucher gleichzeitig ins Gebäude eingelassen, die dann im gesamten Haus verteilt sein müssen. Erstmals wird zusätzlich die weitläufige, 800 qm große Sonderausstellungs-Fläche genutzt.

Das Online-Angebot ist eine Initiative von SAP während der EU Code Week.



TECHNOSEUM

Museumsstr. 1
68165 Mannheim

Tel.: +49 (0) 6 21/42 98-0

E-Mail: info@technoseum.de

www.technoseum.de



Aktionstag zur EU Codeweek
25.10.2020



Für Coding begeistern

Programm für die ganze Familie
Vor Ort und erstmals online auf Mozilla Hubs

*Abstand, Hygiene, Alltagsmasken



SAP AM AKTIONSTAG MIT VIRTUELLEM ANGEBOT DABEI



Auch zu Hause oder am anderen Ende der Welt mit dabei: Erstmals findet der Aktionstag zur EU Codeweek auch online statt. Mitarbeiter von SAP werden im Rahmen des Aktionstags für Kinder und Jugendliche spannende Workshops anbieten. In diesem Jahr ausschließlich online auf Mozilla Hubs – einer offenen, experimentellen Virtual Reality-Umgebung.

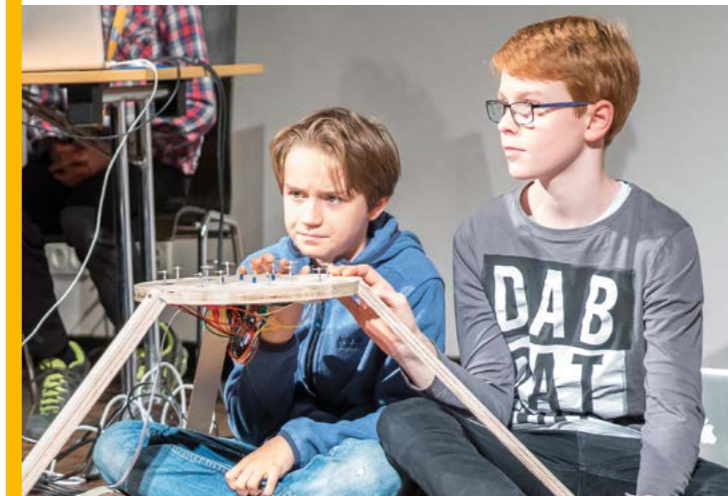
Ebenfalls online dabei sind:

Universitätsmedizin Mannheim mit medizinischen Daten zum Anfassen: Welche Daten in der Medizin entstehen und wie sie sichtbar gemacht werden können, vermitteln ein Webinar und eine gemeinsame Übung.

Hochschule der Wirtschaft für Management mit ihrem Partnerunternehmen WBS TRAINING AG und einer Präsentation des Future Clubs für Schüler und Schülerinnen im WBS LearnSpace 3D®. <https://www.wbsakademie.de/future-club/>

DKFZ mit spannendem Online-Angebot.

Einfach am **25.10.2020** auf <https://meet-and-code.org/> unter Mannheim schauen oder unter www.technoseum.de anklicken und mitmachen.



Ebene D **Figuren im Portrait** Mannheimer Abendakademie

Die Kunst des Comiczeichnens über eine Projektion mitverfolgen – und dabei eigene Portraits kreieren. Die Figur wird durch ihre Stärken und Schwächen, durch ihre Charakterzüge, die Mimik und dem dazu passenden Äußeren zum Leben erweckt. Das Ziel: eine persönliche Figur erschaffen.

Ebene D **e-GoKart: Viel mehr als ein flottes Kindergefährt** Duale Hochschule Mannheim

Vom e-Bike zum e-GoKart! Das zukunftsweisende Projekt von Technik-Studierenden steht zwar noch in den Startlöchern, hat aber viel Potenzial, z. B. zur assistierten Mobilität körperlich eingeschränkter Personen.

Workshops im TECHNOSEUM

Ebene A Seminarraum **Workshop "Calliope mini zum Ausprobieren"** Stadtbibliothek Mannheim

11 Uhr und 13 Uhr, jeweils 60 Minuten, 10–14 Jahre

Mit dem Minicomputer Calliope mini entdeckt man spielerisch die Welt der Computer. Im Workshop wird ausprobiert. Wer weitermachen will, leiht sich aus der TechnoTHEK der Stadtbibliothek kostenlos einen Calliope mini plus Fachbuch aus.

(maximal fünf, bei Geschwistern maximal zehn Teilnehmende)

Ebene A Seminarraum **Workshop "Ozobots steuern, aber wie?"** BegeisterBus-Team der Hopp Foundation & CCC Mannheim

Ganzer Tag: stündlich ab 9:30 Uhr

Die walnussgroßen Ozobots-Roboter lassen sich über Linien und Farben steuern und über den Computer programmieren. Das mobile „Makerspace“-Angebot des BegeisterBusses kann für eigene Ideen genutzt werden (3D-Drucker, Lasercutter uvm.).

(maximal jeweils fünf Teilnehmende)

Ebene D **CURE Mannheim: Mit Elektroantrieb auf die Rennstrecke** Duale Hochschule Mannheim

Fahrspaß, Rennerlebnis und Umweltschutz: CURE – das University Racecar Engineering Projekt steht für den Wandel zu einer CO2-frei bewegten Zukunft in Straßenverkehr und Motorsport. Seit 2012 entwickeln und konstruieren Studierende jedes Jahr einen umweltfreundlichen Rennwagen.

Ebene D **Wortspielereien** Leibniz-Institut für Deutsche Sprache

Der Wortraum – unendliche Weiten. Einfach eintauchen und Sprache wie nie zuvor sehen! Am Leibniz-Institut für Deutsche Sprache beschäftigt man sich mit der deutschen Sprache auch in elektronischer Form. Seit 50 Jahren werden digitale Texte gesammelt. Am Stand können Visualisierungen zur Erforschung von Zusammenhängen zwischen Wörtern ausprobiert werden.

Ebene D **Sunface-App** Deutsches Krebsforschungszentrum

An der innovativen „Sunface“-Station nimmt man ein Selfie des Gesichtes auf. Mit der App wird der Zustand der Haut 5-25 Jahre in die Zukunft projiziert. Durch die Auswahl von Optionen wie „Sonnenschutz“ oder „Wöchentliches Solarium“ wird die Hautveränderung simuliert. Erhöhtes Risiko für Melanome und Karzinome bei intensiver UV-Exposition wird bildlich dargestellt. Künstliche Intelligenz hilft dabei.

Ebene D **Der Code des Lebens** Europäisches Laboratorium für Molekularbiologie (EMBL)

Das Erbgut eines jeden Menschen besteht aus einer einzigartigen Aneinanderreihung von 3,2 Milliarden Buchstaben des genetischen Codes. Am EMBL-Mitmachstand kann man diesen Code des Lebens erforschen! Gelingt es, die geheimen Botschaften des Codes in unserem DNA-Spiel zu entschlüsseln? Für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren.

Ebene A **TIGERs Mannheim: Roboterfußball** Duale Hochschule Mannheim

Kicken, dribbeln, das Runde im Eckigen versenken. Hier spielt das Roboterteam der TIGERs. Seit 2011 nehmen Studierende an der Roboterfußball-Weltmeisterschaft teil. Dafür arbeiten sie kontinuierlich an der Java-Software zur Steuerung des Spielgeschehens durch künstliche Intelligenz und an der Mechanik der Roboter.

Ebene A **NAO und Legorobotik** Hochschule Mannheim

Ein humanoider NAO-Roboter zeigt, was er alles kann. Zu Hause gibt es ein Lego Roboter-Set (Mindstorm, Inventor oder Spike Prime)? Dann rausholen, einen Roboter bauen und programmieren. Er kann im TECHNOSEUM auf einem Spielfeld Aufgaben lösen. Auch verbessern kann man den Roboter vor Ort mit eigenen Teilen und Laptop. Die Aufgaben werden im Vorfeld veröffentlicht. Auch für Lego Boost oder WeDo gibt es eine Aufgabe.

Ebene A **Roboterparcours für Beebots und Bluebots** Stadtbibliothek Mannheim

Beebots und Bluebots lassen sich über sieben Tasten steuern. Das Team des mobilen Bibliothekslabors hat einen Parcours aufgebaut. Zwei Roboter treten gegeneinander an. Wer es schafft, seinen Roboter fehlerfrei und schnell um alle Hindernisse zu steuern, erhält eine Urkunde. Logisches und vorausschauendes Denken ist gefragt. Für Kinder zwischen 6 und 10 Jahren.

Ebene A **Riesige Spinnen und enge Räume – Ängste überwinden in der virtuellen Realität (VR)** Zentralinstitut für Seelische Gesundheit

In der Expositionstherapie stellen sich Menschen ihrer Angst, um sie zu besiegen. Ein spezielles System mit VR-Brille macht es möglich, die unangenehmen Situationen in Anwesenheit eines Therapeuten in sicherer Umgebung zu erleben. Man erlebt, welche Gefühle virtuelle Realität auslösen und wie „echt“ sie wirken kann.