

---

**Dienststelle Volksschulbildung**

## **Programmieren 2**

Möchtest du dein eigenes Computerspiel programmieren? In diesem Atelier lernst du alles, was es dazu braucht. Zuerst lernen wir [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu) kennen. Am einfachsten schaust du mal auf der Webseite vorbei, damit du dir vorstellen kannst, was dich erwarten wird. Wir starten mit einfachen animierten Filmen und steigern uns bis zum eigenen Computergame. Gemeinsam werden wir besprechen, was wir programmieren wollen. Vielleicht werden wir auch andere Programmiersprachen lernen.

Zum Beispiel:

- Python mit dem Astro Pi Projekt: Das ist ein Minicomputer, welcher sich auf der internationalen Raumstation ISS befindet.
- C mit arduino: Das ist ein Minicomputer, mit dem man zum Beispiel eine Alarmanlage bauen kann.
- Java mit crunchzilla: Um eine einfache Website zu programmieren.

Du wirst viel selbstständig am Computer arbeiten und hoffentlich wird dein Kopf rauchen vor lauter Logik und Komplexität. Auch deine Kreativität wird gefragt sein, beim Programmieren einer Geschichte oder eines Spiels.

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Durchführungsort</b>  | Luzern   |
| <b>Durchführungszeit</b> | freitags, 8.30 – 11.30 Uhr   |
| <b>Zielgruppe</b>        | 3. – 6. Klasse<br>Das Atelier eignet sich gut für Kinder mit ersten Erfahrungen oder Vorkenntnissen.<br>Der Fokus wird tendenziell eher auf das Coden und weniger auf das Design gelegt.<br>Anmeldungen von Kindern mit ausgewiesener Hoch- oder Höchstbegabung werden für dieses Atelier bevorzugt behandelt. |
| <b>Atelierleiter</b>     | Christian Kipfer   |

Luzern, 14. März 2022/REA

424724