
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 kennen. Am einfachsten schaust du mal auf der Webseite vorbei, damit du dir vorstellen kannst, was dich mehrheitlich erwarten wird. Gemeinsam werden wir besprechen, was wir programmieren wollen. Vielleicht werden wir auch andere Programmiersprachen kennenlernen. Zum Beispiel:

- Python mit dem Astro Pi Projekt: Das ist ein Minicomputer, welcher sich auf der ISS befindet. ISS = Internationale Raumstation
- C mit arduino: Das ist ein Minicomputer, mit dem man zum Beispiel eine Alarmanlage bauen könnte
- Java mit crunchzilla: Um eine einfache Website zu programmieren.
- Erste kleine Einblicke in unity: Eine professionelle Spiele Entwicklungssoftware.

Du wirst mehrheitlich selbständig 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.

Durchführungsort

Luzern

Durchführungszeit

freitags, 8.30 – 11.30 Uhr

Zielgruppe

3. – 6. Klasse

Das Atelier eignet sich gut für **Kinder mit Vorkenntnissen oder sehr schneller Auffassungsgabe** im Bereich Logik. Der Fokus wird tendenziell eher auf das Programmieren und weniger auf das Design gelegt. Design ist trotzdem unabdingbar. Es ist von grossem Vorteil, wenn das Kind selbständig nach vorgegebener Anleitung am Computer arbeiten kann: Es holt sich Hilfe bei Problemen und kann dem inneren «Gametrieb» widerstehen.

Anmeldungen von Kindern mit ausgewiesener Hoch- oder Höchstbegabung werden für dieses Atelier bevorzugt behandelt.

Atelierleiterin

Christian Kipfer

Luzern, 7. März 2023/SET
532178