

Luzern, 21. Februar 2024/SET

Online programmieren

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. Wir werden 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
- Java mit crunchzilla: Um eine einfache Website zu programmieren.

Du wirst 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

Online: Das Kind befindet sich an der Schule und der Unterricht findet via teams statt.

Durchführungszeit

freitags, 13.30 – 15.30 Uhr

Zielgruppe

4. – 6. Klasse

Es ist unabdingbar, dass das Kind selbstständig nach vorgegebener Anleitung am Computer arbeiten kann: Es holt sich Hilfe bei Problemen und kann dem inneren «Gametrieb» widerstehen.

Information für die Lehrpersonen

Die Betreuung des Kindes während des Ateliers vor Ort übernehmen die Lehrpersonen. Die Aufgabe besteht darin, die Kinder in der Selbstorganisation zu unterstützen, damit sie selbständig und effizient lernen können. Die fachliche Unterstützung wird durch die Atelierleitung geleistet.

Die Laptops müssen von der Schule zur Verfügung gestellt werden.

Atelierleiter

Christian Kipfer