

Luzern, 15. Februar 2024/SET

## **Sounds, Grafiken & Kunst mit dem Computer**

Möchtest du die Sprache des Computers kennen lernen und mit ihm kommunizieren? Und wenn ja, was soll er dann für dich tun? Genau: zeichnen und Musik machen!

In diesem Atelier lernst du die Programmiersprache Python von Grund auf kennen. Damit kannst du dann selber eigene Programme entwickeln. Mit einer Schildkröte werden wir interessante Bilder zeichnen und einfache Spiele programmieren. Du bekommst ebenso einen Einblick in das Programmieren mit der Software Sonic-Pi, mit der du den Computer in ein Musikinstrument verwandelst.

Bist du schon gespannt, welche Bilder und welche Musik wir mit dem Computer gestalten werden?

<b>Durchführungsort</b>	Sursee
<b>Durchführungszeit</b>	donnerstags, 13.30 – 15.00 Uhr
<b>Zielgruppe</b>	3. – 6. Klasse
<b>Atelierleiter</b>	Felix Bälteli