

Robotik (Einführung in die Programmierung) 2./3. Klasse

Prof. Reinhard Fink & Prof. Markus Geiger

Dieser Kurs zielt darauf ab, den SchülerInnen spielerisch die Grundzüge der Informatik beizubringen. Man soll Abläufe verstehen, analysieren und dann ... programmieren.

Umgesetzt werden die Programme mit leicht verständlichen Oberflächen, u.a. für Robot Karol, Scratch, Python und Lego-Roboter.

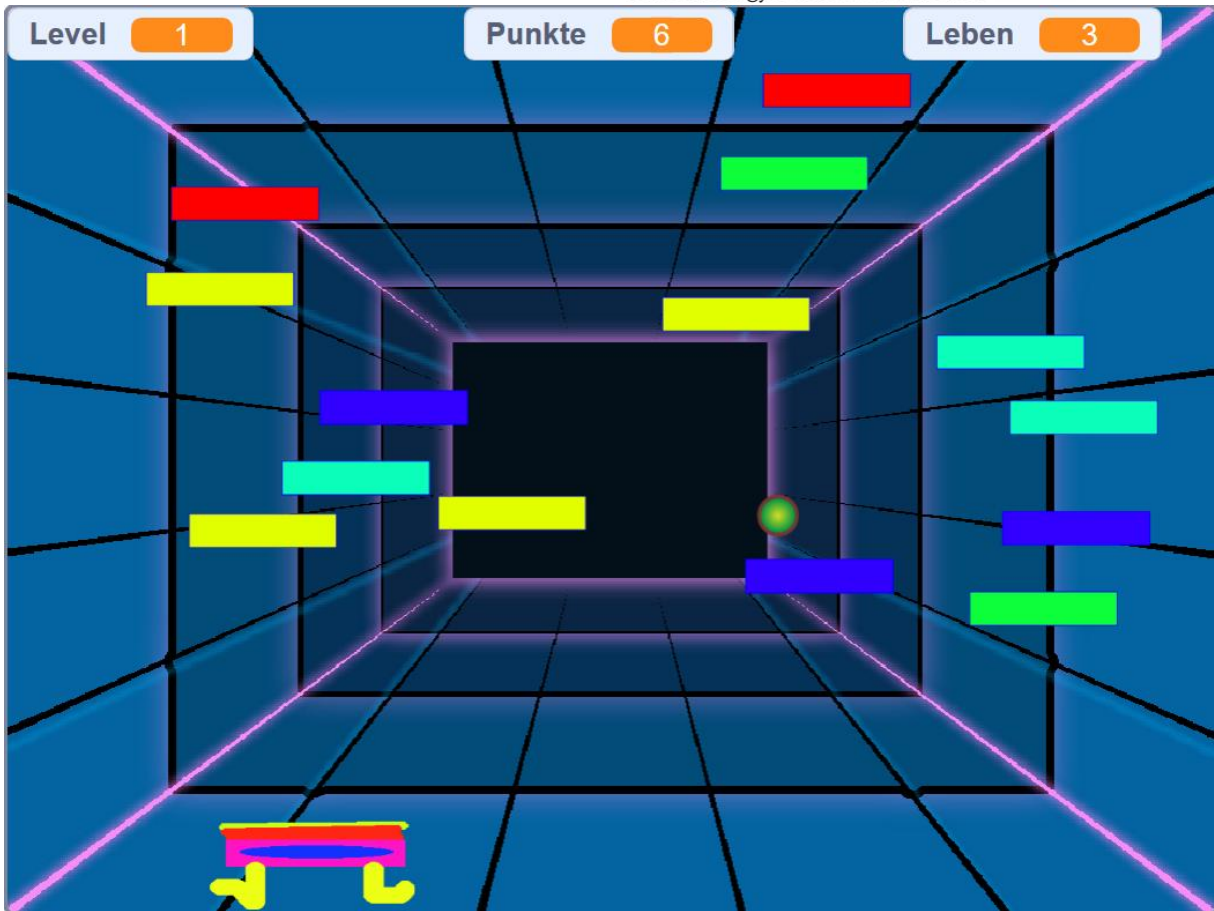
Die Kurse der 2. und 3. Klassen sind getrennt wählbar. Die Überleitung am Ende der 3. Klasse auf die EV3-Roboter dient der Vorbereitung auf die unverbindliche Übung First Lego League (FLL) und ermöglicht die Teilnahme an einem internationalen Wettbewerb.

Nach erfolgter Anmeldung finden die Kurse wöchentlich am Nachmittag statt. Bei einer hohen Anmeldezahl kann der Kurs semestriert werden, d.h. er wird geteilt und die Teilnahme auf ein Halbjahr beschränkt.

Impressionen:



Ausprobieren der Legoroboter in der 3. Klasse



Breakout-Spiel (durch Eigeninteresse in Scratch nach der 3. Klasse programmiert)



Exkursion zur Besichtigung von Industrierobotern