

<b>Kursname:</b>	Kreativ am Computer	
<b>Dozent:</b>	<i>individuell</i>	
<b>Bereich</b>	MINT	
<b>Termine</b>	21 Termine à 90 Minuten, 2 Termine à 120 Minuten 3 gemeinsame Termine + 10 Kurssitzungen pro Gruppe	Termin 1 (90 Minuten, alle Kinder) Termin 2 (120 Minuten, alle Kinder, Studientermin!) Termin 3 – Termin 12 (90 Minuten, Kinder der Gruppe A) Termin 13 (120 Minuten, alle Kinder, Studientermin!) Termin 14 – Termin 23 (90 Minuten, Kinder der Gruppe B)
<b>Start-Termin</b>	<i>individuell</i>	
<b>Informationen</b>	<p><i>Lerne kreativ zu programmieren!</i></p> <p>In der Programmiersprache Python und mithilfe einer Schildkröte werden wir viele Konzepte des Programmierens verwenden, um eigene Kunstwerke und sogar Computerspiele zu entwickeln.</p> <p>Wir beschäftigen uns unter anderem mit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Programmiersprache Python</li> <li>• Informatischen Konzepten wie Sequenzen, Schleifen, Bedingungen etc.</li> <li>• Kreatives Malen mit Python</li> <li>• Spieleprogrammierung</li> </ul> <p>Wenn du auf eine besondere Art das Programmieren und den Umgang mit modernen Programmiersprachen lernen möchtest, freuen wir uns auf dich!</p> <p>Dieser Kurs soll Computational Thinking („Informatisches Denken“) fördern sowie den Kindern einen Einstieg in das textbasierte Programmieren bieten. Dazu befasst sich der Kurs mit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmisches Denken</li> <li>• Informatische Konzepte wie Sequenzen, Schleifen, Bedingungen etc.</li> <li>• Entwurf einfacher Programme und Algorithmen</li> <li>• Strategien zur computergestützten, kreativen Problemlösung</li> <li>• Übergang zu textbasiertem Programmieren</li> </ul> <p>Alle Konzepte werden anhand der Programmiersprache Python vermittelt.</p> <p><b>Wichtig:</b> Die Teilnahme am Kurs ist mit der Teilnahme an einer Wirksamkeitsstudie verbunden. Eine Teilnahme nur am Kurs (ohne eine Studienteilnahme) ist nicht möglich. Bitte stellen Sie bei der Anmeldung sicher, dass Ihr Kind bis zur Festlegung der Gruppenzugehörigkeit (nach Termin 2) an allen 19 Terminen des Kurses Zeit hat! Aktuelle Informationen zur Wirksamkeitsstudie finden Sie unter <a href="http://www.hib.uni-tuebingen.de/wirksamkeitsstudie">www.hib.uni-tuebingen.de/wirksamkeitsstudie</a>.</p>	
<b>Zielgruppe</b>	Kinder der 4. Klasse der Hector Kinderakademien. <u>Hinweis:</u> Der vorherige Besuch des Hector Core Kurses "Verstehen wie Computer denken" wird dringend empfohlen. Zudem sollten die Kinder bereits geübt im Umgang mit dem Computer und der Tastatur sein.	
<b>Mitzubringen</b>	<i>individuell</i> (z.B. Schreibutensilien)	
<b>Teilnehmerzahl</b>	16 Teilnehmer*innen (2 Gruppen à 8 Teilnehmer*innen)	
<b>Kursart</b>	Informatik	
<b>Kursort</b>	<i>individuell</i>	
<b>Altersgruppe</b>	Klasse 4	

