

Kursausschreibung für den Hector Core Course

Kreativ am Computer

Bereich:

MINT

Termine:

10 Termine à 90 Minuten

Informationen:

Lerne kreativ zu programmieren!

In der Programmiersprache Python und mithilfe einer Schildkröte werden wir viele Konzepte des Programmierens verwenden, um eigene Kunstwerke und sogar Computerspiele zu entwickeln.

Wir beschäftigen uns unter anderem mit:

- Der Programmiersprache Python
- Informatischen Konzepten wie Sequenzen, Schleifen, Bedingungen etc.
 - Kreatives Malen mit Python
 - Spieleprogrammierung

Wenn du auf eine besondere Art das Programmieren und den Umgang mit modernen Programmiersprachen lernen möchtest, freuen wir uns auf dich!

Dieser Kurs soll Computational Thinking („Informatisches Denken“) fördern sowie den Kindern einen Einstieg in das textbasierte Programmieren bieten. Dazu befasst sich der Kurs mit:

- Algorithmisches Denken
- Informatische Konzepte wie Sequenzen, Schleifen, Bedingungen etc.
 - Entwurf einfacher Programme und Algorithmen
- Strategien zur computergestützten, kreativen Problemlösung
 - Übergang zu textbasiertem Programmieren

Alle Konzepte werden anhand der Programmiersprache Python vermittelt.

Mitzubringen:

individuell (z.B. Schreibutensilien)

Teilnehmerzahl:

8 Teilnehmer*innen

Kursart:

Informatik

Altersgruppe:

Klasse 4

Teilnahmevoraussetzungen:

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.