



MINT-AGs

Coding & Making – Informatik aktiv

Darum geht es:	<p>Einfach.Machen.Programmieren.Lernen.</p> <pre>intro.py x 1 print("Hello World!") 2 name=input("Who's reading this? ") 3 fun=input("Are you interested in programming? True/False ") 4 challenge=input(("Are you curious " + name + "? True/False")) 5 6 if fun=="True" and challenge=="True": 7 print("Let's start coding!") 8 else: 9 print("Sorry. Maybe another day?")</pre> <p>Shell x</p> <pre>Python 3.7.1 (bundled) >>> %Run intro.py Hello World! Who's reading this?</pre>
Fachbereich	Informatik / Technik
Themen und Inhalte	<p>Hier kannst du die Grundlagen des Programmierens erlernen und vertiefen. Die Schwerpunkte des Halbjahres legen die AG-Teilnehmerinnen und AG-Teilnehmer gemeinsam fest, z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none">• Wie programmiert man mit einer echten Programmiersprache? Schreibe dein erstes Python Skript. Einfach. Machen. <i>P.S. Oben hast du bereits dein erstes Python Skript gelesen!</i>• Wie künstlich ist eigentlich „Künstliche Intelligenz?“ Was steckt dahinter? Wir wollen das Thema KI und Machine Learning erkunden und auch erste KI-Projekte mit Scratch oder Python umsetzen!• Was ist eine Sensebox? Finde es heraus und erkunde deine Umwelt, da liegt was in der Luft! Basteln und programmieren erwünscht.
Forderschwerpunkte	Interessen im Bereich Informatik eigenständig nachgehen, Freude am Programmieren & Problemlösen; die Teilnahme an Wettbewerben, z.B. Jugendwettbewerb Informatik, wird unterstützt.
Teilnehmer/-innen:	
Altersbeschränkungen	ab Jahrgang 6
Vorkenntnisse	fun=="TRUE" and challenge=="TRUE" # sonst keine
Organisation:	
Zeit	voraussichtlich Donnerstag, 14:00 – 15:30 Uhr
Ort	Schillers virtueller Coding Space (mit Videokonferenz), später Computerraum A3 mit ausreichend Abstand
Leiterin/Leiter	Frau Ziegenmeyer