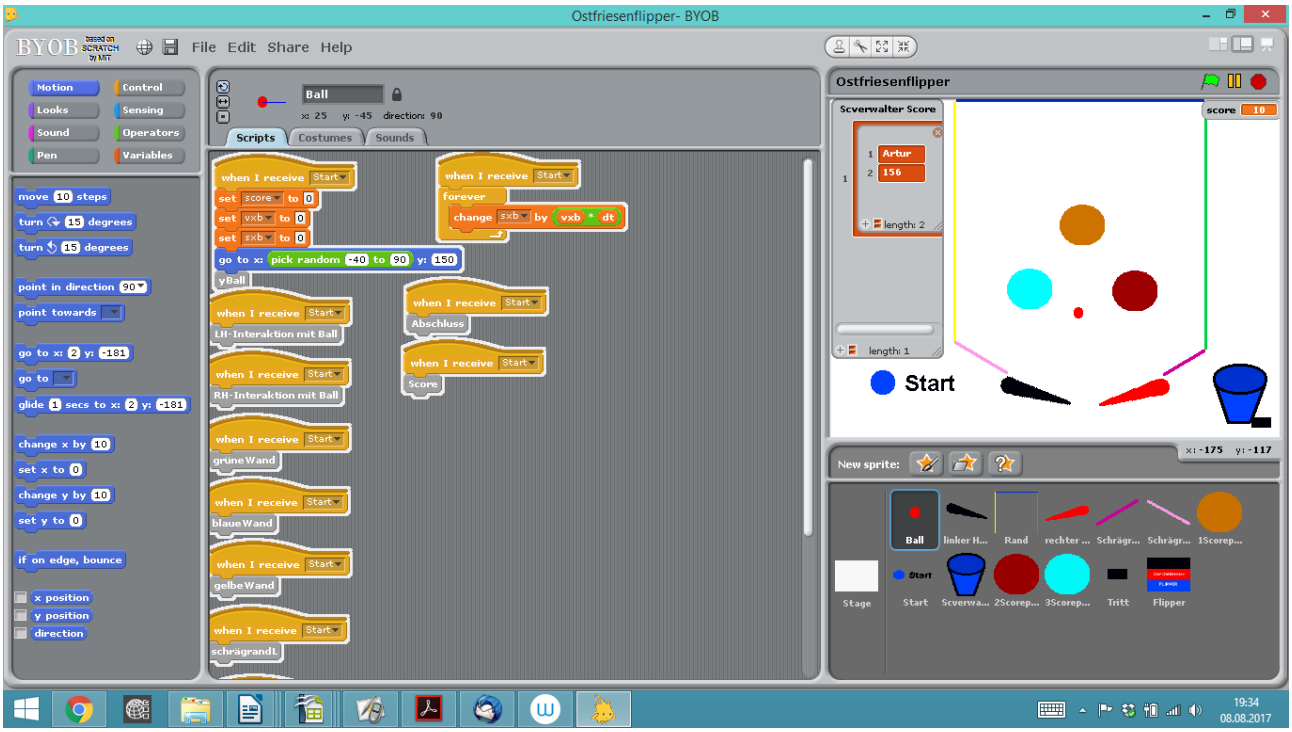
AG-Beschreibung

Informatik-AG

In der Informatik-AG treffen sich Schülerinnen und Schüler, die das Programmieren von Computern erlernen möchten. Der Einstieg startet mit Scratch, einer graphischen Programmiersprache, mit der kleine Computerspiele erstellt werden können. Wer möchte, kann mit Legorobotern und Elektronikboards weitere Projekte verwirklichen.
Voraussetzung für die AG ist der Wille etwas verstehen zu wollen, selbstständiges Arbeiten und die Teilnahme am Wettbewerb „Informatik-Biber“ im November. Die AG richtet sich an Schülerinnen und Schüler in den Klassenstufen 5-6.
Die AG findet donnerstags in der 7./8. Stunde im zweiwöchigen Rhythmus (A-Woche) statt.
Der erste Termin ist der 15.09. in Raum 103.



Ein Flipper mit Scratch programmiert.