

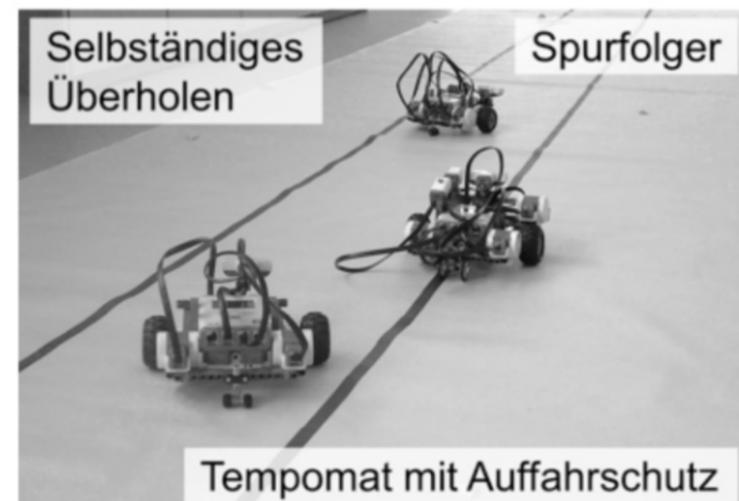
Mein Hamster räumt auf...

...und meine Autos fahren selbstständig



Mit Hilfe verschiedener Lernprogramme steigen wir ein in die spannende Welt der Computerprogrammierung, kann der von uns programmierte Hamster in seiner "Hamsterwelt" Körner verteilen und aufnehmen, Hindernissen ausweichen und entlanglaufen, aus Labyrinthen herausfinden usw. Auf spielerische Weise eignen wir uns dabei die Grundlagen moderner Programmiersprachen wie Java, C und C++ an.

Klassenstufen 6 – ca. 8



Die Roboter "Arduino" und "LegoNXT" verfügen über Sensoren (z. B. Taster und Lichtsensoren) und Aktoren (z. B. Motoren und Leuchtdioden). Wir bringen ihnen bei, sich damit in der Umwelt zurechtzufinden und »Probleme« zu lösen. Wir lassen ihn Linien folgen, Gegenstände aufräumen oder umfahren, Codestrecken lesen, mit anderen Robotern kommunizieren usw.

Je nach Interessenlage wird es möglich sein, eigene Aufgabenstellungen umzusetzen, z.B. einen Roboter zusammenzubauen, in die Mikrocontrollerprogrammierung einzusteigen oder physikalische Experimente durchzuführen.

Klassenstufen ca. 8 – 11

Besonders Tatendurstige werden bei Wettbewerben wie "Jugend forscht", "Lego League", "Bundeswettbewerb Informatik" und "Physik-Olympiade" unterstützt.