

Fachbereich Informatik und Elektrotechnik

Spiele Programmieren – Blitz und Donner

Aktion 1

Der Fachbereich Informatik und Elektrotechnik zeigt seine Vielseitigkeit: Ihr erstellt ein elektronisches Spiel und Modulare Synthesizer werden erforscht und eingesetzt. Außerdem lassen wir mit Euch Blitz und Donner entstehen – ein Gewitter fürs Klassenzimmer – keine Angst, alles ungefährlich!

Zielgruppe: 7. bis 10. Klasse

Gruppengröße: 20 Schülerinnen

Aktion 2

„Roberta – Lernen mit Robotern“ – Dir wird mithilfe einer Online-Plattform das Programmieren von z. B. kleinen Robotern beigebracht. Du lernst erste Schritte in Technik und Informatik spielend leicht und der virtuelle Roboter wird so programmiert, dass Du ihn steuern und ihm ein paar Tricks beibringen kannst. Wir zeigen Dir auch, was mit Robotern gemacht werden kann und welche Berufe damit zu tun haben.

Zielgruppe: ab 5. Klasse

Gruppengröße: 14 Schülerinnen

Betreut werdet Ihr von Lehrenden, Studentinnen, Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Fachbereichs.