

PROGRAMM

14.00 bis 16.00 Uhr
 Programmieren mit Scratch Junior
 Vor- und Grundschule

Crazy Robots
 Klasse 5 bis 8

Spielend Programmieren
 Klasse 5 bis 8

14.30 bis 17.30 Uhr
 Scratch Dir Deine eigene Welt
 Klasse 5 bis 8

Programmierung eines Webchats
 Oberstufen-Workshop ab Klasse 9

Inside Android: Wie funktioniert eine App?
 Oberstufen-Workshop ab Klasse 9

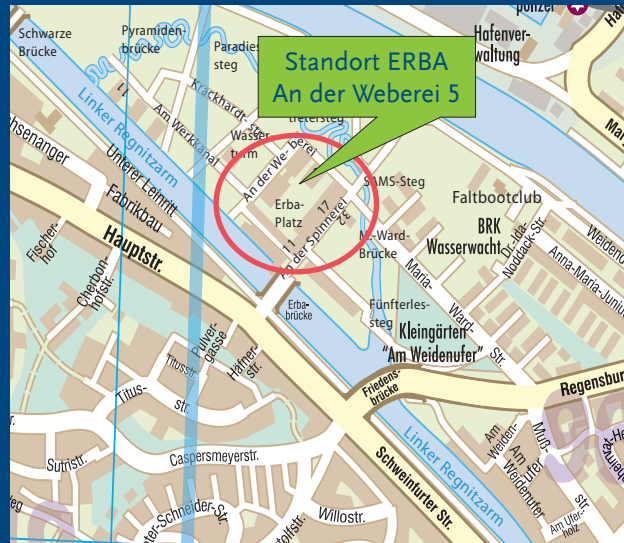
17.30 bis 18.00 Uhr
 Abschlussbesprechung
 mit Ausgabe der Teilnahmezertifikate

Infos & Anmeldung bis zum
28. Februar 2018

unter

www.bit.wiai.uni-bamberg.de

Unkostenbeitrag 5 Euro pro Workshop



WIAI

Fakultät Wirtschaftsinformatik und
 Angewandte Informatik
 Otto-Friedrich-Universität Bamberg
 An der Weberei 5 (ERBA)
 96047 Bamberg

ÖPNV: Haltestelle „Spinnerei“ (Linie 906, 938)
 Parkplatz: kostenpflichtige Tiefgarage unter dem
 Universitätsgebäude

Mit freundlicher Unterstützung durch:

medatixx
 Damit die Praxis läuft.

TAO
 TechnologieAllianzOberfranken



DOCIFY®



upjers.com

globaldigital



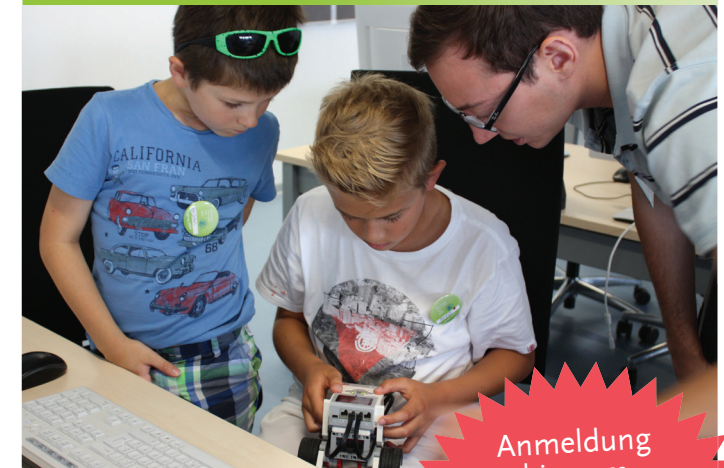
Universität Bamberg



BIT 2018

Bamberger Informatik Tag

Informatik-Workshops
 für Schülerinnen und Schüler
 inkl. 2 Oberstufen-Workshops



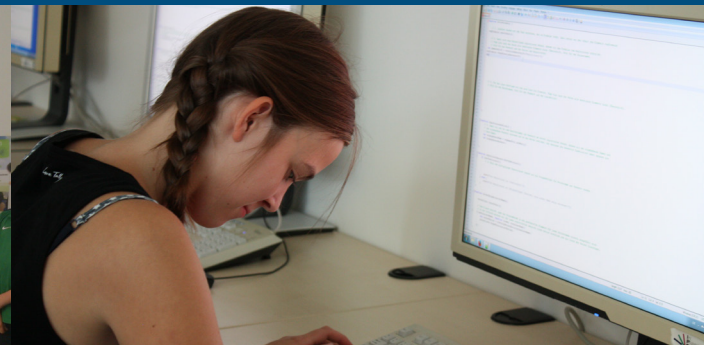
Anmeldung
 bis zum
28.02.2018
 unter
www.bit.wiai.uni-bamberg.de

09. März 2018
 14.00 bis 18.00 Uhr

Otto-Friedrich-Universität Bamberg
 An der Weberei 5 (ERBA) • 96047 Bamberg

www.bit.wiai.uni-bamberg.de

WORKSHOPS für Vorschulkinder sowie Schülerinnen und Schüler



für Kinder in der Vor- und Grundschule

Programmieren mit Scratch Junior

Mit Hilfe von Scratch Junior kannst Du auf dem Tablet Deine ersten Schritte in die Welt des Programmierens wagen. Kindgerecht und anschaulich wird Dir ermöglicht, interaktive Geschichten und Spiele zu gestalten.

* Kinder bis zur zweiten Klasse können am Workshop mit einem Elternteil teilnehmen.

für Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 bis 8

Spielend Programmieren

In diesem Kurs lernst Du ein einfaches 2-D-Computerspiel zu entwickeln. Dies umfasst die Gestaltung einer Spielwelt ebenso wie die Programmierung der Spielregeln. Mit einem graphischen Editor baust Du Dir ein Spiel nach Deinen Wünschen aus einfachen Grundelementen, die Du mit ereignisgesteuerter Programmierung miteinander verbindest.

Scratch Dir Deine eigene Welt

Lerne die visuelle Programmiersprache Scratch kennen, mit der Du Charaktere animieren und interaktive Welten bauen kannst. Ob Trampolin springen am Strand, Fußball spielen, Fledermäuse jagen oder Kostüme wechseln – erwecke Deine Fantasie zum Leben. Ganz nebenbei lernst Du wichtige Grundkonzepte der Computerprogrammierung kennen.

für Schülerinnen und Schüler ab Klasse 9

Programmierung eines Webchats

Moderne Webseiten bieten viel mehr als nur statische Information. Sie sind dynamisch, interaktiv und an ihre Nutzer/innen angepasst. Teilweise ersetzen sie ganze Desktop-Anwendungen. Damit das funktioniert, müssen die Clients und Server kontinuierlich Daten austauschen. In diesem Workshop programmieren wir unseren eigenen Webchat und untersuchen dabei welche Techniken hinter der Kommunikation zwischen Clients und Servern stecken.

Inside Android: Wie funktioniert eine App?

Wir nehmen Android-Apps unter die Lupe! Ihr lernt, aus welchen Teilen sie bestehen und wie diese Teile zusammen spielen, um uns eine Funktion zu liefern. Außerdem könnt ihr am Computer mit Android Studio eine einfache App bauen und verändern.

für Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 bis 8

Crazy Robots

In diesem Workshop kannst Du einen Roboter bauen und ihm am Computer sagen, was er tun soll. Programme Deine Roboter so, dass er fahren, drehen, tanzen, blinken und auch musizieren kann! Schafft es Dein Roboter auch durch einen Hindernisparcours?

