

PROGRAMM

14.00 bis 16.00 Uhr	Programmieren mit Scratch Junior & Calliope <i>Vor- und Grundschule</i>
	Crazy Robots <i>Klasse 5 bis 8</i>
	Spielend Programmieren <i>Klasse 5 bis 8</i>
14.30 bis 17.30 Uhr	Wenn Bilder lügen <i>Klasse 5 bis 8</i>
	Reading one million web pages <i>Oberstufen-Workshop ab Klasse 9</i>
	Inside Android: Wie funktioniert eine App? <i>Oberstufen-Workshop ab Klasse 9</i>
17.30 bis 18.00 Uhr	Abschlussveranstaltung mit Ausgabe der Teilnahmezertifikate

Infos & Anmeldung bis zum

13. Mai 2019

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.



DOCUFY

TAO
TechnologieAllianzOberfranken

globaldigital



Universität Bamberg



BIT 2019

Bamberger Informatik Tag

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



Anmeldung
bis zum
13.05.2019
unter
www.bit.wiai.uni-bamberg.de

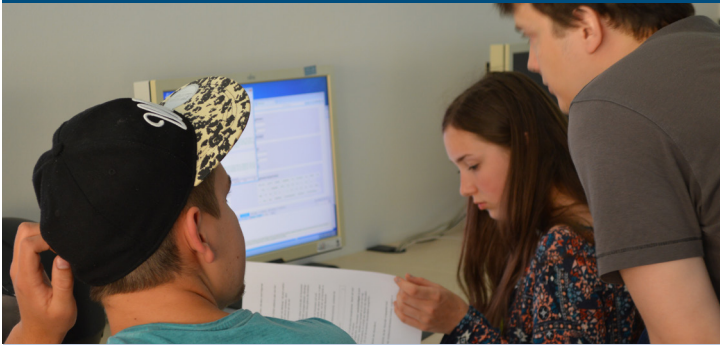
24. Mai 2019

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.

Dieser Workshop eignet sich für Vorschulkinder sowie für Grundschul Kinder der Klassenstufen 1 - 4. Kinder bis zur zweiten Klasse können am Workshop mit einem Elternteil teilnehmen.

Programmieren mit Calliope mini

In diesem Workshop lernst Du spielerisch den Einstieg in das Programmieren und wie Du aus dem kleinen Computer Calliope mini ein Musikinstrument oder ein Thermometer machen kannst.

Dieser Workshop eignet sich für Grundschul Kinder der Klassenstufen 3 und 4.



für Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 bis 8

Spielend Programmieren

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

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?

Wenn Bilder lügen

Bilder können am Computer fast beliebig verändert werden. In diesem Workshop lernst Du, wie sich kleine unschöne Dinge aus Bildern entfernen lassen oder wie man ein Bild von sich in andere Kulissen, etwa in eine andere Stadt oder gar auf einen anderen Planeten, einbauen kann.

für Schülerinnen und Schüler ab Klasse 9

Reading one million web pages - Textanalyse und Trenderkennung

Die Menge an Texten, die heute verfasst und publiziert werden, ist enorm. Natürlich kann man einige davon lesen, aber oft sind auch übergreifende Analysen und Trends wichtig. Was sind derzeit aktuelle Themen? Wie unterscheiden sich Nachrichtenartikel im Zeitverlauf? Diese Fragen können nur mit Verfahren der automatischen Sprachverarbeitung gelöst werden. Der Workshop führt in Techniken hierzu ein und zeigt Dir deren Möglichkeiten und Grenzen auf.

Inside Android: Wie funktioniert eine App?

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

