

Informatik Entdecken – Anwendungen entwickeln



Quelle: natürlich KI-generiert

Mittwoch: 7. und 8. Stunde

Raum: A 1.4

Zielgruppe: Klasse 5–12

	Klasse 5–8	Klasse 9–12
Inhalte	Entdecken und Erkunden von informatischen Problemen	Entwickeln eigener Anwendungen, Projekte
	Internet als Pappmodell	Backend- und Frontendentwicklung
	Barcodes und QR-Codes selbst erstellen	Nutzen von Servern und Docker-Images (Es ist crazy, fragt Johann!)
	Morseapparat bauen	Auf Grundlage von agiler Softwareentwicklung
Wettbewerbe	Jugendwettbewerb Informatik, 1. und 2. Runde	
		Roboter-Wettbewerb

Hinweise:

Gerade für die Klassen 5–8 weisen wir darauf hin, dass dies keine AG ist, in der der PC verwendet wird. Für die kleineren Klassen geht es darum, informatische Sachverhalte möglichst ohne digitale Hilfsmittel kennenzulernen.

Wir sind keine Spiele-AG. Wir sind keine Programmierkurs-AG.

Name	Tätigkeiten	Jahrgänge	Häufigkeit
Roboter-Wettbewerb	Durchführung, eher Projektartig	Ab 9	?
Informatik-Biber	Vorbereitung und Durchführung	5 - 9/10	Jedes Jahr
Jugendwettbewerb	Vorbereitung und Durchführung des JWinf bis zur Qualifikation zur dritten Runde, dann Bundeswettbewerb	5 - 11	Jedes Jahr
Bundeswettbewerb	Durchführung des Bundeswettbewerbs innerhalb der Schule	Ab 11	Jedes Jahr