



Augusta Ada King, Komtess von Lovelace, kurz Ada Lovelace (1815 – 1852), war der erste Mensch, der ein „Programm“ geschrieben hat.

Aktionsnachmittage

– ADA –

Spielerische Einführung in die digitale Welt.

Wir bauen Roboter und entdecken, wie leicht Programmieren ist.

Für Schülerinnen der 5. – 7. Klassenstufe.



- Dauer pro Nachmittag: etwa 3-4 h (inkl. Pause)
- Buchbare Module:
 - Basismodule 1 und 2 (jeweils ein Nachmittag)
 - Zusatzmodul (ein Nachmittag)
- Betreuung durch zwei Trainerinnen
- max. Teilnehmerinnenzahl: 8
- Unkostenbeitrag pro Schülerin und Nachmittag
- Klassenstufen: 5 bis 7

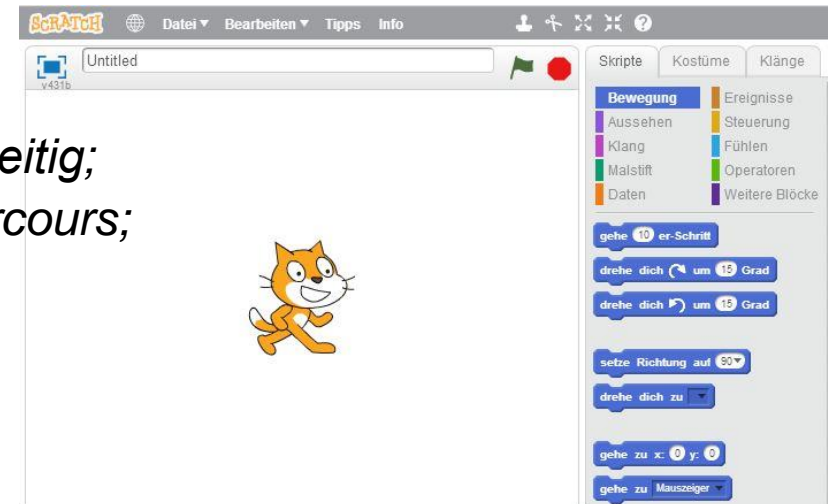


Basismodul 1

- Was ist Programmieren und wozu braucht man das?
Einführung ins Thema

- „Sei mein Roboter!“
*Mädchen „programmieren“ sich gegenseitig;
Lösen von einfachen Aufgaben und Parcours;
Einführung von logischen Operatoren;
Wie „spricht“ man mit einem Roboter?*

- Arbeiten mit Scratch
*Lernen der Basisbefehle;
Teams programmieren interaktives Team-Logo;
Präsentation in und zusammen mit der Gruppe*



Programmiersprache Scratch



das MINsTitut für Schülerinnen

Basismodul 2

- Programmieren mit dem mBot
*Zusammenbau; Benutzung des Ultraschallsensors;
freies Programmieren mit eingebauten Sensoren;
Präsentation und Diskussion*
- Programmieren mit BOB3
*Tutorial; eigenes kleines Projekt;
Präsentation*
- Wie geht's zu Hause weiter?
*Was können die Mädels zu Hause machen,
wenn sie Lust auf Programmieren haben?
Unsere Trainerinnen geben Tipps.*



mBot – programmierbarer Lernroboter



BOB3 – programmierbarer Lernroboter

Zusatzmodul

das MINsTitut für Schülerinnen



- **Vertiefung in eigene Projekte**
Konzeption, Umsetzung und Präsentation eigener Projekte mit dem mBot oder BOB3 unter z.B. Verwendung anbaubarer Sensoren

Simone Giertz – Youtube-Star und Roboterkönigin



- **Moderne Informatikerinnen**
Wir entdecken moderne Entwicklerinnen, Youtuberinnen und andere spannende Vorbilder durch gemeinsame Spiele und Recherche.