

Thomson Reuters CoderDojo – Samstag, 23 Juni 2018

CoderDojo: Was ist das?

CoderDojo ist ein globales Netzwerk von Freiwilligen, das kostenlos Programmierclubs organisiert um damit das Interesse von Kindern und Jugendlichen am Programmieren zu fördern. In spielerischer Umgebung lernen Kinder, Technologie zu entdecken und lernen gleichzeitig wie man elektronische Bausteine zusammenstellt, Webseiten erstellt, Spiele oder Apps programmiert sowie digitale Medien entwickelt. Die Fähigkeit das Programmieren zu beherrschen, bietet in einer sich ständig verändernden und hoch-technologischen Welt zweifellos viele Vorteile für den späteren Einstieg in die unterschiedlichsten Berufe. Ob Architektur, Modebranche, Grafikdesign, Definition von Arbeitsschritten für Roboter, Entwicklung von Spielen oder Applikationen, überall werden diese Fähigkeiten benötigt. Basierend darauf werden neue Berufsfelder entstehen.

Thomson Reuters: Was macht diese Firma?

Thomson Reuters ist ein weltweit führendes Unternehmen aus der Informations-Technologie Branche, das intelligente Informationen (Technologie und Inhalt) für Unternehmen und Fachleute zur Verfügung stellt, damit diese ihre Kunden noch effizienter und professioneller bedienen können.

Samstag, 23 Juni 2018: Was passiert dann?

Thomson Reuters veranstaltet für Schüler von der 2. bis zur 6. Klasse einen CoderDojo. Der Anlass findet in den Büroräumlichkeiten von Thomson Reuters an der Neuhofstrasse 1 in Baar, statt. Es gibt vier separate Eltern/Kind CoderDojos mit maximal 20 Kindern pro Gruppe.

Unter Aufsicht und mit Begleitung von Thomson Reuters Fachspezialisten dürfen die Kinder bei den verschiedenen Projekten selber bauen, programmieren und experimentieren. Obwohl die Schüler während der Veranstaltung den Ton angeben, muss jedes Kind zwingend von einem Elternteil begleitet werden. Hier finden Sie Details zur den Projekten:

Projektwahl

Morgen Dojo 1 und 2 08:45 – 12:00	Mädchen und Knaben Wir reservieren 50% der Plätze für Mädchen	Klasse
Roboter I	Einführung wie man einen Roboter mit LEGO WeDo baut und programmiert	2–3
Roboter II	Nur für Schüler die die Roboter I Veranstaltung letztes Jahr besucht haben Teil 1: Wir bauen einen Feuchtigkeitssensor für Pflanzen Teil 2: LEGO WeDo Projekte für Fortgeschrittene	3
Komponiere Musik	Mit der speziellen Sonic Pi Programmierumgebung lernen die Kinder wie man durch Programmieren Musik machen kann	4–6

Nachmittag Dojo 3 und 4 13:15 – 16:30	Mädchen und Knaben Wir reservieren 50% der Plätze für Mädchen	Klasse
Roboter I	Einführung wie man einen Roboter mit LEGO WeDo baut und programmiert	2–3
Roboter II	Nur für Schüler die die Roboter I Veranstaltung letztes Jahr besucht haben Teil 1: Wir bauen einen Feuchtigkeitssensor für Pflanzen Teil 2: LEGO WeDo Projekte für Fortgeschrittene	3
Komponiere Musik	Mit der speziellen Sonic Pi Programmierumgebung lernen die Kinder wie man durch Programmieren Musik machen kann	4–6



Bitte beachten: Teilnahme ist kostenlos. Thomson Reuters stellt iPads, Laptops und die LEGO WeDo kits zur Verfügung. **Für das Sonic Pi / Musik Projekt sollten die Kinder Kopfhörer und einen USB Stick um die Komposition zu speichern mitbringen.**

Die Teilnehmerzahl für diesen Anlass ist begrenzt. Anmeldungen werden in Reihenfolge der Registration berücksichtigt.

Ein Thomson Reuters Fotograf wird vor Ort sein. Die Aufnahmen werden nur für interne Zwecke verwendet. Namen werden keine veröffentlicht.

Anmeldung unter <http://swisscoderdojo.org/de>. Die Anmeldefrist läuft bis Freitag, 15 Juni 2018.