



CoderDojo Saar

Herzlich Willkommen!



Vielen Dank an ...

- unsere Mentoren
- alle Teilnehmer
- unseren heutigen Sponsor:



saarcamp

Bevor es losgehen kann ...

- Namensschild
- Platz suchen
- Wlan - die Mentoren helfen bei der Verbindung
- Toiletten hinter der Anmeldung und bei den Treppen
- Getränke und Kuchen heute umsonst - dank SaarCamp
- Materialtisch: neue Aufsteller, neue Ringe



Ablauf heute



- Begrüßung
- Projekte bis 16:40 Uhr
- Ab 16:45 Uhr:
Ihr präsentiert eure
Ergebnisse
- Verabschiedung
- Ende um 17 Uhr





Was könnt ihr heute machen?

Alle Angebote im CoderDojo



Blockly/
Hour of Code



Scratch



MakeyMakey



Calliope



micro:bit



Javascript



Lua in Minecraft



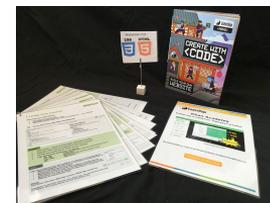
Android App



Python



Unity



HTML & CSS

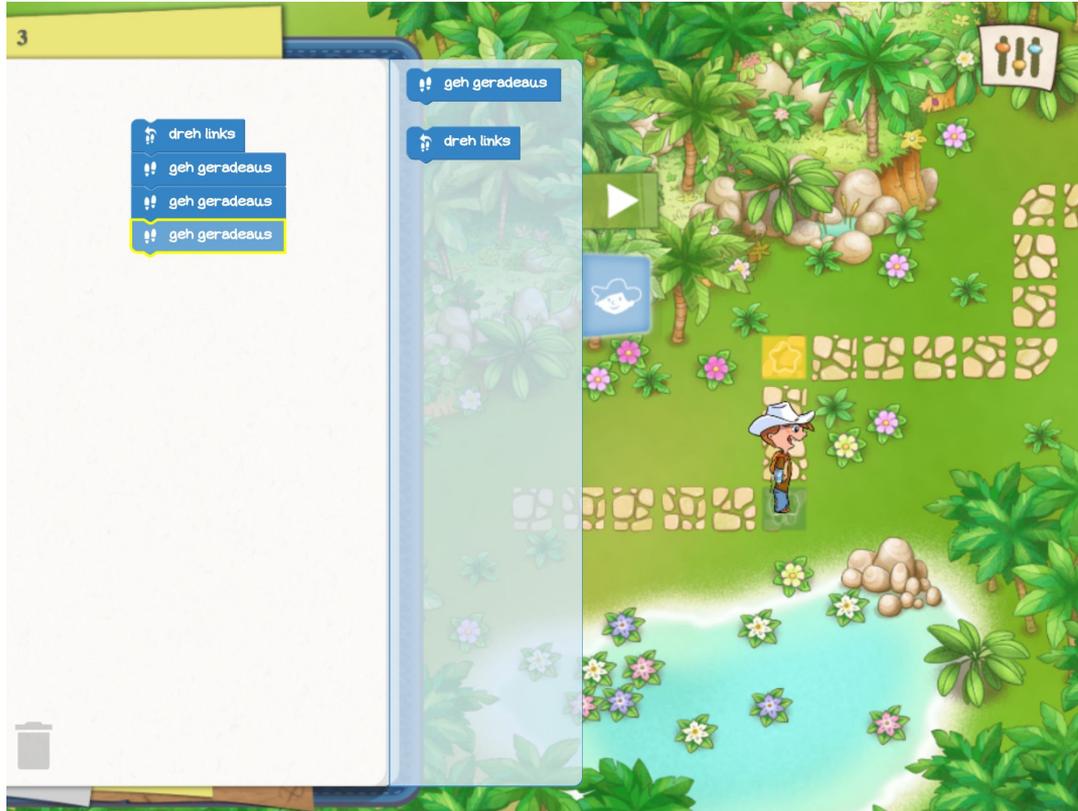


Ruby, Swift,
Lighbot usw.

Liste aller Angebote mit Links und Erklärungen: coderdojo-saar.de/angebot/

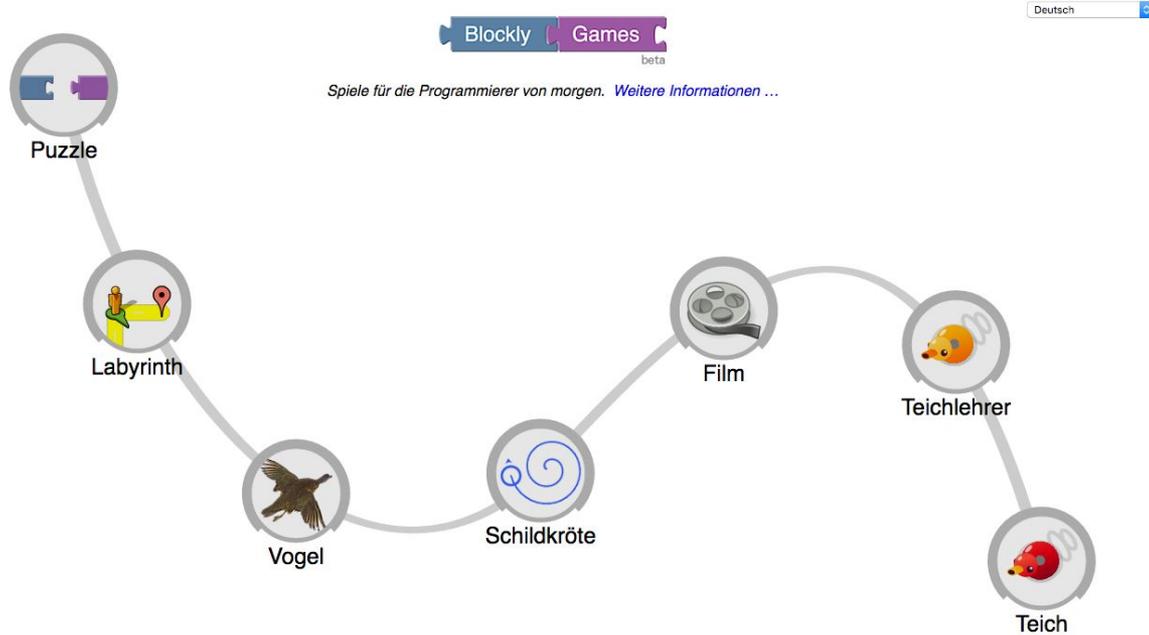
Heute neu:

Neu: Run Marco!



- Blockly
- längeres Tutorial
- auch als iOS-/Android-App
- www.allcancode.com

Neu: Blockly Games



<https://blockly-games.appspot.com/?lang=de>

Neu: Google - CS First



Google CS First [Jetzt ausprobieren!](#) [Anmelden](#)

[Über](#) [Einen Kurs starten](#) [Material ansehen](#) [Ressourcen](#)



Abenteuer auf hoher See

Erhalten Sie mit „Abenteuer auf hoher See“ einen Einblick in CS First. Diese Beispielaktivität ist für die Verwendung in Schulklassen, bei einer Konferenz, einem Programmiermarathon oder einer sonstigen Veranstaltung gedacht. „Abenteuer auf hoher See“ ist eine eigenständige Aktivität und nicht Teil der regulären CS First-Themen oder -Kurse. Daher stehen für diese Aktivität keine gedruckten Materialien, Nutzernamen oder Passwörter zur Verfügung.

[Jetzt ausprobieren](#)

[Kurspläne ansehen](#)



Geschichten erzählen

Im CS First-Modul „Geschichten erzählen“ entwickeln die Schüler unterhaltsame und interaktive Geschichten. „Geschichten erzählen“ fördert die Kreativität der Schüler, indem sie individuelle und einzigartige Geschichten erzählen.

[Jetzt ausprobieren](#)

[Kurspläne ansehen](#)



Modedesign

Im Kurs "Modedesign" lernen die Schüler beim Erstellen verschiedener Programme rund um das Thema Mode, wie beispielsweise einer Modenschau, einem Stylistenprogramm und einem Mustermacher, wie Informatik und Technologie in der Modebranche eingesetzt werden.

[Jetzt ausprobieren](#)

[Kurspläne ansehen](#)



Game Design

In „Game Design“ lernen Schüler einfache Programmierungskonzepte für Videospiele, indem sie verschiedene Arten von Spielen erstellen, wie z.B. Rennen.

[Jetzt ausprobieren](#)

[Kurspläne ansehen](#)



<https://www.cs-first.com/de/home>

Neu: AppCamps-Kurs zu Scratch



Animierte Grußkarte

Kennenlernen der Programmierumgebung und Erstellung einer animierten Geburtstagskarte.

- Befehlsfolgen (Algorithmen) und Ereignisse

1



Spiel Unterwasserwelt

Programmierung eines einfachen animierten Spiels. Der Punktestand wird mit einer Variable gezählt.

- Schleifen und Variablen

2



Spiel Zauberwald

Programmierung eines Spiels, bei dem die Spielfigur mit den Pfeiltasten gesteuert wird.

- bedingte Anweisungen und Fallunterscheidungen

3



Quiz

Programmierung eines Quiz mit 2 Leveln, welches die eingegebenen Antworten prüft und die Punkte zählt.

- eigene Methoden definieren

4

coderdojo-saar.de/appcamps-scratch/

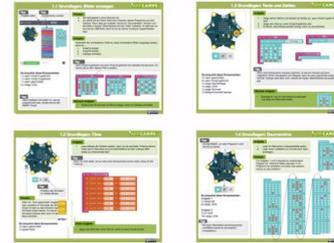
Neu bei Calliope



Buch



Startvideo

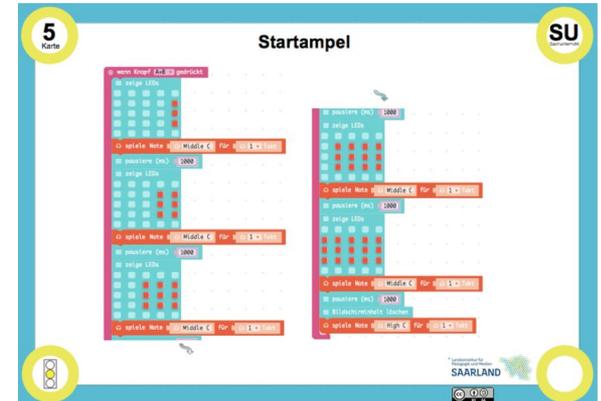


Lernkarten



Abschlussvideo

AppCamps-Kurs:
coderdojo-saar.de/appcamps-calliope/



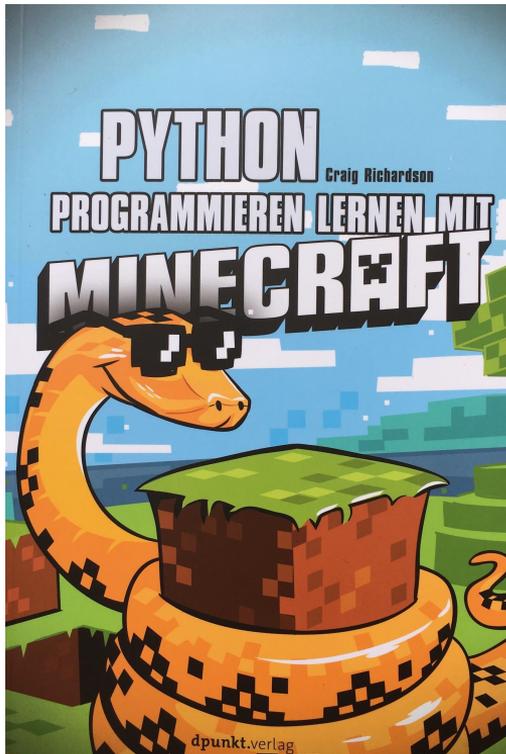
Lernkarten vom LPM:

<https://www.lpm.uni-sb.de/typo3/index.php?id=5941>

Neu: Unity



Neu: Python



Computer Science Circles en fr de [Kostenlos registrieren, anmelden und deinen Fortschritt speichern](#)

UNIVERSITÄT WATEROLOO **The CENTRE for EDUCATION in MATHEMATICS and COMPUTING**

BUNDESWEIT INFORMATIK NACHSCHUHS FÖRDERN

Die deutsche Fassung von CS Circles wird angeboten von den Bundesweiten Informatikwettbewerben: www.bwiv.de

Diese Website [Konsolen](#) [Visualisieren](#) [Python zu Hause](#) [Nachlesen](#) [Spickzettel](#) [Danke](#) [Mein Fortschritt](#)

0: Hallo, Welt! 1: Variablen 2: Funktionen 3: Kommentare usw. 4: Typen 5: Eingabe 6: if 7: Editor 8: Remix

9: Fälle & Logik 10: def 11 12: Tipps 13: Listen 14: Methoden 15 16: Rekursion 17: Is 18: Effizienz

0: Hallo, Welt!

Neu hier? Lese Informationen zum Nutzen dieser Seite. Du kannst hier klicken, um einen Account zu erstellen.

Diese Webseite ist eine Einführung in die Computer-Programmierung. **Einen allgemeinen Überblick findest du hier.** Dieser Kurs wird dir auf jeden Fall noch nützlich sein: als Programmierer kannst du Prozesse automatisieren, Kunst und Musik machen, Umfragen interpretieren und analysieren, eigene Webseiten erstellen, Spiele entwickeln, Menschen verbinden und vieles mehr...

Ein Computerprogramm ist eine Folge von Befehlen, beschrieben in Wörtern, Zahlen und Symbolen. So, wie jeder gesprochene Satz in einer menschlichen Sprache wie Deutsch oder Englisch ausgedrückt wird, wird jedes Programm in einer Programmiersprache ausgedrückt. Einige bekannte Programmiersprachen sind Python (das wir in diesem Kurs benutzen), C++, JavaScript und PHP. Unsere Auswahl fiel auf Python, da es sowohl einfach genug für Einsteiger als auch leistungsfähig genug für moderne Anwendungen ist. Alle Programmiersprachen bauen auf den selben Prinzipien auf, also kannst du einfach weitere lernen, wenn du schon eine kennst.

Hier kommt die erste Zeile mit Python-Code in diesem Kurs.

Beispiel

Dies ist ein einfaches Python-Programm. Klicke den **Programm ausführen**-Button, um herauszufinden, was es tut.

```
print("Hallo, Welt!")
```

Programm ausführen

Wenn du ein Programm ausführst, kannst du auch dessen Ausgabe sehen. Dieses Beispiel-Programm hat genau einen Befehl, `print("Hallo, Welt!")`, und erzeugt eine einzelne Ausgabe.

Hallo, Welt!

Hier ist eine Analyse von dem, was dieses Programm macht:

- `print` ist der Name eines Python-Befehls, der Text ausgibt.
- Die Klammern `()` nach dem `print`-Befehl enthalten das, was du ausgeben möchtest.
- Die Anführungsstriche `" "` sind eine Art Behälter für den Text `Hallo, Welt!`. Ohne Anführungsstriche würde Python annehmen, dass `Hallo` als Befehl gemeint ist. Das würde einen Fehler produzieren, da es keinen solchen Befehl gibt.

cscircles.cemc.uwaterloo.ca/de/

pythonroom Account Learn Python Guest

Table of Contents

- Displaying output
- Variables
- Inputs
- Data Types
- Math Operators
- Logic Operators
- Libraries
- Turtle
- Branching
- While Loops
- String Manipulation
- Pig Latin
- String Functions
- List Indexes
- List Iteration
- List Operations
- For Loops
- Nested Loops
- Encryption
- Defining Functions
- Interactive Adventure

Introduction to Python

This course introduces computer science through the Python programming language. It is built on the feedback of thousands of educators and hundreds of thousands of students who have used it to learn computer science and apply it to everyday problems. The lessons are designed to be easy for beginners, and test your understanding through problems and visualizations.

[Create a classroom](#) to get live feedback on your student's progress through this course.

- ▶ **Displaying output**
Use the `print` function to display output.
- ▶ **Variables**
Variables store information.
- ▶ **Inputs**
Get input from the user.
- ▶ **Data Types**
There are distinct types of information that can be used by a Python program.
- ▶ **Math Operators**
Operators for performing mathematical operations.
- ▶ **Logic Operators**
Operators for combining true and false values.

pythonroom.com

CoderDojo Saar App

Soll in den AppStore

HTML, CSS, Java Script



```
<h2>Menü</h2>
<ul>
  <li><a href="#ueber">Über</a></li>
  <li><a href="#anmeldung">Anmeldung</li></a>
  <li><a href="#sponsoren">Sponsoren</li></a>
</ul>

<a name="ueber"><h2>Über</h2></a>
Ihr wollt programmieren lernen und sucht den Einstieg in die Welt des Codes? Dann begeben euch in den nächstgelegenen
Beim CoderDojo lernt ihr, wie man Websites, Apps, Programme und Spiele entwickelt und programmiert, und das in einer
Die Coder Dojos stehen allen Kindern und Jugendlichen zwischen 7 und 17 Jahren offen. Ihr solltet, wenn ihr jünger e

<a name="anmeldung"><h2>Anmeldung</h2></a>
<p>Schicke eine E-Mail mit <strong>deinem Namen</strong> an <a href="mailto:hello@coderdojosaar.de?subject=Anmeldung"
<a name="sponsoren"><h3>Sponsoren</h3></a>
<ul>
  <li>ACME</li>
  <li>Oceanic Airlines</li>
</ul>

<a href="#oben"><span style="font-size: 15px;">Nach oben</span></a>
```



Oder ihr arbeitet an eurem eigenen Projekt!

Zum Mitnehmen: Code + Design





Viel Spass!