



Klassenwettbewerb für Primarschulen

Zeichne einen Roboter – in XLogoOnline

Am 25. Oktober 2018 findet der 2. nationale Digitaltag statt, an dem sich zahlreiche Institutionen, Firmen und Hochschulen beteiligen. Ein zentrales Thema dieses Tages ist die Informatikbildung an den Schulen. Die ETH Zürich, vertreten durch das Ausbildungs- und Beratungszentrum für Informatikunterricht (ABZ), möchte deshalb zusammen mit der Universität Basel sowie den Pädagogischen Hochschulen Bern, Graubünden, Luzern und Schaffhausen zeigen, wie ein moderner und nachhaltiger Informatikunterricht aussieht.

Neben Workshops für Klassen organisieren die Hochschulen einen Programmier-Wettbewerb für Primarschulklassen (www.ethz.ch/digitaltag-wettbewerb). Dieser Wettbewerb zeigt, dass Programmieren eine kreative Tätigkeit ist, bei der auch soziale Kompetenzen gefragt sind, und er soll die Schülerinnen und Schüler für das Programmieren begeistern.

Wer kann mitmachen?

Teilnehmen an diesem Wettbewerb können Primarschulklassen aus der ganzen Schweiz. Jede Klasse darf dabei genau ein Programm einreichen.

Was ist die Aufgabe?

Die Aufgabe ist, ein Programm in XLogoOnline zu schreiben, das einen möglichst schönen, kreativen,

bunten oder lustigen Roboter zeichnet. Der Phantasie und Kreativität, wie dieser Roboter aussieht, sind dabei keine Grenzen gesetzt...

Wie ist das konkrete Vorgehen?

Die Schulkinder schreiben unter der Anleitung der Klassenlehrperson ein Logo-Programm. Diese reicht dann das Programm zur Teilnahme ein.

Es ist jeder Klasse überlassen, wie sie diese Aufgabe löst: Alle Kinder können zusammen ein gemeinsames Programm schreiben, das sie dann einreichen. Oder: Jedes Kind schreibt für sich ein Programm und die Klasse entscheidet dann, welches eingereicht wird. Oder die Klasse entscheidet sich für ein alternatives Vorgehen. Wichtig ist einfach: Pro Klasse darf nur ein Programm eingereicht werden!

Wie werden die Eingaben bewertet?

Es gibt zwei Wertungen:

Fachpreis: Eine Jury bestehend aus Vertreterinnen und Vertretern der beteiligten Hochschulen bewertet die Programme aus fachlicher Sicht und vergibt den Fachpreis für das beste Programm. Kriterien für die Bewertung sind die Originalität des Werkes, die Struktur des Programms sowie die Vielfalt der eingesetzten Programmkonzepte.

Publikumspreis: Ab dem 10. Oktober 2018 kann das Publikum unter www.ethz.ch/digitaltag-wettbewerb das originellste Werk küren. Es lohnt sich also, dass die Schülerinnen und Schüler im Freundes-, Familien- und Bekanntenkreis auf den Wettbewerb aufmerksam machen und so für eine rege Teilnahme werben...

Was gibt es zu gewinnen?

Mitmachen lohnt sich! Die beiden Klassen, welche den Fachpreis und den Publikumspreis gewinnen, werden für einen speziellen Besuchstag an die ETH Zürich eingeladen.

Termine

Die Programme müssen bis zum **30. September 2018** auf der Webseite www.ethz.ch/digitaltag-wettbewerb von der Lehrperson eingereicht werden.

Die Gewinner der beiden Preise werden am Digitaltag (Donnerstag, 25. Oktober 2018) auf der Webseite www.ethz.ch/digitaltag-wettbewerb bekannt gegeben.

Technische Voraussetzungen

1. Das Programm wird für die Programmierumgebung XLogoOnline [1] geschrieben.
2. Es werden nur Logo-Befehle verwendet, welche im Logo-Heft [2] oder im neuen Logo-Lehrbuch [3] vor-

kommen. Natürlich dürfen auch eigene Befehle im Editor definiert werden.

3. Das Hauptprogramm muss **roboter** heissen. Die Namen der Unterprogramme sind frei wählbar.

to roboter

...

end

4. Das entstehende Bild darf maximal 800 x 800 Schritte der Schildkröte gross sein.

[1] XLogoOnline: <http://ethz.ch/xlogo> →

www.ethz.ch/digitaltag-wettbewerb

[2] Logo-Heft: <http://abz.inf.ethz.ch/logo> →

[3] Lehrbuch «Einfach Informatik 5/6 – Programmieren»: www.klett.ch/Katalog/Primarschule/Informatik/ →

Bei Fragen zum Wettbewerb wenden Sie sich bitte an:

ETH Zürich, Ausbildungs- und Beratungs-zentrum für Informatikunterricht

Giovanni Serafini, giovanni.serafini@inf.ethz.ch

Jacqueline Staub, jacqueline.staub@inf.ethz.ch