

Kursangebot 2012

Termin	Kurs	Teilnehmergruppe
03. März 2012 9:30 - 12:00 Uhr	Kurs L1: „Lego-Kurs Krokodil & Co“ (für Einsteiger) Kursgebühr: 20 Euro	Altersgruppe: 9-11 Jahre Anzahl: mind. 5 Teilnehmer
03. März 2012 14:00 - 16:30 Uhr	Kurs S1: „Spieleentwicklung mit Scratch“ (für Einsteiger) Kursgebühr: 20 Euro	Altersgruppe: 11-14 Jahre Anzahl: mind. 5 Teilnehmer
01. September 2012 10:00 - 12:00 Uhr	Kurs H1: „Hamsterprogrammierung“ (für Einsteiger) Kursgebühr: 15 Euro	Altersgruppe: 10-12 Jahre Anzahl: mind. 5 Teilnehmer
01. September 2012 14:00 - 16:30 Uhr	Kurs L2: „Lego-Kurs Krokodil & Co“ (für Einsteiger) Kursgebühr: 20 Euro	Altersgruppe: 9-11 Jahre Anzahl: mind. 5 Teilnehmer
n. Vereinbarung	Kurs CI1: „Computer und Internet“	Grundschulklasse 3. und 4. Schuljahr
n. Vereinbarung	Kurs H1: „Hamsterprogrammierung“	Schulklassen 5. bis 7. Schuljahr

Der Veranstaltungsort ist, wenn nichts anderes angegeben ist, jeweils die Hochschule Darmstadt, Fachbereich Informatik, Gebäude D14 bzw. D15. In der Anmeldebestätigung ist der jeweilige Treffpunkt angegeben. Für die Anmeldung verwenden Sie bitte das Formular auf Seite 2 oder das bereitgestellte Formular auf der Homepage der Informatik-Akademie (<http://www.kinderinformatik.info/kurse.php>). Bitte denken Sie an Getränke und Verpflegung für Ihre Kinder.

Leiter Informatik-Akademie

Prof. Dr. Frank Bühler

E-Mail: f.buehler@fbi.h-da.de

Schriftliche Kursanmeldung (nicht für Umweltdiplom)

Adresse: Hochschule Darmstadt, Informatik-Akademie c/o FB Informatik,
z. Hd. Prof. Dr. Frank Bühler, Schöfferstr. 8b, 64295 Darmstadt)

Kursnummer: _____ Kurstitel: _____

Kursdatum: _____ Kursgebühr: _____

Name, Vorname: _____

Alter: _____ Jahre

Adresse : _____
(Strasse, Hausnr.)

(PLZ, Ort)

E-Mail : _____

Telefon : _____

Zu beachtende Besonderheiten

Ich erkenne die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Informatik-Akademie an.

Ort, Datum _____

Unterschrift Kursteilnehmer/Erziehungsberechtigte(r)

Kurs L1 bzw. L2: „Lego-Kurs Krokodil & Co“ (für Einsteiger)

Kursbeschreibung

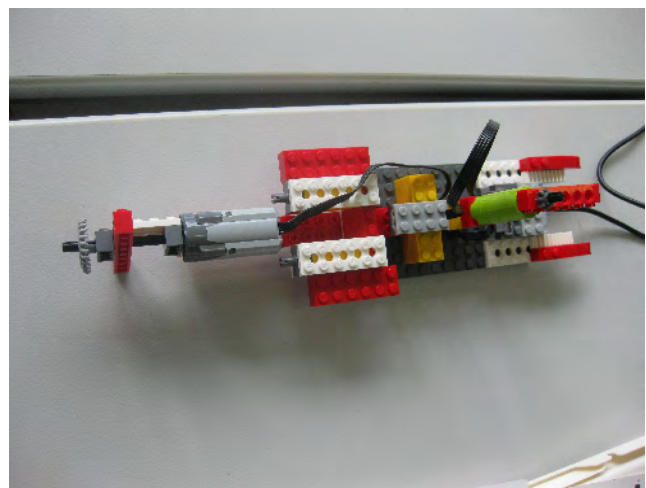
Ziel des Kurses ist die spielerische Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen der Programmierung mit Hilfe eines Computers. Die Firma Lego® bietet mit Lego® Education WeDo™ hierzu eine interessante Möglichkeit an. Im ersten Schritt baut man mit Lego-Teilen beispielsweise ein Krokodil zusammen. Anschließend kann man mit Hilfe einer visuellen Entwicklungsumgebung ein Steuerungsprogramm erstellen. In der Kurszeit können mehrere Modelle gebaut und gesteuert werden.

Kursgebühr pro Teilnehmer: 20 Euro

Altersgruppe: 9-11 Jahre



Quelle: http://www.lego.com/education/news/default.asp?pagename=press_kit&l2id=17_1



Kurs CI1: „Computer und Internet“ (für Grundschulklassen auf Anfrage)

Kursbeschreibung (Inhalte können mit Lehrer/in abgestimmt werden)

Kinder bekommen heutzutage schon sehr früh Kontakt mit Computern. Meist wird der Computer für Spiele oder das Schreiben von E-Mails genutzt. Auch das Surfen im Internet gehört dazu. In dem Kurs werden auf spielerische Art und Weise wichtige Grundkenntnisse über Computer und Internet vermittelt. So wird beispielsweise die Frage geklärt, was ein Computer ist und wofür man ihn nutzen kann. Auch wird der Frage nachgegangen, aus welchen Bestandteilen ein Computer besteht. Schließlich werden auch wichtige Internet-Grundlagen betrachtet. Auch wird über die Gefahren der Internetnutzung gesprochen. In einem Rollenspiel wird nachvollzogen, wie eine Web-Seite auf den Computer kommt und wie es einem Computervirus gelingen kann, in einen Computer einzudringen.

Kursgebühr: nach Vereinbarung

Altersgruppe: 3. und 4. Jahrgangsstufe (Grundschule, ca. 8-9 Jahre)

Kurs H1: „Hamsterprogrammierung“ (für Schulklassen auf Anfrage)

Kursbeschreibung

Ein Hamsterprogramm besteht aus einfachen Befehlen, mit denen ein „Hamster“ auf Futtersuche geschickt werden kann. Zunächst kann man sich seine Landschaft für die Futtersuche selbst erstellen und Mauersteine als Hindernisse platzieren. Anschließend verteilt man die Körner, die der Hamster fressen soll. Danach wird das Hamsterprogramm geschrieben und getestet. Auf diese Weise lernt man viele Begriffe und Konzepte, die für die Programmierung von Computern wichtig sind.

Der verwendete Hamster-Simulator wurde an der Universität Oldenburg entwickelt und kann von dort auch für zu Hause herunter geladen werden. Die Einzelheiten zur Installation des Hamster-Simulators werden im Kurs besprochen.

Kursgebühr: nach Vereinbarung

Altersgruppe: 5. bis 7. Jahrgangsstufe (weiterführende Schulen, 10-13 Jahre)

Allgemeine Geschäftsbedingungen der Informatik-Akademie

Anmeldung

Jeder Kurs benötigt eine Anmeldung in schriftlicher Form (Anmeldeformular, E-Mail oder Brief) mit der Angabe der Kursnummer, des Kurstitels, des Kursdatums und den Angaben zum Kursteilnehmer. Die Anmeldung kann über das bereitgestellte Internet-Formular oder per Brief an die Informatik-Akademie erfolgen.

Nach Bestätigung der Kursanmeldung ist die Kursgebühr fällig. Bitte überweisen Sie den Kursbetrag rechtzeitig vor Kursbeginn auf das Konto der Informatik-Akademie. Die Kontendetails werden Ihnen bei der Anmeldebestätigung mitgeteilt.

Wenn der Kurs nicht zustande kommt oder bereits ausgebucht ist, werden Sie benachrichtigt. Wir bemühen uns in diesen Fällen um Ersatztermine.

Mindestteilnehmerzahl

Kurse finden, soweit nicht anders angegeben, nur mit Lerngruppen von mindestens 5 Teilnehmern statt.

Kursentgelt

Das Kursentgelt beinhaltet evtl. ausgeteilte Kursunterlagen. Für Verpflegung und Getränke sorgen die Kursteilnehmer selbst. Ermäßigungen können derzeit nicht gewährt werden.

Fälligkeit des Kursentgeltes

Durch die schriftliche Anmeldung oder die Teilnahme am Kurs wird das Kursentgelt fällig.

Abmeldung

Eine Abmeldung vom Kurs muss in schriftlicher Form (E-Mail oder Brief) mindestens 5 Tage vor Kursbeginn bei der Informatik-Akademie eintreffen. Das Fernbleiben vom Kurs gilt nicht als Abmeldung. Bei einer späteren Abmeldung werden grundsätzlich 10 Euro Bearbeitungsgebühr fällig. Bei Nicht-Teilnahme aus nachweislich wichtigem Grund (z. B. Krankheit) wird die Kursgebühr vollständig rückerstattet.

Mindestalter

Die angebotenen Kurse der Informatik-Akademie richten sich an spezielle Zielgruppen. Teilnehmende müssen das in der Kursbeschreibung angegebene Alter erfüllen. Bitte denken Sie daran, Ihrem Kind für die Pause etwas zu Trinken/Essen mitzugeben.

Haftung

Die Informatik-Akademie haftet nicht für Schäden, die den Kursteilnehmenden durch den Besuch von Veranstaltungen der Informatik-Akademie entstehen. Auf Kleidung und mitgebrachte Gegenstände (Tasche, Schreibmaterialien, Geld, Schmuck, etc.) haben die Teilnehmenden selbst zu achten.

Datenschutz

Die Informatik-Akademie bedient sich zur Erfassung und Verwaltung der Teilnehmer und Teilnehmerinnen sowie zur Entgelterhebung einer automatisierten Datenverarbeitung. Dazu werden Name, Vorname, Anschrift, E-Mail-Adresse und Kursdaten gespeichert. Die Daten werden nicht an Dritte weitergegeben.

Mit der Kursanmeldung erklären sich die Teilnehmenden und bei Minderjährigen die Erziehungsberechtigten einverstanden, dass Bilder, die während der Veranstaltung aufgenommen werden, für die Homepage der Informatik-Akademie sowie für Werbezwecke oder Presseartikel verwendet werden dürfen.

Kursort

Wenn in der Kursbeschreibung nichts anderes angegeben ist, finden die Kurse in den Räumen der Hochschule Darmstadt am Fachbereich Informatik statt (Gebäude D14 oder D15). **Bitte gesonderte Aushänge im Eingangsbereich von Gebäude D14 am Kurstag und Anmeldebestätigung beachten.**

Das Gebäude D14 befindet sich in der Schöfferstrasse 8b, Gebäude D15 befinden sich im Birkenweg 7 (64295 Darmstadt).

Es empfiehlt sich die Anfahrt über die Schöfferstrasse. Dort sind Parkplätze meist in ausreichender Zahl vorhanden. Gehen Sie dann zum Gebäude D14. Treffpunkt ist in der Regel das Foyer von Gebäude D14. Über das Gebäude D14 gelangen Sie auch zum Gebäude D15.

Einen Lageplan der Gebäude finden Sie unter <http://www.aida.h-da-de/home/anfahrt.html>.

