

## **Das CoderDojo Zürich**

Das CoderDojo Zürich ist eine mehrsprachige Gruppe (DE, EN, IT, PL, FR). Ihr werdet weitaus mehr an diesen Treffs lernen, wenn ihr regelmässig teilnehmen könnt. Natürlich muss dies nicht jede Woche sein. Bringt euren eigenen Laptop mit. Falls erforderlich, können wir auch einige Computer auf Anfrage bereitstellen. Es ist keine ständige Aufsicht durch die Eltern notwendig. Die Eltern können in der Zwischenzeit in unserer kleinen Lounge entspannen.

## **Aktivitäten**

Bei Ninjas, die nie Computer Code geschrieben haben, erfolgt eine Einführung in Lightbot, damit sie die Grundlagen der Programmierung erlernen. Unsere Hauptplattform ist Scratch, eine leistungsstarke, einfache Programmierumgebung, die Code in vordefinierten Blöcken verwendet. Zusätzlich bieten wir auch Workshops mit MaKey MaKey, Thymio und vieles mehr an.

## **Kontakt**

Über unseren Twitter Kanal könnt Ihr mit dem CoderDojo Zürich Kontakt aufnehmen:  
@CoderDojoZH

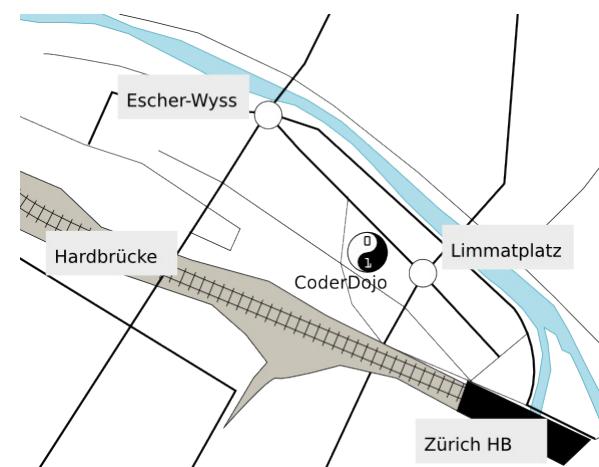
Falls Ihr an unserem wöchentlichen Dojo mit Euren Kindern teilnehmen möchtet, dann registriert Euch bitte auf unserer Meetup Seite:  
<http://meetup.com/Coder-Dojo-Zurich>



CoderDojo ist ein durch Freiwillige geführtes Netzwerk von Clubs, das kostenlose Computer Programmierkurse für Kinder im Alter von 7-17 anbietet.

CoderDojo legt grossen Wert auf selbstmotiviertes Lernen mittels Projektarbeit, Peer-to-Peer-Mentoring und die Schaffung von innovativen Projekten.

Es gibt über 450 Coderdojos in 45 Ländern, die den Kindern die Programmierung am Computer vermitteln.



Jeden Sonntag, 15:00 - 17:00 @ Liip

Limmatstrasse 183  
8048 Zürich  
<http://coderdojozh.github.io/>

**CoderDojo**  
**Zürich**

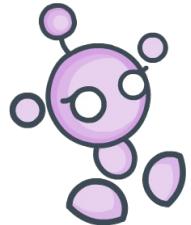
**Für Ninjas  
im Alter  
von 7 bis 17**



**Sonntags  
15:00 - 17:00**



Lightbot ist ein Lernspiel, das die Kinder in mehrere Grundsätze der Programmierung - Sequenz, Bedingungen und Schleifen - führt. Die Kids nutzen ihre Fähigkeiten in der Problemlösung, um die Rätsel zu vervollständigen.



Thymio II ist ein kostengünstiger Bildungsroboter, der über eine grosse Anzahl an Sensoren und Antriebselementen verfügt. Es ermöglicht Interaktionen mittels Licht und Berührung, mit grafischer und textlicher Programmierung.

# SCRATCH

Scratch ist eine freie Bildungs-Programmiersprache, die am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelt wurde und über 5 Millionen registrierte Nutzer hat.

Scratch wurde entwickelt, damit es Spass macht, pädagogisch wertvoll und einfach erlernbar ist. Es verfügt über eine Werkzeugpalette zum Erstellen von interaktiven Geschichten, Spielen, Kunst, Simulationen und mehr. Scratch hat seinen eigenen Farb-Editor, einen Sound-Editor und eine grosse Anzahl an vorgefertigten Beispielen von denen man schnell und einfach lernen kann.

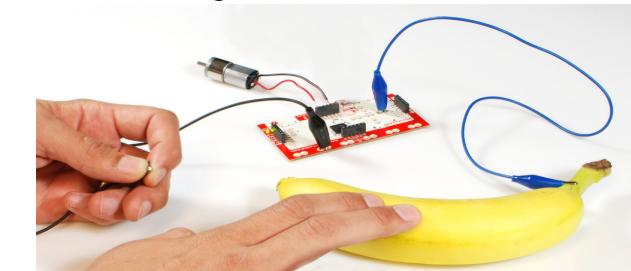
Scratch vereinfacht die Programmierung mittels Puzzle ähnlichen Blöcken, die genommen und zu Strukturen kombiniert werden können.



Es ist ein leistungsfähiges und einfaches

# MaKey MaKey

MaKey MaKey funktioniert wie eine Tastatur, sieht aber nicht wie eine aus: Es ist eine bunte Krake mit vielen Kabeln und Krokodilklemmen und verbindet Alltagsgegenstände mit euren Spielen - oder mit euren Scratch Programmen. Es funktioniert mit Bananen, Knetteig und allen leitfähigen Materialien!



“Kinder kommen in der Erwartung, schnell in der Lage zu sein Minecraft zu programmieren.

Nach etwa 30 Minuten, wo Ihnen nur gezeigt wird, wie man einen Fisch und eine Katze zusammenstoßen lassen kann und wie sich diese Figuren richtig verhalten müssen, gewinnen die Kinder eine neue Wertschätzung für die Arbeit, die in einem Spiel steckt. Danach hat jedes Kind viele Ideen um sich sein eigenes Spiel zu kreieren.”

Adriel Wallick, Spiele-Programmierer.