

Online-Lernen liegt im Trend

In Zeiten wie „diesen“ gewinnt Online-Learning immer mehr an Bedeutung. Computerwissen inklusive Programmieren kann sehr gut via Internet erworben werden. Aber auch Mathe- und Deutsch-„Nachhilfe“ lassen sich vortrefflich und spielerisch am Bildschirm „abarbeiten“.

Die Online-Programmierkurse von **RoboManiac** bieten einmal wöchentlich Spaß und freudvolles Lernen gemeinsam mit anderen. Mit Computer und Internetverbindung lernen Kinder von 8 bis 16 Jahren von zu Hause aus das Programmieren mit Scratch, Python oder Unity. Die Kosten für 8 Einheiten zu je 90 Minuten betragen 95 Euro. Infos und Anmeldung unter www.robomaniac.at

SCRATCH

VISUELL SPIELE PROGRAMMIEREN MIT OPEN SOURCE TOOL

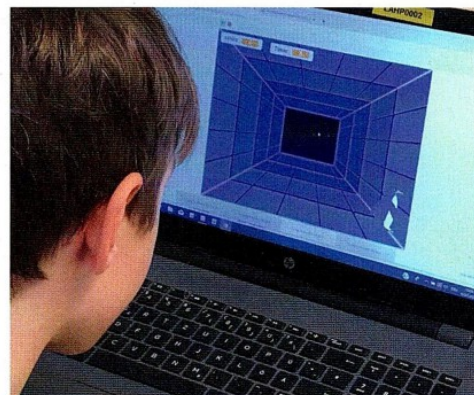
SCRATCH ist ein Open Source Tool und steht kostenlos online zur Verfügung. Kinder können damit eigene Computerspiele planen und gestalten und das visuelle Programmieren erlernen. Im Einsteigerkurs lernen sie die Plattform kennen und durchlaufen den ersten Pro-

zess der Spieleentwicklung von der Idee bis zur Umsetzung. Im Fortgeschritten-Kurs gestalten sie komplexere Spiele und lernen, Schleifen und Befehle besser einzusetzen.

PYTHON

CODE-BASIERT PROGRAMMIEREN MIT EINER DER BELIEBTESTEN PROGRAMMIERSPRACHEN

Python ist eine der populärsten Programmiersprachen weltweit und ermöglicht den Einstieg ins code-basierte Programmieren. Im ersten Kurs geht es um die Basics (Anweisungen, Schleifen, Bedingungen, Variablen) und es werden Spiele wie Buchstaben raten oder Hangman programmiert. Der Kurs für Fortgeschrittene vertieft und erweitert das Ganze und es geht an komplexere Programme. In „Python III“ erarbeiten die Teilnehmer jede Woche eigenständig Projekte.



UNITY

3D-SPIELE MIT DER POPULÄRSTEN PROGRAMMIERPLATTFORM PROGRAMMIEREN

3D-Spiele sind die Champions-League der Programmierung und Unity die weltweit populärste Plattform für die Programmierung von kommerziellen Computerspielen. In diesem Kurs erlernen die Jugendlichen den kompletten Einstieg in die 2D- (jump and run) und 3D- (car racing) Programmierung. ■ --

Mit ClassNinjas schulisch weiterkommen

Spielerisch Mathematik lernen, wer träumt nicht davon? Mit ClassNinjas gelingt es. Denn in der gleichnamigen App und auf der Mathelernplattform classninjas.com gibt es nicht nur den Mathematik-Stoff für die Kids der AHS Unterstufe und Mittelschule, sondern dieser ist so aufbereitet, dass er auch Spaß macht. So ist die Sprache und das Storytelling ganz der Lebenswelt der 10- bis 14-Jährigen angepasst. Neben der Plattform classninjas.com und der App, in denen Übungen, Quizzes und Online-Videos zum Mathe-Lernen für die erste bis vierte Klasse AHS Unterstufe oder NMS angeboten werden, gibt es seit Kurzem in einem Testlauf Online-Nachhilfe Webinare.

Mehr unter

www.classninjas.com/de

