

# SPIELEND PROGRAMMIEREN LERNEN MIT LOGO, TIGERJYTHON, LEGO MINDSTORMS, USW. (INFORMATIK AG)

Wir programmieren in den Programmiersprachen

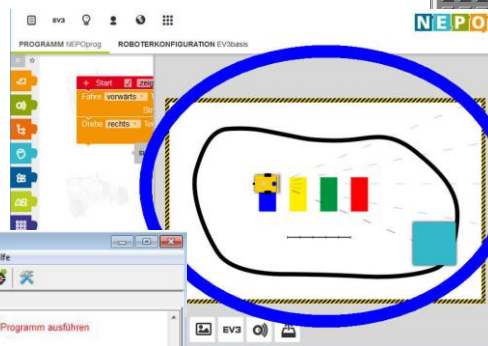
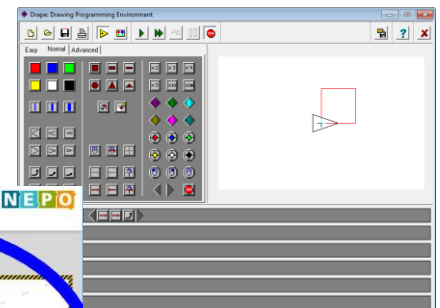
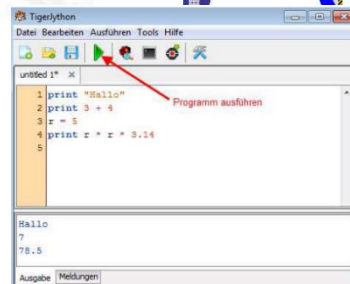
- LOGO,



- mit OpenRoberta (Lego Mindstorms),

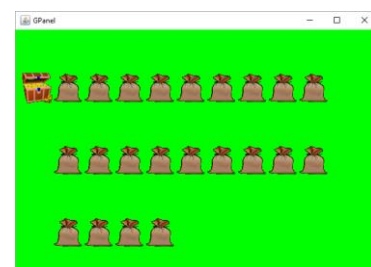


- Python (mit TigerJython)



Damit kann man:

- ☒ eine Turtle steuern
- ☒ Lernprogramme programmieren
- ☒ Lego Mindstorms Roboter programmieren und simulieren
- ☒ Spiele programmieren
- ☒ und vieles mehr



An der Informatik AG können Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 und 6 teilnehmen.

Wir treffen uns wöchentlich am **Dienstag von 14:15 Uhr bis 15:15 Uhr**  
im PC **Raum NT2 / AT11** im Gymnasium  
(Schnuppertermin am: Di., **30.10.2018**).

Ich freue mich schon auf spannende Nachmittage.  
Bis dann  
Ulrich Mingram