HERAUSFORDERUNGEN IGS 2022

SUCHEN



Nach der langen Corona-Pause können unsere
Herausforderer endlich wieder für 2 Wochen losziehen!
Auf dieser Seite werdet ihr von uns, Johanna und Julia,
auf dem Laufenden gehalten. Es bleibt spannend!
Oben rechts könnt ihr nach den einzelnen
Herausforderungen suchen und euch separat die
dazugehörigen Berichte anzeigen lassen :) Für die
Übersichtlichkeit haben wir uns nun dazu entschieden,
künftige tägliche Erlebnisse in EINEM Post pro
Herausforderung festzuhalten :)

Coding Bootcamp

September 06, 2022



TEILEN

Labels

Coding Bootcamp



Tag 1: Montag, 05.09.22

Erste

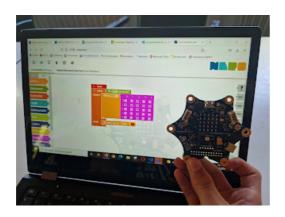
Programmieraufgaben

Nachdem wir die ganze Technik in Form von iPads, Lego-EV3-Roboter, Beamer, Laptops etc. eingeladen haben, sind wir Richtung Taubensuhl aufgebrochen. Dort wurden dann erst einmal die Zimmer eingeteilt und eine Gruppe ist nach Annweiler zum Einkaufen aufgebrochen. Schlussendlich kamen drei volle Einkaufskörbe zusammen, alles hat gerade so ins Auto gepasst. Im Anschluss haben wir Spaghetti Bolognese gekocht. Gegen Nachmittag standen dann endlich die ersten Programmieraufgaben mit dem Calliope Mini an. Das ist ein kleiner Computer, den man beispielsweise als Alarmanlage oder Musikinstrument programmieren kann. Nach dem

Abendessen haben wir noch bis spät

The effective field of the field of space

Monopoly, Uno etc. gespielt. Um 0 Uhr
haben wir im kleinen Kreis noch in den
Geburtstag von Nele gefeiert, die sich
eine "Bibi und Tina"-Torte gewünscht hat.









Programmieren, Erkunden und leckere Burger

Nach dem Frühstück haben wir angefangen mit dem Calliope zu programmieren.

Wir haben zum Beispiel gelernt, Schere-Stein-Papier zu programmieren oder sich gegenseitig
Nachrichten zu senden.

Danach haben wir eine Programmier-Challenge gemacht, bei der wir etwas schwierigere Aufgaben erledigen mussten. Das hat ziemlich Spaß gemacht 😊

Am Nachmittag haben wir dann aufgrund eines Geburtstagswunsches den Waldkehrpfad erkundet. Als wir zurückkamen, hatten wir etwas Freizeit

und eine kleine Gruppe hat sich am iPad in einem
Selbstlernkurs die
Programmiersprache
"Swift" mit Hilfe einer App
beigebracht.
Anschließend haben wir
die besten Burger des
Waldes gegessen und den
Abend mit
Gesellschaftsspielen
ausklingen lassen.

Viele liebe Grüße, die HF Coding Bootcamp

Tag 3: Mittwoch, 07.09.22

Weiterprogrammierung an den Calliope

Der Tag begann mit einem leckeren Kaiserschmarrn Frühstück (um 9 Uhr, anschließend programmierten wir an den Calliope weiter.

Zum Mittagessen hab es Reste vom Frühstück, Obst und Brote.

Danach liefen wir eine ca.
7km Runde im Wald und
sammelten nebenbei etwas
Feuerholz.

Am Ende des Tages gab es Kartoffeln, Quark und Würstchen zum

Abendessen.

Nach dem Abwasch ließen wir den Abend mit Gesellschaftsspielen ausklingen 









<u>Tag 4 - Donnerstag, 08.09.22</u>

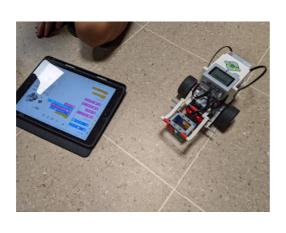
Die Lego-Roboter

Heute haben wir wie immer um 9:00 Uhr gefrühstückt. Danach haben wir mit den Lego Robotern angefangen. Da haben wir Roboter gebaut und verschiedene Aufgaben gemacht die in der App EV3 Classroom vorgegeben wurden, wie zum Beispiel eine gewisse Strecke (84cm) fahren oder Hindernissen ausweichen. Manche haben es schon geschafft eine Art "Schaufel" zu bauen und zu programmieren, um eine Box zu greifen. Um ca. 17:30 Uhr waren wir fertig. Danach hatten wir Freizeit und dann gab es Abendessen. Am Abend haben ein paar Schüler Roboterkämpfe veranstaltet und bis kurz vor Mitternacht Gesellschaftsspiele gespielt. Bei UNO mussten alle, außer die UNO Gewinner, Liegestütz machen, so dass am Ende des fröhlichen Abends bei manchen der Bauch vom vielen Lachen und/oder die Muskeln vom Liegestütz machen weh taten.











Tag 5: Freitag, 09.09.22

Ausdauer beim Lego-Mindstorm-Projekt

Freitags haben wir wie jeden Tag gut gefrühstückt und dann am Lego-Mindstorm-Projekt weitergearbeitet. Dies zog sich den ganzen Tag hin und nach jeder Aufgabe mussten wir eine Challenge abschließen um weiterzukommen. Das war echt anstrengend und manchmal war man kurz vorm Verzweifeln, weil der Code ungenau war und der Roboter daher unerwartete Sachen gemacht hat. Am Abend gab es Rührei, Kartoffeln und Gemüse. Danach fanden sich wie immer Kleingruppen zugammen die hig gnät in

Gesellschaftsspielen versunken sind. Andere haben Bücher gelesen oder waren in Kleingruppen noch kurz draußen in der Stille des Waldes.

Tag 6: Samstag, 10.09.22

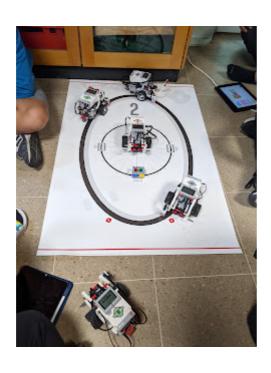
Mission completed

Heute Morgen sind wir gegen neun Uhr aufgestanden. Zunächst sind wir Frühstücken gegangen in unserem Gemeinschaftsraum. Nachdem wir alle fertig waren mit dem Frühstücken haben sich alle im Bad fertig gemacht und dann ging es auch schon los mit unserer Herausforderung wir haben heute wieder mit unseren Lego Robotern gearbeitet. Die eine Aufgabe von gestern war noch nicht ganz gelöst, der Roboter sollte eine Kiste aufnehmen, mit dieser in eine Zielscheibe fahren, abladen und danach einer Linie auf die "Ladestation". Zwei Gruppen der 10. Klässler wurden dann aber heute zeitnah fertig.

Teilweise lag es an nicht kalibrierten Sensoren oder niedrigen
Akkuladeständen, bei manchen war der Code noch nicht passend. Nach und nach kamen aber alle Gruppen ans Ziel.
Nun gab es Mittagessen, da wir noch Reste von gestern hatten haben manche sie gegessen manche aber auch nur ein Apfel und zum Nachtisch

gab es für jeden noch ein Stück Russischer Zupfkuchen. Dann haben wir einen Wettbewerb gemacht mit zwei unterschiedlichen Gruppen: die Aufgabe war mit jeweils fünf Robotern, die sich gegenseitig aktivieren, ein Tor zu schießen. Das Team wo es als letztes schaffte hatte verloren. In diesem Wettbewerb ging es darum im Team zu arbeiten und unser Programmierkönnen zu beweisen. Es war spannend bis zum Schluss, da die Teams fast bis zum Ende ungefähr gleich auf waren. Gruppe 1 hatte sich dann am Ende durchgesetzt und unter großem Applaus die Herausforderung geschafft. Nach dem Wettbewerb hatten wir dann erstmal eine zweistündige Verschnaufpause und dann

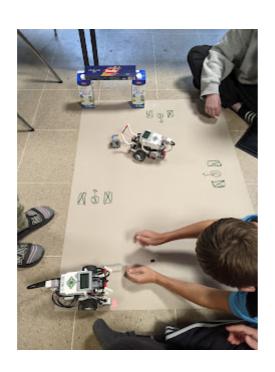
gab es auch schon
Abendessen.
Zu Abend gab es für uns
alle Pizza egal ob mit
Salami oder vegetarisch, es
war alles dabei. Als wir
fertig waren mit essen
haben wir denn Abend
ausklingen lassen mit
etwas Freizeit für
Monopoly oder eine Runde
laufen. Dann sind wir alle
todmüde schlafen
gegangen.











<u>Tag 7: Sonntag, 11.09.22</u>

Wir sind morgens um 9:00
Uhr aufgestanden und
haben wie jeden Tag
zuerst gefrühstückt.
Danach haben wir eine
Challenge gemacht, wer es

zuerst schafft, einen Roboter zu programmieren, welcher das Zimmer aufräumt. Als Mittagessen gab es diesmal Hühnchen mit Reis. Gegen 15:00 Uhr sind wir für ca. Eine Stunde spazieren gegangen. Als wir zurückgekommen sind, haben wir noch weiter an der Challenge gearbeitet, bis es um ca. 19:00 Uhr Abendessen gab. Nach dem Abendessen haben einige noch Spiele gespielt und gegen 22:00 Uhr gab es noch ein Lagerfeuer, welches bis weit in die Nacht brannte. Ein schöner Abschluss unseres Aufenthalts. Morgen geht es zurück und am Dienstag sind wir einen Tag in der Schule, bevor es von Mittwoch bis Freitag zur SAP nach Walldorf geht.





<u>Tag 9: Dienstag, 13.09.22</u>

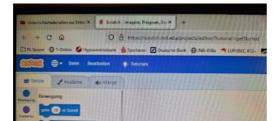
Bevor es morgen zur SAP geht bereiten wir uns heute in der Schule auf eine weitere visuelle Programmiersprache vor: Scratch - die Ähnlichkeit zur Calliope und Lego EV3 Sprache machen uns den Einstieg nicht ganz so schwer und so gibt es nur eine kurze Einführung von Hr. Risser.

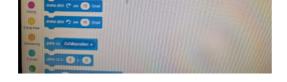
Danach sollen wir selbst ein paar kleinere Aufgaben erfüllen. Das macht Spaß und geht richtig schnell. Minuten programmieren wir einen Oktopus, der einen Stern einfangen muss und den wir mit den Pfeiltasten der Tastatur steuern können. Im weiteren Verlauf erstellen wir noch eine Score Anzeige, die automatisch hochläuft.

Andere sind schon dabei ein "Pong" ähnliches Spiel zu programmieren, es ist

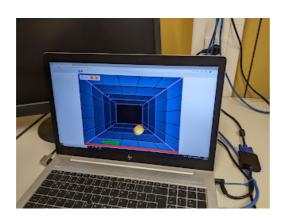
wirklich erstaunlich, wie einfach das funktioniert.
Unsere Lehrer versuchen sich derweil an einem virtuellen Miniklavier, welches die Webcam benutzt und über Bewegungen vor der Webcam gesteuert werden kann. Im Livebild sieht man "Tasten", die durch "Winken" "gedrückt" werden.











Tag 10: Mittwoch, 14.09.22

Wir sind früh auf den Beinen, denn wir treffen uns um 7.20 Uhr am Landauer Bahnhof. Es geht direkt gut los und unser Zug hat 15 Minuten Verspätung. Kein Problem, 30 Minuten Umsteigezeit in Karlsruhe verschaffen uns ein Polster. Doch dann steht der Zug kurz vor Karlsruhe und es soll erst in 15 Minuten weitergehen. Den Anschlusszug würden wir so verpassen... Glücklicherweise

erreichen wir dann doch ganz knapp den Karlsruher Bahnhof und somit auch unseren Anschluss.
Erstmal durchatmen nach dem Zwischensprint zur S3 nach Walldorf.
Am SAP Schulungszentrum angekommen erhalten wir erst einmal einen QR Code, damit wir in das Gebäude gelangen. Herr Wild empfängt uns freundlich und zeigt uns

erst einmal unsere Schulungsräume. Wir staunen alle, denn das Innere des gesamten Gebäudes sieht total gemütlich und modern aus. Überall gibt es Sitzgelegenheiten, bequeme Sessel, Kunstwerke an den Wänden und eine riesige 3-eckige Säule in der Lobby, die verspiegelt ist aber auch die Uhrzeit oder verschiedene Muster anzeigen kann. Getränke gibt es für alle Umsonst und auch zum Mittagessen werden wir eingeladen.

Bevor es los geht bekommen wir eine kleine Führung im Außenbereich. Es gibt in Walldorf ca. 30 verschiedene Gebäude der SAP, einige sternförmig, andere H-förmig oder quadratisch. Alle sind miteinander verbunden, damit man trocken von
einem ins andere gelangen
kann. Auch in das SAP
Hauptgebäude dürfen wir
kurz reingehen.
Weitere Kunstwerke
erwarten uns im
Außenbereich,
Tennisplätze,
Beachvolleyballfeld und
Fitnessstudios gibt es hier
auch, die Kinder und auch
wir Lehrer sind begeistert.

Dann geht es los, es stehen 2 Workshops auf dem Plan: Im ersten programmieren wir Legoroboter und bemerken, dass es einen großen Unterschied macht, wie gut die Sensoren sind und wie oft diese pro Sekunde abgefragt werden. Dann geht's zum sehr leckeren Mittagessen in die Mensa, wie sich am Ende zeigt, ist das gute Essen eins der besten Argumente, sich vielleicht später hier zu bewerben. Der zweite Workshop geht über eine weitere Programmiersprache: Snap. Wir bekommen gezeigt, wie man damit Bilder bearbeitet, verzerrt, aus einem Webcamfoto ein Kunstwerk aus Punkten und Strichen "zaubert" oder einen automatischen "Fischaugespiegel" programmiert. Wir sind alle voll konzentriert und

total geflasht von den Möglichkeiten.

Um 16.30 Uhr laufen wir zum Angelsportheim und bauen unser Schlaflager auf. Danach geht's zum Döner um die Ecke, der zufällig einer der Besten in der Stadt zu sein scheint und schon seit 26 Jahren existiert. Alle sind satt und glücklich:)

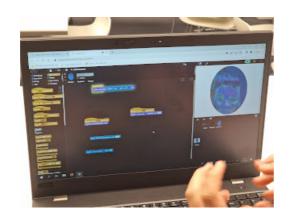
Den Abend lassen wir mit Gesellschaftsspielen ausklingen und gehen früh ins Bett. Es war ein langer, spannender aber auch anstrengender Tag.













<u>Tag 11: Donnerstag</u>, <u>15.09.22</u>

Die Nacht verlief bis auf den heftigen Regen ruhig, zum Glück hatten die beiden Zelte auf der Terrasse ein großes Dach überm Kopf. Der Rest der

"Programmierer" hat

verstreut im Anglerheim übernachtet. Nach einem schnellen Rosinenbrötchen und Brezelfrühstück vom Bäcker sind wir zu Fuß die 30 Minuten zur SAP gelaufen, wo uns ab

zehn Uhr zwei verschiedene Workshops erwartet haben.

Eine Gruppe hat mit dem "Makeblock mBot" Roboter gearbeitet, der ähnlich wie der Lego EV3-Roboter aufgebaut ist, allerdings zusätzlich mit einer Vielzahl an Sensoren und sonstigen Erweiterungen ausgestattet werden kann, wie beispielsweise Greifarm, Anzeige-Display, LEDs, Joystick, etc. Zudem wird dieser mit einer etwas anderen Software programmiert Nach

einigen kleineren Challenges zu Beginn durfte sich dann jede Gruppe ein eigenes Projekt überlegen und umsetzen.

Die andere Gruppe hat zeitgleich einen Einblick in die Programmierung von Mikrocontrollern erhalten, die mit einer textbasierten Programmiersprache funktionieren. Das war neu für uns und kompliziert, mit etwas Unterstützung konnten wir dann aber alle einen sogenannten "Arduino nano" mit Daten füttern, so dass dieser LED-Strips in verschiedenen Farben, Geschwindigkeiten, Laufrichtungen etc. zum Leuchten brachte. Ganz nebenbei wurden uns praktische Beispiele für einen Deko- oder Einrichtungsgegenstand

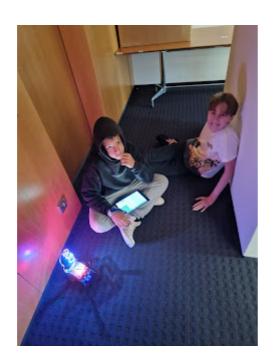
gezeigt. Das war sehr
beeindruckend und
motivierend, viele Kids
wollten sich im Anschluss
das benötigte Material
auch privat zulegen, die
Lehrer eingeschlossen.

Nach dem wieder einmal sehr leckeren und kostenlosen Mittagessen in der Kantine (O-Ton Schüler: "Hier schmeckt es und sieht aus wie in einem 5-Sterne-Hotel") wurden die Gruppen getauscht.

Gegen 16:30 Uhr sind wir wieder per Fuß zum
Anglerheim aufgebrochen und haben drei PartyPizzen (je 60x40cm)
bestellt. Das Erstaunen war groß, als alles leer gegessen war und einige immer noch Hunger hatten. Also mussten auf

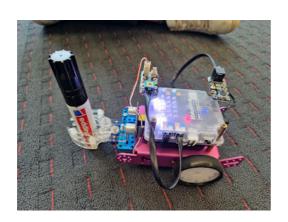
die Schnelle 3 weitere
Pizzen vom gestrigen
Döner-Laden her.
Irgendwie wurden die
Lehrer das Gefühl nicht
los, dass die (angeblich nie
dagewesenen) Süßigkeiten
leer waren...

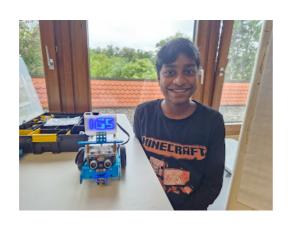
Der Abend endete wie immer mit chillen und Gesellschaftsspiele.





















Tag 12: Freitag, 16.09.2022

Leider bricht schon der letzte

Herausforderungstag heran und es
ging schon früh los, denn wir mussten
das Anglerheim gegen 9 Uhr verlassen
und noch die Endreinigung
vornehmen. Respekt an die Kids, denn
die haben gezeigt, dass sie nicht nur
programmieren, sondern auch
ordentlich putzen können. Es sah fast
sauberer aus als vor unserer Ankunft.

Nach einem weiteren schnellen Frühstück aus der Hand haben wir das "Gepäckauto" beladen und sind wieder zu Fuß zur SAP gelaufen, wo wir dieses Mal ausnahmsweise nichts programmieren sollten. Der heutige Tag stand ganz im Zeichen der zahlreichen Berufe in der SAP. Hierzu war ein ehemaliger Schüler des Otto-Hahn-Gymnasiums aus Landau vor Ort, der aktuell im Dualen Studium Wirtschaftsinformatik studiert. Er hat ausführlich von der Ausbildung berichtet, was viele brennend informiert hat. Bei den SchülerInnen der zehnten Klasse ist eine Ausbildung oder ein Studium schließlich nicht mehr in weiter Ferne. Ein weiteres Highlight war die "Ausbildungs-Goodie-Bag" der SAP mit diversen Büromaterialien und Ausbildungsinfos, die jede/r Schüler/in bekommen hat. Sehr interessant waren auch

diverse Fakten über die SAP nach der Mittagspause, wo es vor allem um die Entstehungsgeschichte und Produkte der Firma ging.

Gegen 14:30 Uhr mussten wir leider unser "Design Thinking Space" der letzten Tage verlassen und unsere Heimreise per Zug antreten. In Landau wurden wir dann am Bahnhof von den Eltern empfangen, bevor jede/r endlich wieder nach Hause durfte.

An dieser Stelle möchten wir ein riesengroßes Dankeschön an die vielen Mitarbeiter der SAP aussprechen, die für die Betreuung und Workshops unserer Gruppe von ihrem Arbeitgeber freigestellt wurden und uns ein eindrucksvolles Erlebnis ermöglicht haben, das wir so schnell nicht vergessen werden. Der absolute Wahnsinn... Vielleicht findet jemand aus unserer Gruppe tatsächlich mal den beruflichen Weg zur SAP...laut einer internen Gruppenumfrage könnten sich das ab sofort so ziemlich alle vorstellen ••









TEILEN

Kommentare

Wenn du einen Kommentar hintel Schaltfläche unten, um dich über

ÜBER GOOGLE ANMELDEN



Missbrauch melden

B Powered by Blogger

Besucherzaehler