



Grundlagen-Feriencamp (12 - 15 Jahre)

Im LearningCulture Grundlagen-Feriencamp werden die Grundkonzepte der Informatik gelehrt unter dem Motto **“Jeder kann programmieren”**. Das Feriencamp ist die erweiterte Variante unseres normalen Grundlagenkurses (12 bis 15J). Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen die grundlegenden Kontrollstrukturen und Speichermöglichkeiten in der Programmiersprache **Swift**. In einer spielerischen, aber ehrgeizigen Lernatmosphäre vermitteln wir die Theorie und trainieren das Gelernte intensiv mit dem iPad. Neben den Grundlagen werden bereits weiterführende Konzepte wie Variablen und Typen behandelt. Das Mittagessen ist im Preis inbegriffen.

Kursübersicht

An fünf Tagen lernen die Schüler und Schülerinnen die Grundzüge des Programmierens und trainieren das Gelernte intensiv:

- Die wichtigsten Befehle und Strukturen beim Programmieren
- Fehler im Code suchen und beheben
- Alle gelernten Konzepte können auf andere Programmiersprachen übertragen werden
- Umsetzung eigener Ideen beim Abschlussprojekt

3 Gründe, warum Ihr Kind programmieren lernen sollte

1. Informatik ist die Branche der Zukunft. In der Schweiz herrscht jetzt schon Fachkräftemangel
2. Programmieren fördert wichtige Kompetenzen: Logik, Kommunikation, Kreativität und Problemlösung

3. Programmierkenntnisse erlauben es einem, eigene Ideen in die Tat umzusetzen

Anmeldung

Für das Grundlagen Feriencamp können Sie sich entweder per E-Mail an jodok.vieli@learningculture.ch anmelden oder direkt auf der Website über unser Formular buchen: learningculture.ch/programmieren. Die Anmeldung ist verbindlich. Der Kurs kostet 920 CHF, inkl. Mittagessen.

Stundenplan

Zeit	Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5
L1	Erste Schritte	Logisch denken: Bedingter Code	Wieder und wieder denken: While-Schleifen	Wiederholung und Reflexion 2	Denken wie ein Architekt: Typen
L2	Wie ein Computer denken: Befehle und Sequenzen			Denke wie ein Nachrichten-Bot: Variablen	
L3	Wie ein Detektiv denken: Debugging		Dieselbe Idee denken: Algorithmen		
L4	Effizient denken: Funktionen und ein paar Schleifen				
Mittag	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen
L5	Effizient denken: Funktionen und ein paar Schleifen	Wieder und wieder denken: While-Schleifen	Dieselbe Idee denken: Algorithmen	Denke wie ein Nachrichten-Bot: Variablen	Eigenes Projekt starten
	Wiederholung und Reflexion 1			Denken wie ein Architekt: Typen	