

## 4. Diverses

### Begabungsförderung: Einblicke

«Ich habe keine besondere Begabung, sondern bin nur leidenschaftlich neugierig.» (Albert Einstein)

Von Februar bis Juli befasste sich eine Gruppe mit Medien und Informatik und zwei Gruppen mit dem Thema Kunst. Da Marion Rogalla im ersten Semester 2022/23 im Bildungsurlaub weilte und darum nicht unterrichtete, setzten sich zwei Gruppen (Basic / Advanced) der BGF-Schülerinnen und Schüler bei Guido Knaus mit Medien und Informatik und eine Gruppe bei Michael Zingg mit Forschung und offenen Fragen aus der Wissenschaft auseinander.

#### Programmieren

Ziel war es, einen gelungenen und positiven Zugang in die faszinierende Welt der Informatik zu schaffen. Mit verschiedenen Apps, Robotern, Mikrocontrollern und Online-Tools wurde Programmieren direkt erlebbar und «be-greifbar». Mit den auf sich aufbauenden Missionen (Challenges) wurden die Grundlagen gelegt, damit beim anschließenden Transfer Alltagsprobleme gemeistert werden konnten (Rasenmäher-Roboter, Mars-Rover, Waschanlage für Elektroautos, Fussballturnier mit Robotern, Verkehrsplanung, Stadt der Zukunft mit Elektromobilen, alternative Energien wie Solar- oder Windenergie, usw.).

Unter folgendem QR-Code sind nicht nur digitale Bücher mit den Programmier-Challenges zu finden, sondern auch spannende Programmier-Apps und Links und Tutorials zu kostenlosen Online-Tools wie Programmieren mit der Maus, Scratch und Studio.code.org.



Stadt der Zukunft mit selbstfahrenden Elektroautos (Ozobot)

#### Medienbeiträge produzieren

Wie Informatik sind Medien ebenfalls Teil des Lehrplans Medien und Informatik. Medienkompetenz kann nur durch aktive Medienarbeit geschehen. Produziert wurden im Unterricht in der Begabungsförderung in diesen Bereichen:

- Film: Werbefilme, Erklärvideos, Zeitraffer-Videos, GreenScreen-Aufnahmen
- Bild: Zeitungsbeiträge in Form von Fake News (Falschmeldungen mit Bildmanipulationen).
- Printmedien: Präsentationen, Layouts wie Plakate, Broschüren, zudem PPT-Präsentationen
- Interaktive Beiträge: Digitale Bücher, kooperative Tools
- Audio: Hörspiele, eigene Songs

Wer selbst mit der Familie oder der Schulklasse Medienbeiträge (Film, Foto, Audio, digitale Bücher) produzieren möchte, findet Links und Tutorials zu Apps für Windows, MacOS, iOS, Android unter folgendem QR-Code.

