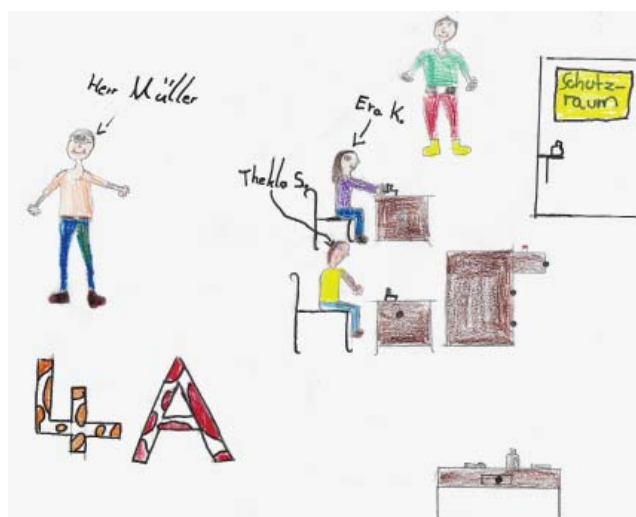
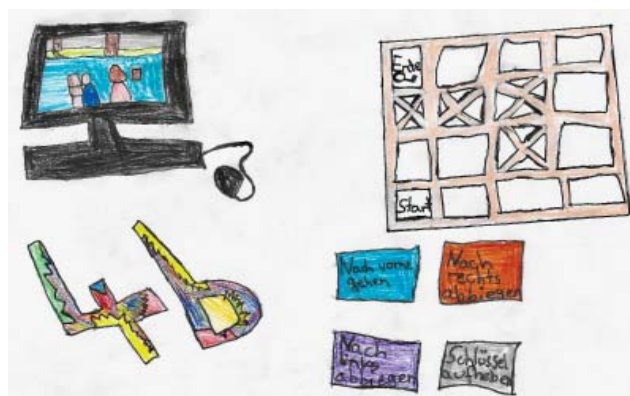


Programmieren und Spurensuchen im AvH-Gymnasium

Die 4a und die 4b fuhren am 10.10.2018 mit dem Bus ins AvH. Die 4b beschäftigte sich mit Informatik und die 4a mit Biologie. Die Delfinklasse (4b) wurde in Fünfer-Gruppen und die Samsklasse (4a) in Dreier-Gruppen Schülerinnen und Schülern vom AvH zugeteilt. Die Samsklasse löste einen Kriminalfall und die Delfinklasse programmierte.

Als erstes wurde den Samsen erklärt, dass im Schulkiosk eingebrochen, Orangenlimo geklaut und verschiedene Spuren entdeckt worden waren. Sie bekamen anschließend einen Block und sollten Sand und Haare mit einer Superlupe und einem Mikroskop untersuchen und überprüften Fingerabdrücke. Für ihre Notizen bekamen sie ein kleines Heft. Am Ende wusste die Klasse, wer der Dieb war.



Währenddessen schaute sich die 4b ein Labyrinth an. Dies war mit Klebeband am Boden befestigt. Dazu bekam die Delfinklasse Karten. Diese sollten so hingelegt werden, dass man einen Roboter durch Programmieren hindurchführen konnte. Die Delfinklasse ist als nächstes in den Computerraum gegangen und hat dort Computerfiguren programmiert. Dabei musste man bestimmte Gegenstände einsammeln, um ein Level abzuschließen. Zudem gab es außer der Spielfigur auch eine andere Spielfigur, die „Agent“ hieß.

In der Pause bekamen beide Klassen ein Schokobrötchen und wurden durch die Schule geführt. Am Ende des Schultages fuhren sie wieder zurück in die Wendelinusschule nach Sechtem.

UNS HAT ES SEHR VIEL SPAß GEMACHT!!!

Text und Bilder: Marie H., 4b und Thekla, 4a