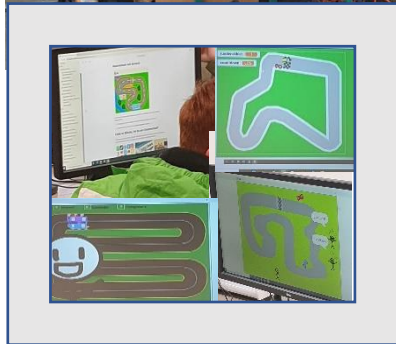
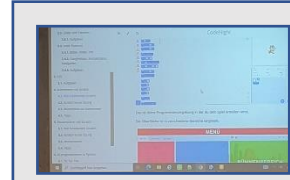




Zum siebten Mal lud der SEB am 13.10.2022 zur GYMNO Code Night ein. Dieses Mal befanden sich unter den 109 Teilnehmenden 31 Mädchen, die sich für einen der sechs Workshops angemeldet hatten. Wie auch bei den bisherigen Code Nights war die Resonanz wieder sehr groß und die Workshops waren innerhalb kürzester Zeit ausgebucht. In der nächsten Code Night werden wir versuchen, das Angebot für die Unter- und Mittelstufe noch auszuweiten, da auch dieses Mal die Wartelisten wieder voll waren und nicht alle Schüler, die sich anmelden wollten, einen Platz bekamen.

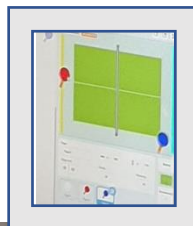
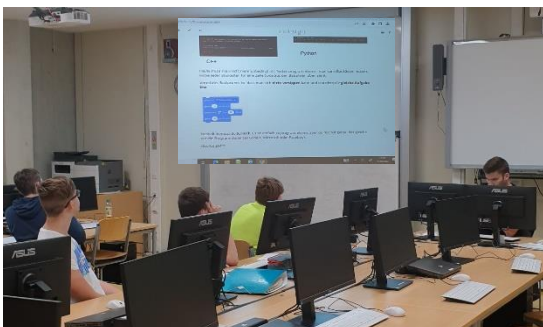
In den Computerräumen des GYMNO erhielten von 16:00 - 18:00 Uhr die Schülerinnen und Schüler der 5. und 6. Klassen entweder mit Blockly-Games eine Einführung ins Programmieren oder beschäftigten sich mit der Gestaltung einer eigenen Webseite.

Dieses Angebot bestand auch für die 7. und 8. Klasse. Dabei sollte nach Möglichkeit zu verschiedenen Tieren, die man sich aussuchen konnte, neben einem erklärenden Text, auch ein Foto, eine Tonspur und ein kurzes Video hochgeladen werden. Am Ende sind viele hervorragende und auch witzige Webseiten entstanden, die die Schüler nun auch zu Hause weiter bearbeiten können.



Von 18:00 - 20:00 Uhr programmierten die 7. und 8. Klassen ein Autorennen mit der Programmiersprache Scratch. Auch hier entstanden viele verschiedene Rennstrecken. Die meisten konzentrierten sich hauptsächlich auf die technischen Anforderungen, um die Rennwagen perfekt in der Spur zu halten, aber einige legten auch Wert auf das Ambiente und programmierten Zuschauer, die die Rennwagen anfeuerten.

Für die 9. und 10. Klassen stand ursprünglich die Programmierung eines Routenplaners durch ein Labyrinth auf dem Plan, allerdings war dies aufgrund der Programmiersprache in diesem Rahmen nicht umsetzbar und anstelle dessen wurde ein Tischtennispiel erstellt. Auch hier gab es viele Herausforderungen, die es zu meistern galt, um ein funktionierendes Match zu programmieren.



Für die Oberstufe bestand die Aufgabe, mit Python eine KI (künstliche Intelligenz) zu programmieren, um „Vier gewinnt“ zu spielen und letztendlich zu versuchen, die KI im Spiel zu besiegen.

Auch diese Code Night war wieder ein voller Erfolg und hatte Angebote für komplette Anfänger bis zu bereits begeisterten Programmierern in jeder Altersklasse. Alle Teilnehmenden waren konzentriert bei der Sache und hatten viel Spaß.

Von zwei Schülern erfuhren wir, dass sie, mit Ausnahme der Code Night im März 2021, die online stattfand, seit 2018 an jeder Code Night teilgenommen haben.

Zwei Mädchen aus der 9. Klasse waren zum ersten Mal dabei und kommentierten, dass viele bereits Erfahrungen aus den vorherigen Veranstaltungen mitbringen, aber nichtsdestotrotz haben sie die Herausforderung mit Begeisterung gemeistert und waren zufrieden mit dem gelungenen Angebot.

In den Pausen verteilten einige freiwillige Helferinnen aus dem Schulelternbeirat Laugenbrezeln und Getränke an die Teilnehmenden und Referenten, die dieses Mal an der Uni Mainz rekrutiert wurden.

Die Informatikstudenten (2 x 11. Semester, 1 x 5. Semester) hatten viel Arbeit in die Vorbereitung der Veranstaltung gesteckt und waren ebenfalls voller Eifer dabei und es machte ihnen sichtbar Vergnügen, ihr Fach spielerisch zu vermitteln.

Nachdem dieses neue Konzept sehr gut funktioniert hat, werden wir uns bemühen, auch die zukünftigen Code Nights in dieser Form zu planen, evtl. im Rahmen einer Kooperation mit einem Informatikprofessor der Uni Mainz.

Ein besonderer Dank geht an die Schülerin und die vier Schüler aus den Klassenstufen 12 und 13, die Informatik als zusätzliches Fach belegen und die Referenten während der gesamten Veranstaltung in verschiedenen Belangen unterstützt haben.

Auch an die Medienscouts ein herzliches Dankeschön, da sie die ganze Technik vorbereitet hatten, damit die Referenten gut gerüstet in die Code Night starten konnten.

Team SEB AK Code Night

