

## Beschreibung

Jeder kennt Filme wie Kung Fu Panda, Shrek oder Madagaskar.

### Aber wie werden solche Filme erzeugt?

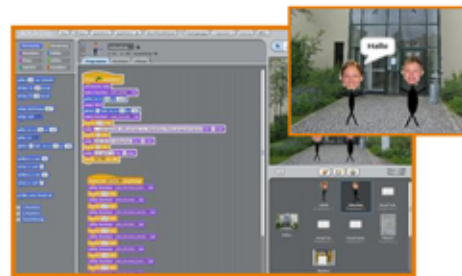
Im Laborkurs "interaktive Filme programmieren" wollen wir eine kleine Rahmenhandlung mit selbst gezeichneten einfachen Darstellern entwerfen und anschließend umsetzen.

Wir verwenden die coole Entwicklungsumgebung Scratch, lernen zu programmieren und sind kreativ.

## Ablauf

Im ersten Teil des zweitägigen Kurses lernen wir Bausteine der Algorithmen kennen (wie Auswahl, Sequenz...). Mit diesem Wissen und multimedialer Vorarbeit (z.B. Fotos als Kulissen oder selbstgezeichnete Figuren als Darsteller) erstellen wir kleine Filme.

Im zweiten Teil plant und programmiert ihr selbständig einen interaktiven Film.



## Teilnehmer

### Wer kann teilnehmen?

Wir laden Schülerinnen und Schüler (5. / 6. Jahrgangsstufe) eines Gymnasiums oder einer Realschule herzlich zu uns ein.

Vorkenntnisse benötigt ihr nicht, um bei uns zu planen und zu programmieren.

## Termine

<b>Kurs 1:</b>	Dienstag, 07. Juli 2009	09.15 - 17.00 Uhr
	Mittwoch, 08. Juli 2009	09.15 - 17.00 Uhr
<b>Kurs 2:</b>	Dienstag, 14. Juli 2009	09.15 - 17.00 Uhr
	Mittwoch, 15. Juli 2009	09.15 - 17.00 Uhr

## Adresse

Rechnerraum K08d  
PC-Pool Informatik

Fakultät für  
Informatik & Mathematik

Universität Passau  
Innstr. 33  
94032 Passau

## Anmeldung

Anmeldung über den Kontaktlehrer eurer Schule bis 5. Juli 2009.  
Es gibt 15 Plätze pro Kurs. Bitte nur für einen Kurs anmelden, da die Kurse identisch sind.

Ute Heuer [heuer@fim.uni-passau.de](mailto:heuer@fim.uni-passau.de) - Didaktik der Informatik, Universität Passau

Anmeldung an:  
Judith Voigtländer & Sebastian Ranzinger  
[ifp@fim.uni-passau.de](mailto:ifp@fim.uni-passau.de)

<http://www.fim.uni-passau.de/schulen/schuelerinnen-und-schueler.html>

