

1 Roboter programmieren und 2 Computer-Spiele entwerfen!

3 Stormarner Schülerinnen und Schüler lernen spielerisch 4 Grundlagen der Informatik

5 **Ahrensburg, 19.04.2017.** Im Internet surfen, Computer spielen, pausenlos mit dem
6 Handy rumfummeln, das kann jeder. Wie man aber ein Spiel programmiert oder gar
7 einen Roboter zum Laufen bringt, davon haben die meisten keine blasse Ahnung. Denn
8 das, was dahinter steckt, nämlich Informatik, kommt in der Schule leider kaum vor.
9 Dabei ist das Thema enorm wichtig. Das zeigt der große Bedarf an Programmierern und
10 Entwicklern in den Unternehmen. Drei Hamburger Unternehmer haben darum 2014 die
11 HACKER SCHOOL ins Leben gerufen und bieten seitdem in Zusammenarbeit mit IT-
12 Unternehmen in verschiedenen Städten Deutschlands ihre Kurse für Schüler an. Jeder
13 Kurs hat einen bestimmten Schwerpunkt. Zum Beispiel das Erstellen eines Spiels oder
14 einer Website oder das Programmieren eines ferngesteuerten Roboters. Die Kurse
15 richten sich an Mädchen und Jungen im Alter von 11 - 18 Jahren. Spezielle
16 Vorkenntnisse braucht es nicht.

17
18 Im Rahmen dieses Angebots laden die Unterstützer der "Ahrensburger Hacker
19 School", die Firmen Basler AG und die SPI GmbH, im Mai und Juni 2017 zu zwei Hacker-
20 Kursen ein. Beim "Basler Crawler Kurs" können die Teilnehmer lernen, wie ein Roboter
21 gebaut, gestaltet und programmiert wird. Der Kurs geht über insgesamt vier
22 Nachmittage. Bei der SPI GmbH programmieren die Schüler an zwei Tagen ein "Super-
23 Mario-Game", und nehmen ihr Spiel zum Weiterentwickeln und Weiterspielen
24 anschließend mit nach Hause. Die Kurse werden von professionellen Software-
25 Entwicklern der unterstützenden Firmen ehrenamtlich geleitet. Für die Kurse ist daher
26 nur eine kleine Gebühr fällig.

27 Die Anmeldung erfolgt zentral über die Webseite der Hacker School:
28 <http://hacker-school.de/kurse/aktuell/ahrensburg/>.



SOFTWARE
MACHER



PROJEKT
BEGLEITER



SUPPORT
GEBER



TEAM
SPIELER

S. 2

- 30 **Die Termine:**
31
32 Basler Crawler Kurs - "Roboter steuern"
33 Wo? Basler AG, An der Strusbek 60-62, 22926 Ahrensburg
34 Wann? Kurs über 4 Termine
35 Mo 22.05./ Mo 29.05. / Mo 12.06. und Mi 21.06.2017
36 jeweils von 15 bis 18 Uhr
37
38 "Super-Mario-Game" - Spiel programmieren
39 Wo? SPI GmbH, Kurt-Fischer-Straße 30a, 22926 Ahrensburg
40 Wann? Kurs über 2 Termine
41 Sa 10.06. und So 11.06.2017
42 jeweils von 10 bis 16:30 Uhr
43
44 Anmeldung:
45 <http://hacker-school.de/kurse/aktuell/ahrensburg/>
46 Zeichen mit Leerzeichen: ca. 2260



SOFTWARE
MACHER



PROJEKT
BEGLEITER



SUPPORT
GEBER



TEAM
SPIELER

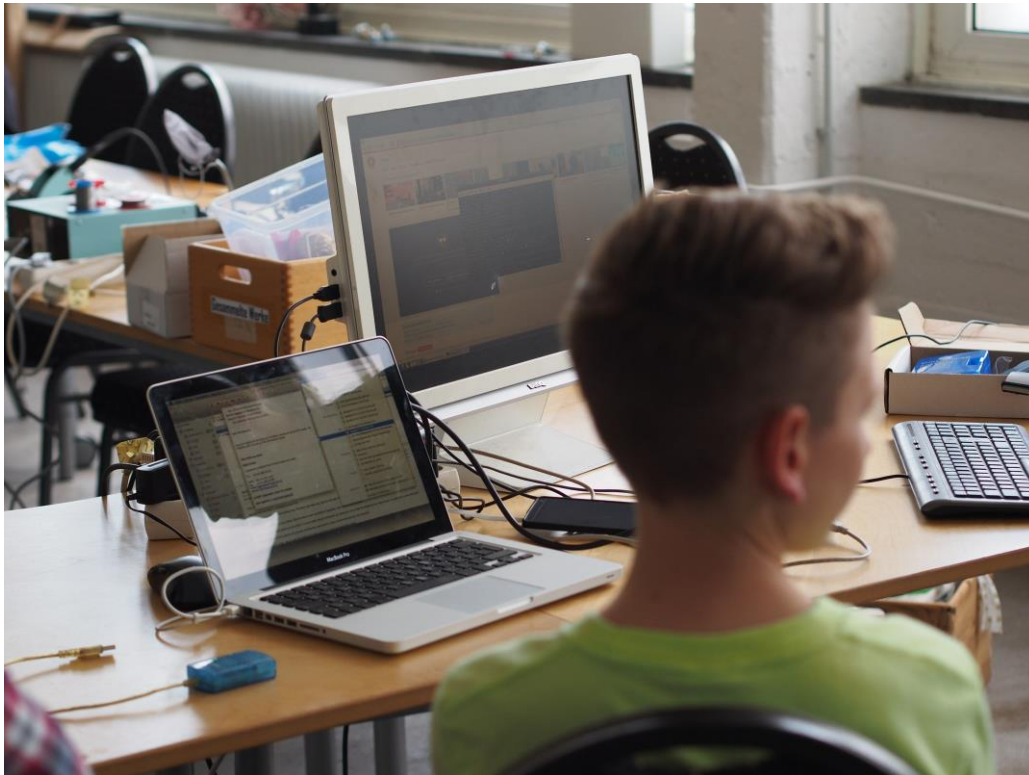


Abb. (© Hacker School): Teilnehmer der Hacker School Kurse lernen spielerisch die Grundlagen des Programmierens.



SOFTWARE
MACHER



PROJEKT
BEGLEITER



SUPPORT
GEBER



TEAM
SPIELER

S. 4

Über SPI GmbH

Die SPI GmbH wurde 1980 in Hamburg gegründet. Das in zweiter Generation geführte Familienunternehmen ist mit seinen Unternehmensbereichen CAD Solutions und Business Solutions seit über 35 Jahren erfolgreich im In- und Ausland tätig. SPI ist in beiden Bereichen spezialisiert auf Softwareentwicklung und Beratungsleistungen.

Online-Verwendung und Abdruck frei / Hyperlink oder Beleg erbeten

Christian Burdorf - Marketing
SPI Systemberatung, Programmierung, Industrie-Elektronik GmbH
Kurt-Fischer-Straße 30a
22926 Ahrensburg / Hamburg
Telefon: 04102 – 70 60
Fax: 04102 – 70 6 444
E-Mail: cb@spi.de
Internet: <http://www.spi.de>

Text und Bild im Internet

Sie finden die **Texte der Pressemitteilungen** unter
<http://www.spi.de/de/content/presse>

Printfähiges **Bildmaterial** (300 dpi) stellen wir dort zum Download zur Verfügung.
Weiteres Bildmaterial auf Anfrage an: cb@spi.de

Text und Bild sind ab sofort zur Verwendung freigegeben.



SOFTWARE
MACHER



PROJEKT
BEGLEITER



SUPPORT
GEBER



TEAM
SPIELER

S. 5

47 Backgroundinformation – Was ist ein Hacker?

48 "Hacker schleichen sich in fremde Computer, klauen Daten und richten furchtbares Chaos an."

49 Solche Falsch-Meldungen liest man leider immer wieder.

50 Die, die das machen, sind nämlich eigentlich keine Hacker. Ein Hacker ist einfach ein

51 Mensch, der sich für Technik begeistert. "Hacken" bedeutet dann einfach nur, dass jemand

52 durch Experimentieren eine Lösung für ein Problem finden kann. Diejenigen, die das Ziel

53 haben, etwas kaputt zu machen, nennt die Szene "Cracker". Und das hat nun wiederum nichts

54 mit Salzgebäck zu tun.



SOFTWARE
MACHER



PROJEKT
BEGLEITER



SUPPORT
GEBER



TEAM
SPIELER