

# Informatik 2 HJ 2018

**4679019      Programmieren      Coding mit Bee-Bot, Scratch und Robotik**  
**Online-Medium 5565780**

Länge ca. 23:31 min f

Digitale Kompetenz spielerisch vermitteln - das ist das Ziel der Entwickler von Bee-Bot und Scratch. Aus Österreich kommen die Bee-Bots, kleine Roboter, die im Aussehen einer Biene (engl. bee) nachempfunden sind. Mit Richtungspfeilen können diesen Geräten Bewegungen eingegeben werden, die nach Drücken der Go-Taste ausgeführt werden. Der Film zeigt in verschiedenen Schulklassen, wie sich diese Roboter im Unterricht einsetzen lassen. Die aus den USA stammende visuelle Programmiersprache Scratch erlaubt Einsteigern erstes Programmieren. So einfach das Konzept ist, so komplex sind die Programme, die damit erstellt werden können. Dies wird deutlich in einer Schulklasse, die mit Scratch kleine Roboter steuert.

**4679014      Künstliche Intelligenz      Anwendung und Chancen**  
**Online-Medium 5565775**

Länge ca. 22:33 min f

Elemente der Künstlichen Intelligenz finden sich bereits heute in jedem Smartphone, in der Medizin, im Auto und in der Industrie. Der Film zeigt, welche Intelligenzleistungen das menschliche Gehirn vollbringt und anhand welcher Kriterien man die Intelligenz messen kann. Wie diese Denkmuster mit Hard- und Software nachgebildet werden können, ist Gegenstand eines zweiten Kapitels. Die ganz konkreten Anwendungen Künstlicher Intelligenz runden den Film ab, hierbei wird auch auf das Thema der Maschinenethik insbesondere am Beispiel selbstfahrender Autos eingegangen.

Zusatzmaterial: 79 Arbeitsblätter in Schüler- und Lehrerfassung; 20 Testaufgaben; 8 interaktive Arbeitsblätter; 5 MasterTool-Folien.