

Die 1. Runde

Registrieren: 1. Schritt

Interessenten registrieren sich im BWINF-Anmeldesystem unter pms.bwinf.de.

Probewettbewerb: 2. Schritt

Die Teilnahme am Probewettbewerb ist freiwillig. Dieser startet am 24. April. Der Probelauf bietet die Möglichkeit, das Wettbewerbssystem unter Wettbewerbsbedingungen auszuprobieren. Das System steht unter wettbewerb.jwinf.de zur Verfügung.

Der Wettbewerb: 3. Schritt

Die Teilnahme erfolgt online im Zeitraum vom 15. bis 19. Mai 2017. Registrierte Schülerinnen und Schüler loggen sich unter wettbewerb.jwinf.de ein.



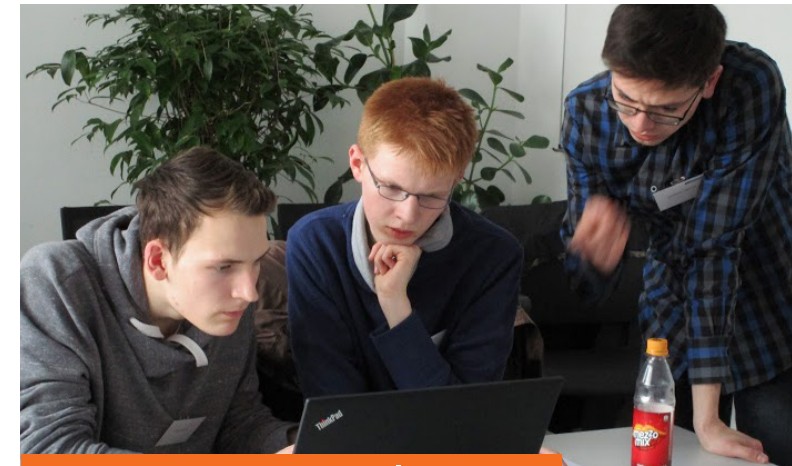
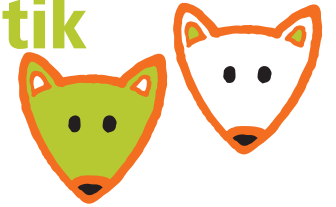
Träger:



GEFÖRDERT VOM



Neu: Jugendwettbewerb Informatik



Programmieren lernen,

online teilnehmen,

Informatik entdecken.

Kontakt:

Bundesweite Informatikwettbewerbe
jwinf@bwinf.de
Reuterstraße 159 | D-53113 Bonn
Tel. 0228 - 3729000 | Fax 0228 - 3729001

Informationen unter: bwinf.de/jugendwettbewerb





Der Jugendwettbewerb Informatik (JwInf) findet 2017 zum ersten Mal statt. Das neue Wettbewerbsformat der Bundesweiten Informatikwettbewerbe wendet sich an Schülerinnen und Schüler, die erste Programmiererfahrungen sammeln und vertiefen möchten. Der JwInf ist in der 1. Runde ein reiner Online-Wettbewerb. Teilnehmen kann jede Schülerin und jeder Schüler. Empfohlen ist eine Teilnahme ab der Jahrgangsstufe 5. Interessierte Jugendliche können sich entweder eigenständig oder über ihre Lehrkraft anmelden.

Wer die 1. Runde des JwInf erfolgreich absolviert hat, kann ab 1. September in die 2. Runde starten. Zeitgleich mit dem Bundeswettbewerb Informatik (BwInf) werden die Aufgaben unter bwinf.de/jugendwettbewerb veröffentlicht.

Fit für den Wettbewerb

In der 1. Runde des JwInf wird in Blockly, einer Scratch-ähnlichen Umgebung, programmiert. Dafür steht unter wettbewerb.jwinf.de eine Einführung zur Verfügung, die keinerlei Programmierkenntnisse voraussetzt. Daneben gibt es eine Sammlung von Beispielaufgaben zum Üben sowie einen Probewettbewerb als Trainingseinheit für den JwInf.

Weitere Trainingsangebote

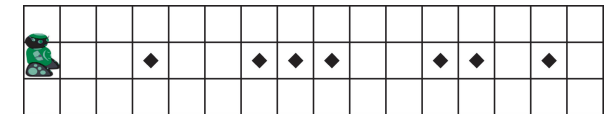
Unter bwinf.de/jugendwettbewerb wird eine ausführliche Liste mit Lernangeboten, von Büchern bis hin zu Onlinekursen präsentiert. Ferner findet man hier Links zu Tipps und Anleitungen, zu Referenzen, zu offiziellen Dokumentationen und zu Software.

Zudem gibt es unter bwinf.de/python den von BWINF angebotenen Python-Kurs, ein Grundlagenkurs zur Programmierung.

Weitere Trainingsangebote gibt es unter bwinf.de/jugendwettbewerb

Beispielaufgabe

Kannst du die unten stehenden Bausteine so zusammenstecken, dass der grüne Roboter auf seinem Gitter alle markierten Felder anmalt? Der erste Baustein sollte „Programm des Roboters“ sein. In den Baustein „wiederhole 14 mal“ kannst du mehrere Bausteine einfügen.



Programm des Roboters

falls mache

gehe nach rechts

auf markiertem Feld

bemale das Feld

wiederhole 14 mal: mache