

EIN INTERMEZZO DER BESONDEREN ART.



2019 begeisterten die Informatiktage mit einem Blick in die Zukunft. Während einer Woche richtete sich das Angebot der Gastgeber exklusiv an Schulklassen und Lehrpersonen. Mit einer grossen Veranstaltung im Volkshaus Zürich wurde die breite Bevölkerung angesprochen.

Fit werden für die digitale Welt

Mehr als 70 Schulklassen der Primarstufe sowie der Sek I und II besuchten dieses Jahr die vielfältigen Workshops. Sie bauten Rechner zusammen, bewegten sich durch virtuelle Welten, erfuhren, wie man seine eigene App baut, und übten sich im Programmieren. Rund 300 Lehrpersonen nutzten zudem das auf sie abgestimmte Angebot. Sie informierten sich an Vorträgen über die Arbeitswelt 4.0 und angewandte Informatik im Unterricht oder schrieben in Workshops ihren ersten eigenen Code. Das Gesamtprogramm bestand aus 49 verschiedenen Veranstaltungen für Schulklassen und Lehrpersonen, davon 31 ausschliesslich für Schulklassen. Die Veranstaltungen wurden zum Teil mehrmals und an verschiedenen Tagen durchgeführt.



1 | Der Poetry Slam begeisterte im ausverkauften Volkshaus.

2 | InterroBang: Valerio Moser und Manuel Diener führten mit viel Humor durch den Abend.

Informatik für alle: der erste IT Poetry Slam

Einen fulminanten Abschluss bildete am Freitag, 15. März, der Poetry Slam im Volkshaus Zürich. Acht der bekanntesten deutschsprachigen Slam-Poetinnen und -Poeten sorgten für einen wortstarken und höchst unterhaltsamen Abend und begeisterten mehr als 900 Zuschauerinnen und Zuschauer. Sie setzten sich in ihren Beiträgen auf überraschende Weise mit der Informatikwelt und der Digitalisierung auseinander. Angesprochen wurden Themen wie Digitalisierung, künstliche Intelligenz und Smart City. Auch das Thema «Frauen in der IT» wurde mehrfach aufgegriffen. Am Schluss entschied das Publikum über den besten Auftritt: Gewonnen haben im Doppelsieg Simon Chen aus Zürich und Remo Zumstein aus Bern.

INFORMATIKTAGE 2019

Mitwirkende und Unterstützer

- Accenture
- Allianz Suisse
- Asut
- AWA Kanton Zürich – Standortförderung
- BE-terna
- Cisco Systems
- Codit
- Credit Suisse
- DQ Solutions
- Digicomp
- Digital Switzerland
- ETH Zürich – Departement Informatik
- Ergon Informatik AG
- Generation 65 Plus
- Handelskammer und Arbeitgebervereinigung Winterthur
- Hochschule für Technik Rapperswil
- House of Winterthur
- IBM Schweiz
- Indema
- IngCH Engineers Shape our Future
- LearningCulture CodeSchool
- Noser Young
- Pädagogische Hochschule Zürich
- Six Group Services
- Siemens Schweiz
- Stadt Zürich – Organisation und Informatik
- Start Smart Schlieren
- Swico
- SwissICT
- UBS
- Universität Zürich – Institut für Informatik
- What the Hack
- Winterthurer Bibliotheken
- Win Link
- ZHAW School of Engineering
- Zürcher Lehrbetriebsverband ICT
- Zühlke Engineering
- Zürcher Kantonalbank
- Zürich Tourismus

Medienpartner

- Computerworld
- ictjobs.ch
- Online PC
- PCTipp
- Radio 1
- Swiss IT Magazine
- Topsoft
- yousty

«Sprichst du Code?»

Vom 13. bis 15. März 2019 organisierte [«What the Hack»](#) zusammen mit [«Master 21»](#) Coding-Workshops für sechs Schulklassen. Die Programmiergrundlagen wurden jeweils zwei Primar-, Sekundar- und Gymnasial-Klassen altersgerecht nähergebracht. Die höheren Klassen lernten zudem die Programmiersprache Ruby und das Computational-Thinking-Konzept kennen. Die 150 Jugendlichen wurden von elf Lehrpersonen begleitet. Die Kurse fanden in den Räumen der Migros-Klubschulen in Altstetten und am Limmatplatz statt. Master 21-Gründerin Melanie Kovacs hat die Coding-Workshops konzipiert und führte sie zusammen mit zwei Lehrern und sechs Coaches durch. Wesentlich an den Workshops war, dass Mädchen und Jungs getrennt unterrichtet wurden. Die Koedukation wurde bewusst aufgehoben, damit die Mädchen in Ruhe arbeiten und experimentieren konnten. Ferner sollten die Mädchen durch die Instruktorinnen positive Rollenmodelle von Informatikerinnen erleben. Der Erfolg war schnell messbar. Die Mädchen der Primarschule arbeiteten ruhig und konzentriert und bauten ihre eigene Homepage. Die Jungs gingen die Sache etwas chaotischer und verspielter an. Unter den Sekschülerinnen gab es ein paar echte Talente, zwei fragten sogar nach Informatiker-Lehrstellen. Und viele waren stolz auf ihr Resultat. Bei den Gymi-Schülern hatten die Jungs eindeutig die Nase vorne und machten innert kürzester Zeit riesige Fortschritte. Die Initiantin, Riccarda Mecklenburg, war mehr als zufrieden mit der Resonanz: Unsere drei Posts auf LinkedIn verzeichneten über 100 Likes und über 10 000 Views. Insgesamt erhielten wir 150 schriftliche Feedbacks von Schülerinnen und Schülern sowie von Lehrpersonen.



1 | Begeisterung, die ansteckt: Riccarda Mecklenburg mit Workshop-Teilnehmerinnen.

2-4 | Schulklassen und Lehrpersonen nahmen an 49 verschiedenen Veranstaltungen teil.

Code & Choreographie

Musik verbindet Menschen – miteinander, aber auch mit der Technik. Julia Chatain, Softwareentwicklerin am Game Technology Center (GTC) der ETH Zürich, hat immer wieder beobachtet, wie sich unterschiedlichste Leute für musikbasierte Computerspiele begeistern, auch wenn sie ansonsten mit Computern und Games wenig anfangen können. Das brachte sie auf die Idee, ein Augmented-Reality-Rhythmuspiel – das sie scherzhaft «AR'n'B» nannte – zum Gegenstand des dreistündigen Programmierworkshops an den Informatiktagen zu machen. Das Spielprinzip ist ganz einfach: Auf dem Bildschirm sieht der Spieler farbige Elemente auf sich zukommen, die er im Takt mit der

Musik einfangen muss. Zum Spielen braucht es weder Maus noch Tastatur: Der Spieler steuert das Spiel mit den Händen. Dafür werden an den Handflächen bunte Aufkleber angebracht und die am Computer angeschlossene Kamera erkennt die Handbewegungen. Beim Programmieren während der Workshops konnten die Schülerinnen und Schüler das Spiel individuell gestalten und ihren eigenen Level durch die Wahl der Songs gestalten. Programmiererfahrung wurde keine vorausgesetzt. Und wer während des Workshops nicht genug von «AR'n'B» bekommen konnte, kann ganz einfach zu Hause weitertüfteln: Die Software ist kostenlos verfügbar.

[Mehr Infos auf unserem Blog](#)



1 | Musikbasierte Computerspiele verbinden Menschen und Technik.



FREDY BACHMANN,
Leiter technische Ausbildung,
Berufsbildung Siemens Schweiz AG

«Unsere 1.-Lehrjahr-Lernenden haben Schulklassen und Lehrpersonen ins Programmieren eingeführt. Der direkte Kontakt mit den Schülerinnen und Schülern sowie den Lehrpersonen ist für uns sehr wertvoll. So können wir ihnen den Spass an der Informatik und allgemein an technischen Berufen weitergeben und uns als Arbeitgeberin mit spannenden Lehrberufen präsentieren.»

BESUCHERFEEDBACKS

«Ich fand es als Lehrperson sehr gut und entlastend! Vielen Dank für den tollen Einsatz!»

«Die beiden Kursverantwortlichen haben die Schülerinnen und Schüler sehr verständnisvoll und eng begleitet und konnten ihnen dadurch die doch sehr komplexe Programmierung näherbringen.»

«Der Workshop war für uns Kinder interessant, spannend, lehrreich und humorvoll und hat viel Spass gemacht. Alle möchten jetzt programmieren lernen. Der Workshop ist weiterzuempfehlen. Vielen herzlichen Dank :)»

«Es war von A-Z sehr gut organisiert. Ergon hat ein super Programm aufgestellt, sehr altersgerecht und fesselnd gestaltet, und hat sowohl mich als Lehrperson als auch die Kinder begeistert. Herzlichen Dank, dass Sie dies ermöglichen, insbesondere da Informatik nun im LP 21 verankert ist. Wir waren nicht das letzte Mal dabei!»

«Die Begeisterung der Veranstalter ist auf die Schülerinnen und Schüler übergesprungen.»

«Ich finde es toll, dass sich so viele Organisationen an dieser Woche beteiligen und uns viele Tipps und Ideen liefern.»



2020 GEHT ES MIT DEN INFORMATIKTAGEN WEITER, NEU WÄHREND SECHS TAGEN.

Die fünfte Ausgabe der Informatiktage im 2020 wird wieder mit Vollprogramm für Schulklassen, Lehrpersonen und das breite Publikum aufwarten. Neu im Frühling und mit Programmelementen, die vom 23. bis 28. März über die ganze Woche verteilt angeboten werden. Unternehmen, Organisationen und Hochschulen in und um Zürich werden ihre Türen öffnen und im Rahmen von Vorträgen, Workshops und Rundgängen zum Staunen, Erleben, Mitmachen und Diskutieren einladen. An den Wochentagen mit Fokus auf ein Fachpublikum und kleinere Gruppen, am Freitag und am Samstag mit reichhaltigem Programm für Familien und die breitere Öffentlichkeit.



1-3 | Vom 11. bis 15. März nutzten Schülerinnen und Schüler sowie Lehrpersonen die Gelegenheit, in die faszinierende Welt der Informatik einzutauchen.

4-5 | Eine Auswahl der bekanntesten Slam-Poetinnen und -Poeten aus der Schweiz, Deutschland und Österreich begeisterte mit ihren Geschichten rund um die Informatik das Publikum im Volkshaus Zürich.



INFORMATIK TAGE 2020

Unternehmen & Organisationen
öffnen ihre Türen.

FACTSHEET 2020

Datum	Montag, 23., bis Samstag, 28. März 2020
Austragungsorte	Dezentral, bei den teilnehmenden Gastgebern
Einzugsgebiet	Grossraum Zürich
Zielgruppen	Alle, die mehr über Informatik erfahren wollen: Erwachsene, Kinder, Jugendliche, Lernende, Studierende, Absolventen, Stellensuchende, Mitarbeitende, Eltern, Schulen, Lehrpersonen, Grosseltern, Fachleute
Teilnahme- möglichkeiten	- als Gastgeber mit eigenem Programmangebot - als Unterstützer
Informationen und Impressionen	Review Informatiktage 2018 Review Informatiktage 2017 Facebook (Informatiktage), Twitter (@ezueri) www.informatiktage.ch
Projektorganisation	Die Informatiktage sind aus dem eZürich-Kooperationsnetzwerk hervorgegangen. Das Projektteam besteht aus Vertretern folgender Organisationen: <ul style="list-style-type: none">- Amt für Wirtschaft und Arbeit Kanton Zürich, Standortförderung- ETH Zürich, Departement Informatik- Ergon Informatik AG- Stadt Zürich, Organisation und Informatik
Finanzierung	Die Informatiktage sind ein Non-Profit Projekt und finanzieren sich über Teilnahmegebühren und Sponsoringbeiträge.
Anmeldung	Ab Juni 2019 unter www.informatiktage.ch
Weitere Auskünfte	Anita Martinecz Fehér und Ramona Sutter Amt für Wirtschaft und Arbeit Kanton Zürich Standortförderung www.standort.zh.ch , standort@vd.zh.ch Tel. +41 (0)43 259 26 94

DAS ZEICHNET DIE INFORMATIKTAGE AUS

Die Mitwirkenden verfolgen gemeinsam die Vision, den Wirtschaftsraum Zürich mit gebündelter Kraft als herausragenden IT-Standort zu promoten und einen Beitrag zur Nachwuchsförderung zu leisten.

Das Programmangebot findet dezentral bzw. inhouse bei den gastgebenden Unternehmen und Organisationen statt.

Die Mitwirkenden entscheiden, wann, wie häufig und für welche Zielgruppe sie Programmemente anbieten wollen.

Kooperationen zwischen Gastgebern sind möglich und erwünscht, sodass sich Interessenten ohne geeignete Räumlichkeiten einbringen und mitmachen können.

Die zentrale Projektorganisation sorgt durch gezielte Kommunikationsmassnahmen und Medienpartnerschaften überdachend für Aufmerksamkeit.

Sowohl Grossunternehmen als auch KMU, Start-ups und nicht-kommerzielle Organisationen können sich eine Mitwirkung leisten.

Die Informatiktage sind ein Projekt vom eZürich Kooperationsnetzwerk und werden von Stadt und Kanton Zürich sowie Bildungseinrichtungen, Unternehmen und Organisationen getragen.

Eine stetig wachsende Anhängerschaft im schulischen Umfeld und auf Besucherseite wünscht, regelmässig über die Informatiktage informiert zu werden.