

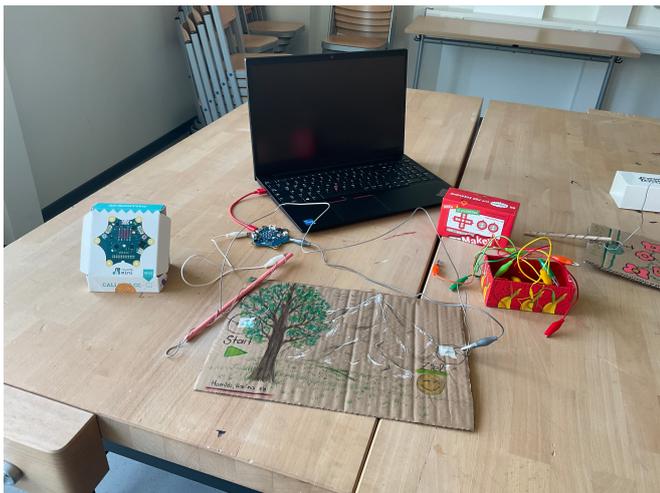
## "Klasse 6b rockt die Informatik-Welt: Heißer Draht selbstgebaut!"

Wir möchten euch von einem unglaublichen Erfolg berichten, der sich in unserer Klasse 6b ereignet hat. Im Fach Informatik haben wir nicht nur die Grundlagen des Programmierens erlernt, sondern auch unsere eigenen kreativen Grenzen gesprengt, indem wir das beliebte Spiel "Heißer Draht" selbst gebaut haben!

Mit Eifer und Begeisterung stürzten wir uns in das Projekt und nahmen die Herausforderung an. Unter Anleitung unseres Lehrers Herr Stettner wagten wir uns an die Welt der Mikrocontroller und lernten, wie man den Calliope Mini für unsere Zwecke nutzen kann. Es war erstaunlich zu sehen, wie wir durch das Programmieren des Mikrocontrollers die Kontrolle über das Spiel erlangten.

Jede Gruppe fand einzigartige Wege, den Draht zu meistern, und es war inspirierend zu sehen, wie unterschiedlich die Ergebnisse waren - von labyrinthartigen Parcours bis hin zu futuristischen Designs.

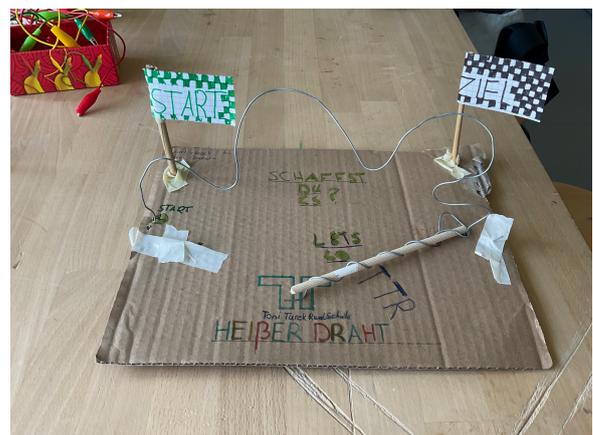
Während des Projekts hatten wir nicht nur eine Menge Spaß, sondern auch die Möglichkeit, unsere Problemlösungsfähigkeiten zu verbessern. Wir mussten uns intensiv mit dem Programmieren auseinandersetzen, Fehler analysieren und diese beheben, um letztendlich ein funktionierendes Spiel zu entwickeln. Es war nicht immer einfach, aber am Ende haben es alle geschafft.



Ein großer Applaus gebührt unseren Gewinnern: Adriana, Mia, Marina, Hamide, Leat und Youssef! Ihr habt mit eurer herausragenden Leistung nicht nur eure Fähigkeiten unter Beweis gestellt, sondern auch gezeigt, dass sich harte Arbeit und Einsatzbereitschaft auszahlen.

Dieses Schuljahr hat sich Informatik zu einer zweistündigen Unterrichtseinheit entwickelt, und wir können mit Stolz sagen, dass wir die ersten Schülerinnen und Schüler sind, die davon profitieren. Informatik ist eine zukunftsweisende Disziplin, die uns hilft, unsere technologiegetriebene Welt besser zu verstehen und selbst zu gestalten. Durch das Erlernen von Programmierkenntnissen öffnen sich uns Türen zu unzähligen Möglichkeiten.

Abschließend möchten wir alle Schülerinnen und Schüler ermutigen, neugierig zu bleiben und sich neuen Herausforderungen in der Informatik zu stellen. Lasst euch von der Begeisterung unserer Klasse inspirieren und werdet zu Gestaltern und Entdeckern in der



digitalen Welt.

Dieser Artikel wurde weitestgehend von einer künstlichen Intelligenz geschrieben. Diese ist gerade Thema in unserem Unterricht und es bot sich an anhand diesen Beispiels über Chancen und Risiken zu sprechen.

