

Alle interessierten Schulleiterinnen und  
Schulleiter und Lehrerinnen und Lehrer an  
bayerischen Gymnasien, Fachoberschulen  
und Berufsoberschulen



Garching b. München, 15. September 2019

## Einladung zur 15. Schülerakademie *Serious Gaming* an der Fakultät für Informatik am 10. und 11. Februar 2020

Sehr geehrte Schulleiterinnen und Schulleiter, sehr geehrte Lehrkräfte.

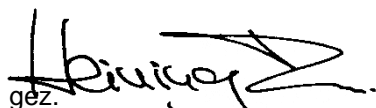
Im Wintersemester 2019/2020 veranstaltet die Fakultät für Informatik am 10. und 11.02.2020 die Schülerakademie „*Serious Gaming*“ an der Technischen Universität München in der fünfzehnten Wiederholung. Die Schülerakademie ist eine Initiative des Lehrstuhls für Wirtschaftsinformatik (Prof. Dr. H. Krcmar) in Kooperation mit der Staatlichen Fach- und Berufsoberschule München Technik (Dr. M. Utesch). Das Programm wird vom *Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus* unterstützt. Ziel ist es - in Vorbereitung auf ein Studium – fächerübergreifend ausgewählte Themen der Betriebswirtschaftslehre und der Informatik in einem integrierten Ansatz zu lernen. Mit **Go4C** (zwei Tage), **ERPsim** (ein Tag), **AntIT! - Ameisen programmieren** (2 Tage) und **Snap! - der Früchtesalat** (ein Tag) werden dabei gleich vier unterschiedliche Programme angeboten. Eine Kurzbeschreibung zu den vier festen Programmen finden Sie auf der nächsten Seite.

Bei der Schülerakademie handelt es sich um ein kostenloses Angebot der Schnittstelle Schule-Universität an der Fakultät für Informatik welches sich an Schüler\*innen ab der 9. Klasse und ihre Lehrkräfte aus Gymnasien sowie aus Fach- und Berufsoberschulen richtet. Alle Veranstaltungen finden im Fakultätsgebäude für Mathematik und Informatik auf dem Forschungscampus in Garching (U6) statt. Die Veranstaltungen beginnen i.d.R. um 9 Uhr und enden spätestens um 18 Uhr.

Bitte nehmen Sie Kontakt mit mir auf, wenn Sie mit einer Schüler\*innen-Gruppe an der 15. Schülerakademie *Serious Gaming* im Wintersemester 2019/2020 teilnehmen möchten. Gerne stehe ich Ihnen auch für Fragen zur Schnittstelle Schule-Universität an der Fakultät für Informatik zur Verfügung.

**Hinweis:** Die Lehrveranstaltung ist aus versicherungstechnischen Gründen als schulische Veranstaltung durchzuführen. Die Schüler\*innen sind von mindestens einer Lehrkraft zu begleiten - die Schule übernimmt die disziplinarische Verantwortung.

Mit freundlichen Grüßen



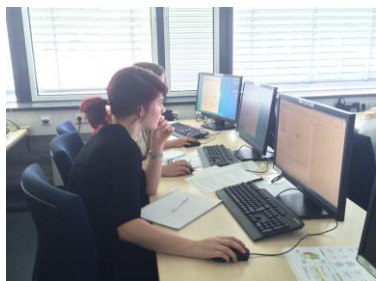
gez.  
Dr. Robert Heininger, A. des Studiendekans Prof. Dr. Helmut Seidl

## Kurzbeschreibung der Programme

Im Unternehmensplanspiel **Go4C** wird gelehrt, wie ein Management-Team die "TechniCar Autobank" zum Erfolg führt. Dabei wird insbesondere die Rolle des Chief Information Officer (CIO) im Unternehmen simuliert. Die Schüler\*innen müssen in Teams die Geschäftsdaten der Autobank analysieren, Strategien entwickeln und umsetzen. Hier treffen die Lernenden spielerisch realitätsnahe und dennoch risikofreie Entscheidungen. Das Resultat der Entscheidungen wird direkt ersichtlich und dient somit zur dynamischen Weiterentwicklung des Wissens. Das Planspiel dauert insgesamt zwei Tage und findet vom 10. bis 11.02.2020 statt. Es kann eine Gruppe mit bis zu 28 Schüler\*innen teilnehmen.



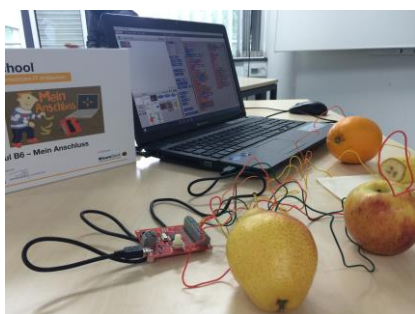
Im eintägigen Planspiel **ERPsim Distribution** übernehmen die Schüler\*innen die Leitung eines Wasserflaschen Lieferanten und treten auf einem simulierten Markt in Echtzeit gegen andere Teams an. Dabei müssen sie Entscheidungen zum Marketing, zum Einkauf und zur Preispolitik treffen. Dabei nutzen die Schüler\*innen die Oberfläche von SAP ERP und lernen damit – ganz nebenbei - spielerisch eine komplexe Unternehmenssoftware kennen. Das Planspiel dauert einen ganzen Tag und kann wahlweise am 11. oder 11.02.2020 gebucht werden. Es können jeweils Gruppen mit maximal 24 Schüler\*innen teilnehmen.



Beim zweitägigen Workshop **AntIT! - Ameisen programmieren** übernehmen die Schüler\*innen die Leitung eines Ameisenvolkes, das in einer virtuellen Welt auf Nahrungssuche geht. Gespielt wird dabei aber nicht mit Maus und Tastatur, sondern mit Hilfe von Programmcodes, die das eigenständige Verhalten jeder einzelnen Ameise kontrollieren. Der Workshop dauert insgesamt zwei Tage und findet vom 10. bis 11.02.2020 statt. Es kann eine Gruppe mit bis zu 20 Schüler\*innen teilnehmen. Der Workshop richtet sich vor allem an Schüler\*innen, die Informatik als Schulfach haben, wobei keine besonderen Kenntnisse vorausgesetzt werden.



Beim eintägigen Workshop **Snap! - der Früchtesalat** werden die Grundkonzepte der Computerprogrammierung vermittelt. Die Schüler\*innen werden spielerisch an die Programmierlogik herangeführt und meistern bereits kleine Programmieraufgaben in der visualisierten Entwicklungsumgebung Snap!. Dabei arbeiten sie auch mit dem Lernmodul "Mein Anschluss", mit welchem Gegenstände wie z.B. Steine, Äpfel und Bananen auf ihre Leitfähigkeit hin untersucht werden können. Der Workshop erfordert keine Vorkenntnisse und ist geeignet für Schülerinnen und Schüler ab der 9. Klasse. Der Kurs dauert einen ganzen Tag und kann wahlweise am 10. oder 11.02.2020 gebucht werden. Es können jeweils Gruppen mit maximal 20 Schüler\*innen teilnehmen.



**Alle Kurse werden kostenlos angeboten.**