



Pressemeldung/Medieninformation

Diese Information finden Sie im Internet unter: <http://www.zlb.de/presseinfo.htm>

Berlin, 10.07.2009
Presseinformation

AntMe! Spielend Programmieren in der Kinder- und Jugendbibliothek der Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB)

**3tägiger Ferien-Workshop im August
für Kinder- und Jugendliche von 10-14 Jahren – Jetzt anmelden!**

Die Kinder- und Jugendbibliothek der Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB) bietet gemeinsam mit dem gameslab Berlin der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW) und AntMe!/Microsoft vom 19.-21.08.2009 einen 3tägigen Workshop an. Der Workshop führt interessierte Kinder und Jugendliche von 10-14 Jahren auf spielerische Weise an die Programmiersprachen C# und Visual Basic.NET heran.

Unter professioneller Anleitung programmieren die Teilnehmer ihre eigenen Spielabläufe basierend auf dem PC-Spiel AntMe! und lernen so die ersten Schritte des Programmierens. Ihre im Workshop erworbenen Kenntnisse können sie danach auf der Webseite von AntMe! weiterentwickeln und sich auf <http://antme.net/> in Foren, Blogs usw. austauschen. Die Ergebnisse werden am 23.08.2009 beim Veranstaltungstag des gameslab Berlin im Rahmen der Veranstaltung „365 Orte im Land der Ideen“ präsentiert.

Zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen für Kinder und Jugendliche gehören heute zweifellos Computer- und Videospiele. Um einen kreativen und kritischen Umgang mit dem Medium zu fördern, sollen Kinder und Jugendliche im Workshop aktiv und unterhaltsam erfahren, wie Computerspiele entwickelt werden.

Zeit: 19. - 21. August 2009

Ort: Zentral- und Landesbibliothek Berlin; Haus Amerika-Gedenkbibliothek
Kinder- und Jugendbibliothek „Hallescher Komet“
Blücherplatz 1, 10961 Berlin-Kreuzberg

Ansprechpartner:

Gameslab berlin Hochschule für Technik und Wirtschaft
Stefan Escher
030-23612964

Kontakt/Adresse/Name: Öffentlichkeitsarbeit / Sabine Walz

Datum: 10.07.2009

Fon: 030 90226 661

Fax: 030 90226 662

E-Mail: presse@zlb.de



Pressemeldung / Medieninformation

Diese Information finden Sie im Internet unter: <http://www.zlb.de/presseinfo.htm>

stefan.escher@htw-berlin.de

Kinder- und Jugendbibliothek „Hallescher Komet“ (ZLB)

Herr Pfeifer

030-90226103

pfeifer@zlb.de

gameslab Berlin ist das interdisziplinäre Forschungszentrum für Computerspiele der Hochschule für Technik und Wirtschaft [HTW Berlin](http://www.htw-berlin.de). Es wurde von der Initiative „Deutschland – Land der Ideen“ unter Schirmherrschaft des Bundespräsidenten als eines von 365 Projekten für 2009 prämiert.

<http://games-lab.de/>

<http://www.365-orte.land-der-ideen.de/>

AntMe! - Die Ameisensimulation (Microsoft Deutschland GmbH)

„AntMe!“ ist ein Spiel, bei dem die Programmierung von künstlicher Intelligenz das zentrale Spieleprinzip ist. Eine prima Möglichkeit, die Sprachen C# oder Visual Basic.NET zu lernen, nebenher etwas über die „eingebaute Intelligenz“ von Computerspielen zu erfahren und dabei jede Menge Spaß zu haben. Jeder Spieler kontrolliert ein Ameisenvolk, das in einem virtuellen Wald auf Nahrungssuche geht. Wie im echten Leben ist die Menge an Futter begrenzt und überall lauern Feinde. Das Verhalten der eigenen Ameisen wird durch ein Programm gesteuert, welches jeder Spieler vor Spielbeginn selbst schreibt. Im Programmcode wird festgelegt, wie die Ameise auf verschiedene Ereignisse reagiert. Durch clevere Programmierung und ausgefeilte Strategie-Routinen kann jeder Spieler seinem Volk zu einem Vorteil verhelfen...

„AntMe!“ gehört zu der von [Microsoft](http://www.microsoft.com) ins Leben gerufenen Initiative „coding4fun“, in deren Rahmen Microsoft Einsteigern und Hobbyprogrammierern kostenlos die Möglichkeit bietet, Programmieren zu lernen.

<http://antme.net/>

<http://www.microsoft.com/germany/msdn/coding4fun/default.aspx>

Über die Kinder- und Jugendbibliothek der Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB)

Als größte Kinder- und Jugendbibliothek Deutschlands bietet die Kinder- und Jugendbibliothek der ZLB mit einem Bestand von über 115.000 Medien ein vielseitiges, aktuelles, auf die Bedürfnisse der Zielgruppen abgestimmtes Medienangebot. Schwerpunkte sind u.a. Konsolen- und PC-Spiele sowie fremdsprachige Medien aller Art in ausgebauten Beständen. Mit unserem institutionsübergreifenden und berlinweit wirkenden "Berliner Lernzentrum" entsteht ein Lernbereich für Schülerinnen und Schüler. Hier können Kinder und Jugendliche auf schulbegleitende Medien und Schulbücher aus allen Bundesländern bis zum Abitur zugreifen. Für Eltern und Pädagogen steht ein umfangreicher Bestand an Sekundärliteratur zu Kinder- und Jugendmedien zur Verfügung.

Die Kinder- und Jugendbibliothek der ZLB ist ein überregionales Medien- und Informationszentrum mit zentralen Dienstleistungen für Berliner Öffentliche Bibliotheken. Sie kooperiert mit Kultur- und Bildungsinstitutionen berlin- und deutschlandweit und initiiert Serviceleistungen und Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche mit gesamtstädtischer Bedeutung. Ein umfangreiches Veranstaltungsprogramm rundet die Angebotspalette der Kinder- und Jugendbibliothek der ZLB ab. Die Nutzung des Medienangebotes und alle Serviceleistungen sind für Kinder und Jugendliche kostenlos.

Weitere Informationen

http://www.zlb.de/wissensgebiete/kinder_und_jugend

Kontakt/Adresse/Name: Öffentlichkeitsarbeit / Sabine Walz

Datum: 10.07.2009

Fon: 030 90226 661

Fax: 030 90226 662

E-Mail: presse@zlb.de
