

Landesolympiade Informatik

Titel:

Landesolympiade Informatik

Jugend Digital LOI

Kurzbeschreibung:

Die Landesolympiade Informatik zeigt Schüler*innen berufliche Perspektiven vor allem im IT-Bereich in Mecklenburg-Vorpommern. Es werden Aufgaben und Problemfragen in der IT gestellt und zusammen bearbeitet, um so wissenschaftliches Denken und Teamarbeit zu fördern.

Förderung:

Zielgruppe:

Schüler*innen

Fachbereich:

Berufsorientierung, Medien

Abschluss:

Dauer:

3 Camps + Finale

zeitlicher Umfang:

Vollzeit

Ort:
Güstrow

Bild:

Landesolympiade Informatik **LO1**

Die Landesolympiade Informatik ist ein Projekt zur Berufsorientierung, mit dem mehrere Ziele verfolgt werden. Zunächst soll bei den Schülerinnen und Schülern der Wunsch nach einer Berufsausbildung bzw. Studium im IT-Sektor geweckt werden. Den Teilnehmerinnen und Teilnehmern werden verschiedene Ausbildungsmöglichkeiten in regionalen Unternehmen, sowie Studienmöglichkeiten an den Hochschulen und Universitäten in Mecklenburg-Vorpommern aufgezeigt.

Dadurch soll dem Trend der Abwanderung von gut ausgebildeten Fachkräften durch Aufzeigen dieser Chancen und Möglichkeiten der Berufswahl entgegengewirkt werden, um kluge und kreative Köpfe auch nach der Ausbildung im Land zu halten. Das Projekt richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Regionalen Schulen und Gymnasien in Mecklenburg-Vorpommern.

Die Landesolympiade Informatik richtet sich an zwei Zielgruppen.

1. JUNIOR

Die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe 1 (Klasse 7 – 10) Programmieren von micro:bit Robotern

2. SENIOR

Die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe 2 (Klasse 10 – 12) lösen Aufgaben aus dem Bereich der Netzwerktechnologie und Erstellen Programme in der Programmiersprache Python.

In jeweils drei Vorbereitungscamps werden die Schülerinnen und Schüler auf die Finalveranstaltung vorbereitet.

Im Rahmen der Finalveranstaltung findet in jedem Jahr ein IT-Abend statt, bei dem sich die Schülerinnen und Schüler bei IT-Unternehmen und Hochschulen des Landes über mögliche Berufsausbildungen und Studiengängen vor Ort informieren können.

Micro:bit Programmierung

JUNIOR

Für alle Schülerinnen und Schüler
ab Klassenstufe 7

Programmierung von
micro:bit Robotern
<mit blockbasierter
Programmiersprache>

Python / Netzwerke

SENIOR

Für alle Schülerinnen und Schüler
ab Klassenstufe 10

Programmiersprache Python
<Effiziente Algorithmen, Datenstrukturen>

Netzwerktechnologie
<Konfiguration von Netzwerken>
<Routingalgorithmen>



[zurück](#)