Veröffentlicht auf Presseportal Schweiz - Presse und Medienmitteilungen (https://www.presseportal-schweiz.ch)

26.05. 2014

170 Schüler werden bei 30 Grad nach erfolgreichem Programmier-Crashkurs mit 50 kg Eis belohnt

Von Ulrike.Fempel



Bild Rechte
Ulrike Fempel

(Brugg - Zürich) Die Firma Google feiert dieser Tage ihr zehnjähriges Jubiläum in Zürich und lud in Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule FHNW 170 Schüler/-innen und deren Lehrpersonen aus der Nordwestschweiz zu einem Programmier-Crashkurs in ihre Büros ein.

Gemeinsames Ziel von Google und dem neuen Lehrstuhl für pädagogische Bildung ist es, Kinder und Jugendliche in der Schweiz für Informatik zu begeistern. Schüler/-innen sollen motiviert werden, über den Konsum von Apps und Computer Games hinaus sich für das "Wie" und "Warum" moderner Computertechnologie zu interessieren.

Kann man die Begeisterung der Heranwachsenden für Computerspiele kanalisieren und diese Energie für mehr Motivation im Unterricht nutzen? Das Lernkonzept Scalable Game Design wird in den USA seit über zehn Jahren erforscht mit dem Ergebnis, dass die Schüler und Schülerinnen begeisterungsfähig sind für informatische Inhalte, die über die reine Anwendung von Software hinausgehen. Die Lerninhalte der Spieleprogrammierung haben einen stufenweisen Aufbau und

beginnen mit motivierenden selbst gebauten Computerspielen, erstrecken sich aber bis hin zu komplexen wissenschaftlichen Simulationen.
"Die Veranstaltung war binnen 3 Tagen ausgebucht und eine lange Warteliste zeigt, dass es grosses Interesse an Schweizer Schulen gibt für neue Inhalte im Bereich informatische Bildung", so berichtet Professor Repenning, Leiter der Professur für informatische Bildung der pädagogischen Hochschule in Brugg.

Am Mittwoch, 21. Mai, bekamen 170 Schüler/-innen und deren Lehrer/-innen einen Einblick in die Inhalte von Scalable Game Design und das eigenständige Programmieren eines 3D Spieles (das Frogger Spiel, eines der ersten Computerspiele aus den 80er Jahren) hat die Schüler/-innen im Alter von 10 - 16 Jahren extrem begeistert. Barbara Gabathuler von der Primarschule Stapfer kam mit 9 Kindern aus einer 5. Klasse aus Brugg nach Zürich angereist - es war eine von insgesamt 3 Schulen aus Brugg. Daneben waren Schulen aus dem Kanton Zürich, Basel, St. Gallen, Aargau und Bern vertreten. Ein kurzer Besuch bei der Schulklasse von Frau Gabathuler am nächsten Morgen zeigte, dass die Kinder nicht nur begeistert waren von all dem, was sie an dem Nachmittag in Zürich gesehen und gelernt hatten, sondern auch unbedingt mehr lernen wollen und gleich abends zu Hause versuchten, weiterzuprogrammieren. Da ging es bei einem kurzen Interview mit Veronika, Otto, Davide und Silas (alle 10 bzw. 11 Jahre alt) am nächsten Vormittag schon fast ins "Fachsimpeln": Auf welchem Browser die Software am besten funktioniert, welche Programmierschritte man sich abends noch überlegt hatte, ob es vielleicht Analogien zu Computerspielen gibt, die man bereits kennt, warum die Google Räumlichkeiten so eingerichtet sind, dass man dort am liebsten wohnen möchte und dass die Übersetzung der englischen Software ja ganz leicht mit dem "Google Translater" ins Deutsche übersetzt werden kann, aber nicht immer hundert Prozent richtig ist. Denn, so bemerkte Davide Bühler: “Das Wort «save» wurde im Google Translator erstmal mit «sparen» übersetzt - erst in der detaillierten Beschreibung steht dann auch das Wort «speichern». Aber immerhin - die Kinder wissen sich zu helfen und scheuen sich auch nicht vor englischen Vokabeln - die Motivation ist zu gross, als dass man sich vor Dingen abschrecken liesse, die sonst vielleicht als zu mühsam gelten. Auch Veronika Azhazha war begeistert von den Möglichkeiten, selbst ein Computerspiel zu programmieren, obwohl sie selbst sonst noch nicht ein Game auf dem Computer gespielt hat: “Schade, dass wir nicht noch länger weiterprogrammieren konnten gestern”.

Es ist nun geplant, mit Pilotklassen die Programmierinhalte weiter zu vertiefen und auch den Lehrern die Möglichkeit zu geben, sich in Workshops weitere Kenntnisse anzueignen, um das Thema Game Design auch zukünftig im Unterricht einfliessen zu lassen. Das Feedback war so positiv, dass Google auch zukünftig im kleineren Rahmen mit Unterstützung der eigenen Mitarbeiter Programmierworkshops in Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule FHNW anbieten möchte. Was den Kindern übrigens im Ohr geblieben ist, war die Bemerkung der Google Mitarbeiter, dass diese 20% ihrer Arbeitszeit für "freie" Projekte verwenden können - also Projekte, die nicht direkt mit den Zielvorgaben und einem Business Content zu tun haben. So kann zum Beispiel die Unterstützung bei Programmierworkshops für Schulen stattfinden, die doch einen recht grossen personellen Aufwand von Google erforderte. Die Pädagogische Hochschule freut sich, dass ihr Programm mit Game Design bei den Schweizer Kindern auf so grosse Begeisterung gestossen ist - ein weiterer Anreiz, möglichst schnell viele Weiterbildungsmöglichkeiten für Lehrpersonen anzubieten.

Über die Organisation:

Seit 1.1.2014 gibt es den ersten Lehrstuhl für Informatische Bildung an einer Pädagogischen Hochschule in der Schweiz. Die Professur möchte langjährige Forschungserfahrung aus den USA mit informatischen Bildungsinhalten in der Schweiz umsetzen. Erste Pilotprojekte in mehreren Kantonen waren bereits sehr erfolgreich.

Grundlegende informatische Bildung der Schulkinder – inklusive Kenntnissen des Programmierens, sollte schon in der Primarstufe eingebettet sein, um die Schülerinnen und Schüler auf die vielfältigen Anforderungen im Berufsleben des 21. Jahrhunderts vorzubereiten. Unterstützt und finanziell gefördert von der Hasler Stiftung ist es Ziel des neuen Lehrstuhls für informatische Bildung, Programmieren und die damit verbundene Fähigkeit, Probleme zu analysieren und zu lösen, in den Primarunterricht einzubinden.

Kernpunkt der Bildungsinhalte ist das Konzept desComputational Thinking,welches mittels Scalable Game Designdurch angewandtes Programmieren zu vermittelt werden soll. Verbunden mit kreativem Gestalten (2D und 3D) reichen die Anwendungen bis hin zu MINT Simulationen. Dabei werden Design-Konzepte mit Problemlösungsstrategien durch einfach zu erlernende visuelle Programmiersprachen verbunden. Skalierbar heisst, dass die Methode ein stufenweises Einsetzen

ermöglicht und daher Schülern/-innen verschiedener Altersgruppen zugänglich gemacht werden kann. Das Unterrichten ist sehr praxisorientiert, da das Vermitteln von Theorie eingebettet ist in eigenständige Programmiererlebnisse der Lernenden. Es geht beim Game Design nicht ums Computerspielen, sondern um das Erlernen von Konzepten, die als Kernkompetenzen des 21. Jahrhunderts gesehen werden

Pressekontakt:

Ulrike Fempel

n|w
Pädagogische Hochschule FHNW
Professur für informatische Bildung

Ulrike Fempel
Wissenschaftliche Mitarbeiterin
Campus Brugg-Windisch
Bahnhofstrasse 6
5210 Windisch

T +41 56 202 82 45 oder 056 202 8387
ulrike.fempel@fhnw.ch
www.fhnw.ch/ph

Kategorie
Wissenschaft & Forschung & Bildung

Source URL: *https://www.presseportal-schweiz.ch/pressemeldungen/170-schueler-werden-30-grad-erfolgreichem-programmier-crashkurs-50-kg-eis-belohnt*