Programmierkurs „Scratch“ an der Galileo-Schule Bexbach

Einfach nur spielen ist nicht! An den Computer setzen, anschalten und das gewünschte Spiel startet? Fehlanzeige! Vor dem Vergnügen steht ein bisschen Arbeit für die Schüler im Programmierkurs „Fit in Scratch“. Wie entsteht denn so ein Computer-Spiel und welche Software steckt dahinter? Unter Anleitung von Dr. Hans-Jürgen Engels beschäftigen sich ein Dutzend Schüler aller Altersstufen mit grundlegenden Fragestellungen im Umgang mit Computerspielen. Im „Fit-in“ – Kurs können sie ihre eigenen Computerspiele entwerfen, programmieren und spielen. Mit Hilfe der grafischen blockbasierten Programmiersprache „Scratch“ können Sie erste Erfahrungen im Programmieren sammeln.

„Sie bietet einen leichten Einstieg und erlaubt es trotzdem, selbst komplizierte Anwendungen zu erstellen. So können unsere Schüler selbst als Softwarehersteller kreativ werden“, erläutert Kursleiter Engels hierzu.

Das Scratch-Projekt ist ein Modul des Gesamtpakets **IT2School**, der Wissensfabrik Deutschland e. V., zu der auch die Robert Bosch GmbH Homburg gehört, die der Schule in diesem Bereich eine Kooperation angeboten hat. Schulleiterin Gaby Schwartz dankt dem Unternehmen für diese wertvolle Unterstützung: Lehrkräfte wurden in eine Projektschulung einbezogen, alle Schülermaterialien und zahlreiche Bücher wurden zur Verfügung gestellt.

Dass man mit Begeisterung dabei ist und quasi „ganz nebenbei“ noch Englisch lernt, bestätigen stellvertretend Robin Engels und Dominic Block aus der Klassenstufe 8. „A walking Taco“ hat Robin sein Erstlingswerk genannt, das er nach Fertigstellung den anderen Kursteilnehmern präsentieren darf. „Toll, wie schnell man selbst ein neues Spiel entwerfen und auch spielen kann“, ergänzt Klassenkamerad Dominic.

„Das Programmieren mit Scratch bietet den Schülern Raum für spannende eigenständige Projekte, und so lernen sie hier schnell das Programmieren auch als kreativen Prozess kennen.“, erläutert Projektleiter Engels den pädagogischen Ansatz. So gehe es einfach darum, Vorgänge beim Programmieren zu verstehen und nachzuvollziehen. „Nachhaltigkeit“ sei dabei eines der wichtigsten Lernziele.

Erste von der Projektgruppe entworfene Spiele werden in Kürze in der Homepage der Schule (www.galileo-schule-bexbach) vorgestellt.

Foto: Luca Enkler bei der Arbeit mit „Scratch“