

Programmieren wird zum Kinderspiel

Söderblom-Gymnasium nimmt an der EU-Code-Week teil

Espelkamp (WB/fq). Berufe im IT-Bereich werden für die Schüler immer attraktiver. Informatiker oder Web-Designer sind da nur zwei Job-Beispiele, die in der heutigen Zeit großes Interesse hervorrufen.

Das ist auch Grund genug für das Söderblom-Gymnasium, zum ersten Mal eine Veranstaltung innerhalb der EU-Code-Week zu veranstalten.

Die Europäische Kommission unterstützt die Code Week zur Förderung von digitalen Kompetenzen. Während der europaweiten Veranstaltungen sollen Menschen aller Altersgruppen für kreatives Programmieren begeistert werden. Als einzige Schule der Region beteiligte sich das Söderblom-Gymnasium daran. Aufgrund des großen Schülerinteresses wurden insgesamt zwölf Fünftklässler und 15 Siebtklässler als Teilnehmer ausgelost.

In drei Schulstunden konnten sie mit der Informatiklehrerin Sabine Salloch Programmiererfahrungen sammeln.

In drei Schulstunden konnten sie begleitet von der Informatiklehrerin Sabine Salloch erste Programmiererfahrungen sammeln. Sie lernten mit dem Online-Adventure-Game »Run Marco!« eine Spielfigur mit Hilfe von Programmierbefehlen durch einen Dschungel zu steuern. So programmierten die Schüler ihre ersten eigenen Algorithmen. Linn Maja Klanke und Janne Hüffmeyer aus der Klasse 5d waren mit dabei.

Sie haben sich mit den Grundlagen des Programmierens beschäftigt. Es wird zwar häufig von der Generation Digital Natives gesprochen. Aber bei vielen Jugendlichen beschränkt sich das Wissen auf die Anwendung von Apps. »Run Marco!« hilft bei den ersten Schritten zum Programmieren. Die beiden Fünftklässlerin haben sich bei den ersten Programmierschritten gerne Hilfe und Tipps von Mitschülerin Luisa Loginow aus der Klasse 9c eingeholt.

Anschließend wurde das Kartenspiel »Cody Roby« gebastelt. Die Schüler probierten verschie-



Die Schülerinnen Linn Maja Klanke (5d) und Janne Hüffmeyer (5d) lassen sich von Luisa Loginow (9a) einen Tipp beim Spielen von »Run

Marco!« geben. Das Söderblom-Gymnasium hat an der EU-Code-Week teilgenommen.

dene Spielvarianten zusammen aus. Bei dem Spiel wird ein Spielsteinroboter mit den Karten über ein Spielfeld geführt. Unterstützung erhielten die 13 Schülerinnen und 14 Schüler neben Luisa Loginow (Klasse 9a) auch von Fynn Degen (9c) und Babish Logan (9d), die alle auftretenden Fragen, auch zum Informatikunterricht ab der 8. Klasse, beantworteten.

Zusätzlich stand während des Vormittags ein Büchertisch zur Verfügung. Durch die »Code-Week-Aktion« waren diverse Verlage bereit, mehr als 40 Bücher im Gesamtwert von über 800 Euro sowohl der Sek-I- als auch der Sek-II-Bibliothek zu spenden. »Da-

durch sind die Büchereien des Espelkamper Schulzentrums im Bereich der Informatik nun up-to-date und es sollte sich für jeden Geschmack etwas finden«, zeigte sich Lehrerin Salloch nach der Code-Week sehr zufrieden. Nicht nur Sachbücher – zum Beispiel über die Kinderprogrammiersprache Scratch oder über Profithemen wie Arduino, einer Physical-Computing-Plattform – seien nun vertreten. Es gebe auch Belletristik aus dem Bereich der Informatik, wie beispielsweise ein Buch über Ada Lovelace, der ersten Programmiererin, oder die Battle of the Blocks-Reihe, erklärte Salloch abschließend.



Fynn Degen (9c) erklärt Simon Dresler (7b) und Tido Snethlage (7b) eine Spielvariante von »Cody Roby«.