

19. Juli 2017, 04:39

Ferienpass-Kinder erschaffen neue Welten



Die Workshopteilnehmer waren mit vollem Elan bei der Sache. (Bild: Stefan Kaiser (Rotkreuz, 17. Juli 2017))

ROTKREUZ - Schiessende Weltraummännchen, Schmetterling-fangende Kröten oder Hexen mit Blitz: Im Scratch-Workshop des Ferienpasses waren der Kreativität der Teilnehmer keine Grenzen gesetzt.

Nils Rogenmoser

redaktion@zugerzeitung.ch

Wer sich in Sachen Informatik auskennt, dem dürfte «Scratch» ein Begriff sein. Für alle anderen hier eine kurze Erklärung gemäss der Online-Enzyklopädie Wikipedia: «Scratch ist eine erstmals 2007 veröffentlichte erziehungsorientierte visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche.» Das Arbeiten mit dieser Sprache, also das Programmieren, konnten Mädchen und Buben zwischen 11 und 16 Jahren im Rahmen des Zuger Ferienpasses lernen. Durchgeführt wurde der Scratch-Workshop am vergangenen Montag am Departement für Informatik der Hochschule Luzern in der Suurstoffi in

Rotkreuz. Der Workshop stand einerseits im lockeren Zeichen des Spasses, andererseits konnten die Mädchen und Buben dort während eines ganzen Tages fleissig programmieren und kreativ wirken. Der Scratch-Workshop ist in dieser Form 2012 ins Leben gerufen worden. Dieses Jahr konnten zum ersten Mal Kinder im Rahmen des Zuger Ferienpasses daran teilnehmen.

Bereits am Vormittag beginnen die zwei Mädchen und 13 Buben nach einer kurzen theoretischen Einführung unter fachkundiger Anleitung mit dem Programmieren. Schlüsselbegriffe wie Algorithmus oder Endlosschleife werden auf praktische Weise erklärt. Der wissenschaftliche Mitarbeiter der Hochschule Luzern, Roland Christen, der die Gruppe gemeinsam mit einem Kollegen betreut, erklärt die Leitidee hinter dem Workshop: «Die Kinder und Jugendlichen kommen ohne Vorwissen in diesen Kurs. Sie sind täglich dem Internet und sozialen Medien ausgesetzt, mir ist es wichtig, dass sie nun auch lernen, was hinter der Informatik steckt.»

Neugierig und interessiert

Bald nach der Mittagspause startet der Programmierwettbewerb, in dem jeder ein eigenes Spiel, eine Kurzgeschichte oder eine Animation programmiert. Es wird deutlich, dass der Funke vom enthusiastischen Roland Christen auf die Teilnehmer übergesprungen ist – pausenlos wird in die Tasten gehauen und von X- und Y-Koordinaten sowie Schleifen gefachsimpelt. Der Wettbewerb spornt wahrlich zu Höchstleistungen an. Eifrig wird bis zum Ende der Zeit gearbeitet, wobei manch einer wohl gerne noch Stunden weiterprogrammiert hätte.

Von schiessenden Weltraummännchen über eine Schmetterling-fangende Kröte bis zur Hexe, die von Blitzen gejagt wird, kennt die Kreativität bei den Spielen keine Grenzen. Der zwölfjährige Cédric sagt: «Der Workshop macht enorm viel Spass, und ich bin überrascht, wie viel ich in diesen Stunden gelernt habe», seine Kollegen nicken zustimmend.

Auch Roland Christen zeigt sich mehr als zufrieden mit dem Ergebnis des Workshops: «Der heutige Tag war im schönen Sinne anstrengend. Die Teilnehmer waren echt neugierig und interessiert – das ist genau das Ziel unserer Förderung und macht meinen Job dankbar.» Mit einem Schmunzeln verrät er, dass er die Teilnehmerinnen und Teilnehmer vor lauter Euphorie einige Male bremsen musste. Zum Schluss werden zwei Siegerspiele auserkoren. Und am Ende fühlt sich nach diesem lehrreichen Tag ganz zu Recht jeder als Sieger.

Hinweis: Infos zu den Workshops auf www.hslu.ch/scratch

Diesen Artikel finden Sie unter:

<http://www.luzernerzeitung.ch/nachrichten/zentralschweiz/zug/sie-erschaffen-neue-welten:art9648,1068354>