

Die Programmierer der Zukunft

Selbst ein Computerspiel programmieren – das können Kinder spielerisch im Ferienpassangebot «Scratch» lernen.



Kinder lernen an der HSLU, wie Programmieren funktioniert – etwa Luisa Alfama Buser (mit Kopfhörer). Bild: Pius Amrein (Rotkreuz, 16. Juli 2020)

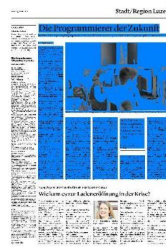
Natalie Ehrenzweig

Wer beim Ferienpassangebot «Scratch – spielerisch Programmieren lernen» lauter bleiche, übergewichtige Kinder erwartet, sah sich gestern in der Hochschule Luzern Informatik in Rotkreuz mit seinen Klischees konfrontiert. Von den 19 Kindern (7 vom Ferienpass Luzern und 12 vom Ferienpass Nidwalden) erwähnen die wenigsten bei der Vorstellungsrunde,

dass sie leidenschaftliche Gamer sind. Vielmehr erzählen sie von Hobbys wie Velofahren, Unihockey, Skifahren oder Modelleisenbahn.

Ruedi Arnold, Informatik-Professor an der HSLU, räumt mit den Klischees auch gegenüber den Kindern auf: Er finde die Informatik zwar spannend und faszinierend, aber in seiner Freizeit sei er gern draussen und mit seiner Familie zusammen. Bevor die Kinder

selbst Hand anlegen dürfen und im Computerlab erste Übungen machen, zeigt Ruedi Arnold die Grundfunktionen von Scratch und erklärt die Aufgabe: Die Kinder sollen ein Labyrinthspiel für einen Helikopter programmieren. Die unterschiedlichen Befehle sind in Gruppen eingeteilt, wie zum Beispiel Bewegung, Aussehen, Ereignis oder Klang. «Wer Musik, Explosionen oder Applaus reinprogram-



mieren will, macht das dann daheim, denn wir wollen heute hier keine Disco haben», sagt der Informatik-Professor schmunzelnd.

Ein Drittel der Teilnehmer sind Mädchen

Luisa Alfama Buser (12) aus Luzern gehört nicht zu den Kindern, die man – gemäss Klischee – in die Computer-Nerd-Schublade stecken würde. Sie spielt gern Geige und hat sich zum Kurs angemeldet, weil sie Informatik interessant findet. «Ich brauche zum Beispiel oft Powerpoint, um für die Schule einen Vortrag zu machen. Ich würde gern ein Game programmieren, das alle kennen. Vielleicht wäre das auch ein spannender Beruf», sagt sie. Dass sie sich als Mädchen fürs Programmieren interessiere, das sei in ihrem Umfeld kein Thema gewesen – ein Drittel der Teilnehmenden sind Mädchen.

Inzwischen sind die Kinder vom Vorlesungszimmer ins Computerlab gewechselt. Mit genügend Abstand zwischen den Arbeitsplätzen loggen sie sich ins webbasierte Programm ein und schauen sich die Aufgaben auf dem Blatt an. Es sei wichtig, dass die Reihenfolge der Arbeitsschritte eingehalten werde, hat Ruedi Arnold vorgängig erklärt. Eli Lake (11) aus Luzern sieht der Aufgabe gelassen entgegen. Das sehe ziemlich einfach aus, meint er. Seine Eltern haben ihn auf den Kurs aufmerksam gemacht. «Sie fanden, da ich oft game, soll ich mal lernen, was dahintersteckt», verrät er. Obwohl er sonst auch gern Baseball oder Basketball

spielt, hat er immerhin am Vortag drei Stunden am Compi gespielt. Eli hat allerdings, im Gegensatz zu Luisa, schon mal in der Schule für einen Animationswettbewerb ins Programmieren reingeschnuppert.

Die Konzentration und das Engagement sind hoch

«Wenn sich kleinere Kinder anmelden, dann begleiten wir sie einfach enger. Am Vormittag haben sie alle oft ähnliche Fragen: Wie funktioniert das mit den Winkeln? Sie müssen Mathi anwenden», erklärt Roli Christen, der mit Ruedi Arnold den Kurs durchführt, schmunzelnd. Ältere Kinder könnten die jüngeren auch unterstützen, das ergebe einen guten Lerneffekt. «Am Nachmittag, wenn sie die eigenen Ideen umsetzen, wollen sie etwa wissen, wie man Punkte zählt, wie sie Schwerkraft programmieren können oder wie Figuren interagieren können», er-

«**Ich würde gern ein Game programmieren, das alle kennen. Vielleicht wäre das auch ein spannender Beruf.»**

Luisa Alfama Buser (12)

Ferienpass-Teilnehmerin zählt er begeistert. Begeistert ist auch Ruedi Arnold: «Die meisten Kinder werden sehr kreativ und erfinden coole Spiele», berichtet er von seiner langjährigen Erfahrung mit dem Ferienpassangebot. Der Tag, den die HSLU anbietet, soll dazu dienen, den

Kindern einen Einblick in die Informatik zu geben, aber auch, um ihnen zu zeigen, dass in einer Hochschule ganz normale Menschen arbeiten. Wie viele Kinder später tatsächlich den Weg in die Informatik finden, erhebt die HSLU nicht. «Aber als ich früher Informatik-Schnupperwochen für Frauen an der ETH leitete, hat sich jeweils etwa die Hälfte zum Studium angemeldet», weiss Ruedi Arnold. Auch der Multiplikatorenaspekt sei nicht zu verachten: «Die Kinder erzählen daheim vom Kurs. Vielleicht probieren Geschwistern, Eltern oder Grosseltern Scratch auch mal aus.»

Im Verlauf des Tages werden die Kinder lernen, mit Schleifen und Bedingungen umzugehen, hören einen Vortrag über Informatik und bekommen die HSLU kurz vorgestellt. Mit der an den Tag gelegten Konzentration und dem Engagement, das die Kinder zeigen, könnten hier durchaus zukünftige Programmiererinnen und Programmierer sitzen.