

Ein kreativer Einstieg in die digitale Welt

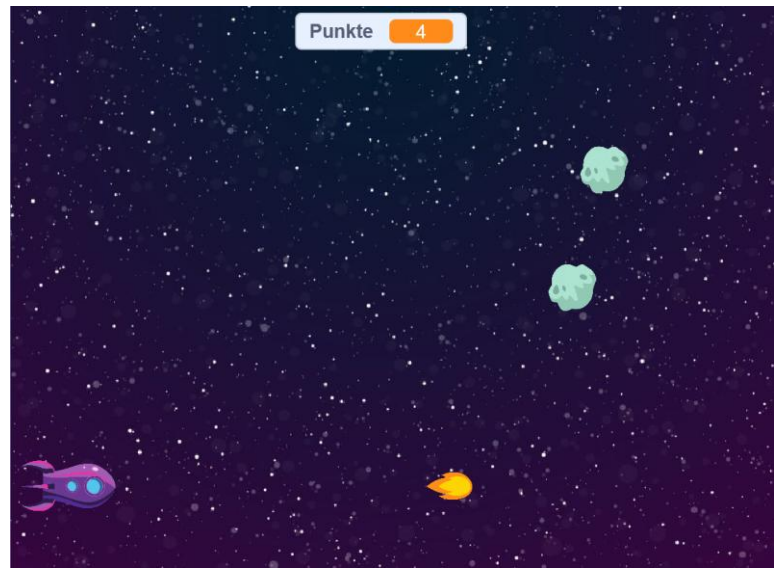


Während unserer diesjährigen Projekttag widmete sich die Gruppe der Scratchis im Computerraum einer besonderen Herausforderung: dem Erlernen der Grundlagen des Programmierens mit Scratch. Scratch ist eine visuelle Programmiersprache, die speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde, um spielerisch und kreativ erste Erfahrungen mit dem Coden zu sammeln.



Von den ersten Schritten zur eigenen Spielentwicklung

Am ersten Tag standen das Kennenlernen der Scratch - Oberfläche und die Grundfunktionen im Mittelpunkt. Die Schülerinnen und Schüler experimentierten mit einfachen Befehlen, um Figuren zu bewegen und erste kleine Animationen zu erstellen. Die Begeisterung war schnell spürbar, als die ersten selbst programmierten Abläufe auf dem Bildschirm zum Leben erwachten.



Eigene Spiele – selbst gemacht!

Bereits am dritten Tag zeigten die Scratchis, was sie gelernt hatten: Zahlreiche eigene Spiele waren entstanden! Von einfachen Labyrinthen über Space Invaders bis hin zu kleinen Jump - and - Run - Abenteuern und Fußballspielen: Der Kreativität waren keine Grenzen gesetzt. Besonders spannend war es, die selbst entworfenen Spiele gegenseitig zu testen und Feedback zu geben. So wurde nicht nur das Programmieren, sondern auch das gemeinsame Lernen und die Teamarbeit gefördert.

Fazit: Programmieren macht Spaß!

Die Projektstage haben gezeigt, dass Programmieren alles andere als trocken und kompliziert sein muss. Mit Scratch gelang es den Scratchis, auf spielerische Weise erste Erfolge zu erzielen und die Grundlagen des Programmierens zu verstehen.