Aargauer Zeitung

BRUGG-WINDISCH

Besuch bei Google soll Schüler zum Lernen motivieren – die Wirkung erstaunt

Die Firma Google feiert ihr 10-Jahr-Jubiläum. In Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule der FHNW hat sie 170 Personen zu einem Programmier-Crashkurs in ihre Räume nach Zürich eingeladen. Viele Schüler wurden vom Programmierungs-Virus infiziert.

29.05.2014, 20.00 Uhr

170 Schüler sind begeistert vom Besuch bei Google in Zürich.
ZVG

Gemeinsames Ziel der Firma Google und dem neuen Lehrstuhl für pädagogische Bildung ist es, Kinder und Jugendliche in der Schweiz für Informatik zu begeistern. Schüler sollen motiviert werden, sich über den Konsum von Apps und Computer Games hinaus für das «Wie»

und «Warum» moderner Computertechnologie zu interessieren.

Kann man die Begeisterung der Heranwachsenden für Computerspiele kanalisieren und diese Energie für mehr Motivation im Unterricht nutzen? Das Lernkonzept Scalable Game Design wird in den USA seit über zehn Jahren erforscht mit dem Ergebnis, dass die Schüler begeisterungsfähig sind für informatische Inhalte, die über die reine Anwendung von Software hinausgehen.

Die Lerninhalte der Spieleprogrammierung haben einen stufenweisen Aufbau und beginnen mit motivierenden selbst gebauten Computerspielen, erstrecken sich aber bis zu komplexen wissenschaftlichen Simulationen.

Brugger Schüler waren dabei

«Die Veranstaltung war binnen dreier Tagen ausgebucht. Und eine lange Warteliste zeigt, dass das Interesse an Schweizer Schulen für neue Inhalte im Bereich informatischer Bildung gross ist», so Alexander Repenning, Leiter der Professur für informatische Bildung der Pädagogischen Hochschule Brugg-Windisch.

170 Schüler und deren Lehrpersonen bekamen einen Einblick in die Inhalte von Scalable Game Design und das eigenständige Programmieren eines 3D-Spiels (das Frogger-Spiel eines der ersten Computerspiele aus den 80er-Jahren) hat die Schüler im Alter von 10 bis 16 Jahren extrem begeistert. Barbara Gabathuler von der

Primarschule Stapfer kam mit neun Kindern aus einer 5. Klasse aus Brugg nach Zürich angereist – es war eine Vertreterin von insgesamt drei Schulen aus Brugg. Daneben waren Schulen aus den Kantonen Zürich, Basel, St. Gallen, Aargau und Bern vertreten.

Ein kurzer Besuch bei der Schulklasse von Barbara Gabathuler am nächsten Morgen zeigte, dass die Kinder nicht nur begeistert, waren von all dem, was sie in Zürich gesehen und gelernt hatten, sondern auch unbedingt mehr lernen wollen und abends zu Hause versuchten, weiterzuprogrammieren.

Schüler verbringen Freizeit mit Fachsimpeln

Da ging es bei einem kurzen Interview mit Veronika, Otto, Davide und Silas (alle 10 bzw. 11 Jahre alt) am nächsten Vormittag schon fast ins «Fachsimpeln»: Auf welchem Browser die Software am besten funktioniert, welche Programmierschritte man sich abends noch überlegt hatte, ob es vielleicht Analogien zu Computerspielen gibt, die man bereits kennt, warum die Google-Räumlichkeiten so eingerichtet sind, dass man dort am liebsten wohnen möchte und dass die Übersetzung der englischen Software ja ganz leicht mit dem «Google Translator» ins Deutsche gemacht werden kann, aber nicht immer 100 Prozent richtig ist. Denn, so Davide Bühler: «Das Wort ‹save› wurde im Google Translator erst einmal mit ‹sparen› übersetzt – erst in der detaillierten Beschreibung steht dann auch das Wort ‹speichern›.»

Aber immerhin – die Kinder wissen sich zu helfen und scheuen sich auch nicht vor englischen Vokabeln – die Motivation ist zu gross, als dass man sich vor Dingen abschrecken liesse, die sonst vielleicht als zu mühsam gelten.

Auch Veronika Azhazha war begeistert von den Möglichkeiten, selbst ein Computerspiel zu programmieren, obwohl sie selbst noch nicht ein Game auf dem Computer gespielt hat: «Schade, dass wir nicht noch länger weiter programmieren konnten.»

Nun ist geplant, mit Pilotklassen die Programmierinhalte weiter zu vertiefen und den Lehrpersonen die Möglichkeit zu geben, sich in Workshops weitere Kenntnisse anzueignen, um das Thema Game-Design auch künftig im Unterricht einfliessen zu lassen.

Kooperation geht weiter

Das Feedback war derart positiv, dass Google auch weiterhin im kleineren Rahmen mit Unterstützung der eigenen Mitarbeiter Programmier-Workshops in Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW) anbieten möchte. Was den Kindern im Ohr geblieben ist, war die Bemerkung der Google Mitarbeiter, dass diese 20 Prozent ihrer Arbeitszeit für «freie» Projekte verwenden können – also Projekte, die nicht direkt mit den Zielvorgaben und einem Business Content zu tun haben. So kann zum

Beispiel die Unterstützung bei Programmierworkshops für Schulen stattfinden. (AZ)

Copyright © Aargauer Zeitung. Alle Rechte vorbehalten. Eine Weiterverarbeitung, Wiederveröffentlichung oder dauerhafte Speicherung zu gewerblichen oder anderen Zwecken ohne vorherige ausdrückliche Erlaubnis von Aargauer Zeitung ist nicht gestattet.