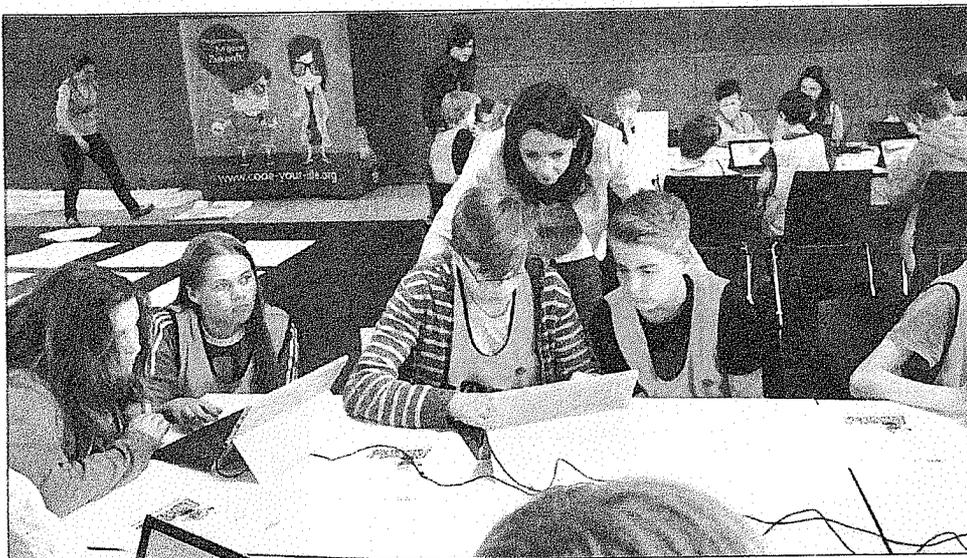


HEINRICH-HEINE-GESAMTSCHULE: Schüler aus der 6. Klasse entdeckten ihre Liebe zu Bits und Bytes und machten die Lehranstalt zu einer Modellschule.

Schüler übten sich erfolgreich im Umgang mit "Turtle"

(fm) Wenn um 10.45 Uhr eine Schildkröte im Rechteck läuft, ist das kein außergewöhnlicher Dressurakt oder gar Tierquälerei im Informatikraum der Heinrich-Heine-Gesamtschule. Es sind vielmehr die ersten Programmierschritte der Klasse 6 e. Bei einer "Hour of Code" haben die Schüler ihre ersten Programmierversuche gestartet. Die Begeisterung war so groß, dass sie schnell den Wunsch äußerten, mehr über das Programmieren zu erfahren.



Im Rahmen der Initiative "Microsoft YouthSpark" bewarb sich die Schule, um an der Erprobung der ersten Unterrichtseinheiten zum Programmieren mit "Turtle" (dt.: Schildkröte) teilnehmen zu dürfen. Das Projekt dazu nennt sich "Code Your Life".

Die Bewerbung war erfolgreich und die Heinrich-Heine-Gesamtschule war damit Modellschule. Die Klasse durfte sogar an dem "Summer-Coding-Camp" in Beetzseeheide in Brandenburg teilnehmen.

Die bereitgestellten Unterrichtseinheiten seien hervorragend geeignet gewesen, um einen erfolgreichen Start zu gewährleisten. Sie waren so aufgearbeitet, dass auch der Informatik-Lehrer Bernhard Wagner, der selbst zunächst nur wenige Grundkenntnisse in dieser Programmiersprache mitbrachte, schnell in der Lage war die Schüler bei der Gestaltung der ersten Programme anzuleiten. Da es für alle die erste Berührung mit der "Turtle" war, hatten zunächst alle Beteiligten die gleichen Schwierigkeiten, die aber schnell ausgeräumt waren.

Danach ging es zügig voran und die Programme wurden immer umfang- und trickreicher. Schnell entstanden am Bildschirm wunderschöne Muster, die ihrerseits zu immer mehr Perfektion

und zur weiteren Gestaltung anregten. Allen Kindern gelangen sofort tolle und vorzeigbare Ergebnisse. Am Ende einer Doppelstunde habe es immer wieder geheißen: "Können wir nicht einfach weiter machen?" So etwas sei man als Lehrer nicht unbedingt gewohnt. Da schlug das Lehrerherz höher.

Schnelle war gefragt

Nach ausführlicher Rückmeldung über die Arbeitsergebnisse und Umsetzbarkeit der Unterrichtseinheiten folgte die Sensation: Die gesamte Klasse wurde zu einem "Summer-Coding-Camp" nach Beetzseeheide in Brandenburg eingeladen. Alles inklusive. Wegen der Kürze der Zeit musste jetzt alles schnell gehen. Anfang Juni startete die Klasse mit ihrer Klassenlehrerin Jessica Klamke und ihrem Informatiklehrer ins dreitägige Programmier-Abenteuer.

Die große Turnhalle der dortigen "Perspektivfabrik" war kurzerhand mit vielen Computer und drahtlosem

Internet in ein überdimensionales Klassenzimmer verwandelt worden. Hier waren sechs gar nicht so leichte Aufgaben durch die Schülerinnen und Schüler zu bearbeiten. An einer Station war die bereits bekannte "Turtle" anzutreffen. An der Station "Mi-robot" sollte ein kleiner Roboter so programmiert werden, dass er Muster, so wie sie mit der Turtle am Bildschirm auch schon gezeichnet wurden, nun aufs Papier bringen sollte. Die Roboter waren vorab von anderen Kindern zusammengebaut worden. Mit "Minecraft" entstand die Vision eines perfekten Camps der Zukunft. Anspruchsvolle Aufgaben, die aber letztlich von allen Kindern mit viel Spaß an der Sache gemeistert wurden.

Dabei spielten aber auch Durchhaltevermögen, Teamfähigkeit, Einlassen auf neue Herausforderungen und systematisches Arbeiten eine übergeordnete Rolle. Am Ende wurden aus den "Code-Juniors" in Brandenburg echte "Code-Experts".

urger Westen

