

PrimaLogo – Programmieren für Kinder

Mit der Programmiersprache Logo, lernen Kinder das Programmieren auf eine eingängige Art und Weise und erwerben ganz nebenbei weitere, vielfältige Fähigkeiten. Der Clou dabei: Logo macht richtig Spass!

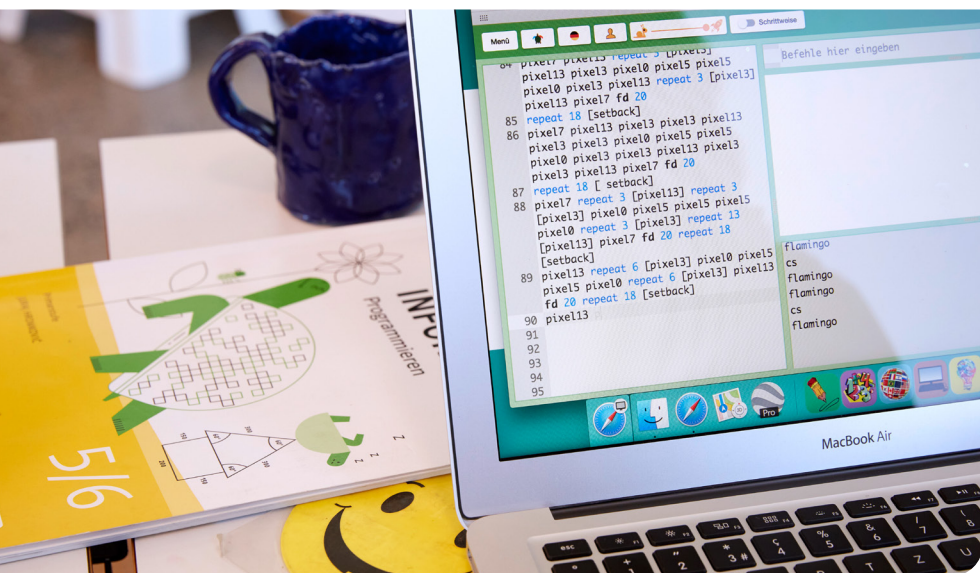
Pixel 17, Pixel 13, fd 20, repeat 18, set-back.... Im Klassenzimmer der 5. Klasse von Karin Flückiger im Schulhaus Gründen in Muttenz, sind alle voll konzentriert bei der Sache. Niclas Gugel und Kisha Zutter repetieren mit den Kindern die letzten beiden Lektionen. Seit 2015 wird das Projekt PrimaLogo in Basel-Stadt und Baselland angeboten. Koordinationsstelle für die Durchführung der PrimaLogo-Projekte in der Nordwestschweiz ist die Universität Basel, Fachbereich Informatik. Die Lehrpersonen erhalten vorgängig eine

Einführung in die Programmierung mit der Programmiersprache Logo und arbeiten im PrimaLogo-Schulprojekt aktiv mit.

«Die meisten Kids sind sehr motiviert.»

Niclas Gugel, Unterrichtsleiter

Der Unterricht selbst wird vorwiegend von Studierenden der Universität Basel vermittelt.



Das Lehrmittel «einfach Informatik 5/6 – Programmieren» kommt bei den Kids gut an



Hoch konzentriert werden die ausgewählten Pixelbilder mittels Logo auf den PC übertragen

«Anfangs sind es ganz einfache Befehle», sagt Niclas Gugel, «mit der Zeit lernen die Kinder, wie sie komplexere Formen programmieren können, wobei nebst dem Programmieren auch Mathematik oder Geometrie vermittelt werden. Die Kinder trainieren dabei ihr Gedächtnis und das alles ohne teure Technik – man kann mit den Mitteln arbeiten, die man zur Verfügung hat.» Das Unterrichtsmaterial «Einfach Informatik 5/6 – Programmieren» ist so einfach wie der Titel verspricht. Schon nach kurzer Zeit, können die Kinder die Befehle grösstenteils auswendig. Dabei lernen sie nicht nur, den Computer zu bedienen, sondern auch, wie man ein Problem in kleinere Problemteile aufschlüsseln kann und eine Reihenfolge

für das Lösen einzelner Problemschritte festlegt – kurz: das Entwickeln von Algorithmen.

«An den Wochenenden darf ich ab und zu gamen. Deshalb habe ich eine dieser Game-Figuren zum Programmieren ausgewählt.»

Marcos, Schüler

Ob Ritter, Maikäfer, Smileys oder Herzen – alle arbeiten selbständig und freuen sich, wenn die Figur auf ihrem Bildschirm wächst. Die Möglichkeit, grafische Bilder umzusetzen, macht den Kindern enorm Spass und spornt sie



Oftmals werden Aufgaben auch gemeinsam gelöst

an, eigene Ideen zu entwickeln. Passieren dabei Fehler, tauschen sie sich gegenseitig aus und generieren Ideen, wie sie ihr Programm verbessern können, was wiederum alle dazu anspornt, sich immer Neues auszudenken und umzusetzen.

«Der Informatikunterricht ist wie eine Welt für sich. Es ist eine eigene, neue Ebene des Lernens, welche allen Kindern Erfolgserlebnisse beschert, egal wie begabt sie in anderen Fächern sind. Das ist das Geniale an PrimaLogo!»

Karin Flückiger, Lehrerin

Logo spricht Jungen und Mädchen gleichermassen an. Da es dabei nicht um Leistung geht, lernen die Kinder auf entdeckende Weise, wie sie komplexe Probleme kreativ angehen und lösen können. «Wenn man Informatik lernt, muss man sich sehr konzentrieren, aber man möchte das auch, weil es sehr Spass macht», sagt Sara. «Es ist, wie wenn man eine neue Sprache lernt, aber weniger schwierig.»

Pixel 17, Pixel 13, fd 20, repeat 18, setback... Programmieren ist durchaus kreativ und dabei wissen die Kinder genau, dass sie sich mit dem Projekt PrimaLogo für die Zukunft wappnen.

