

Schüler «scratchen» mit der ETH

Bernd Gärtner von der ETH führte gestern in Morschach Schüler in die Programmiersprache «scratch» ein: Es wurden interaktive Geschichten, Animationen, Spiele und Kunstwerke erstellt.

Von Andreas Seeholzer

Morschach. – Im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Eidgenössischen Technischen Hochschule (ETH) Zürich führte gestern Bernd Gärtner, Informatikdozent an der ETH Zürich und Mitbegründer von Kinderlabor.ch, an der Primarschule Morschach den Kurs «Programmieren für Kinder» durch. Hintergrund des Kurses ist der aktuelle Nachwuchsmangel an Informatikern in der Schweiz. Ein guter Weg sei, die Schüler schon früh auf vernünftige, aber lehrreiche Weise für die Informatik zu begeistern, so Gärtner. Dazu wurde gestern in Morschach die Programmiersprache «scratch», die in den USA speziell für Kinder entwickelt wurde, benutzt. «Diesen Kurs zu «scratch» haben wir neu entwickelt und führen ihn hier in Morschach erstmals durch», so Gärtner, «später wird der Kurs auf dem Internet allen deutschsprachigen Schulen in der Schweiz zur Verfügung gestellt.» Wie Gärtner weiter sagte, «klappt der Kurs besser, als ich dachte, die Unterlagen und die Schüler sind gut.»

Kinder begeistert

Die Kinder waren gestern mit Begeisterung am Programmieren. Schüler Robert Niederer spielt in seiner Freizeit meist auf «miniclip», die Möglichkeiten auf «scratch» findet er «interessant und lustig. Jetzt kann ich Animationen machen, zum Beispiel eine



Mädchen der fünften Klasse in Morschach: Spielerisch fanden die Schülerinnen mit «scratch» einen Weg zum Programmieren.

Bild Andreas Seeholzer

Katze bewegen.» Der Kurs wurde gestern in der fünften und sechsten Primarklasse durchgeführt, Lehrer Christian Wiget nennt drei Punkte, warum der «scratch»-Kurs Sinn macht: Erstens passe es gut ins Lehrprogramm, zweitens fördere es das lo-

gische Denken, und drittens lasse man damit Einflüsse von aussen in die Schule.

Wie wird animiert?

Im Antoniushaus Mattli findet vom 28. bis 30. März der «27th European

Workshop on Computational Geometry» statt. Hierbei handelt es sich um eine internationale Konferenz mit knapp 100 Teilnehmern aus aller Welt, die sich mit algorithmischer Geometrie beschäftigt, einem Gebiet der theoretischen Informatik und diskre-

ten Mathematik. Mit dabei ist auch eine Gruppe von Wissenschaftlern vom Institut für theoretische Informatik der ETH Zürich. In einer Medienmitteilung heisst es dazu: «Es ist unser ausdrückliches Ziel, auch einen kleinen Eindruck von den Themen, mit denen wir uns beschäftigen, an die Menschen ausserhalb der Universität weiterzugeben.» Nebst dem Unterricht an der Primarschule Morschach von gestern hält darum Aljoscha Smolic von Disney Research Zürich am Sonntag einen öffentlichen Vortrag, «der ein wenig hinter die Kulissen der aktuellen Animationsfilm-Technik blicken lässt». Der Vortrag wird in deutscher Sprache gehalten und richtet sich an ein allgemeines Publikum.

Blick hinter die Kulissen der aktuellen Animationsfilm-Technik: öffentlicher Vortrag am Sonntag, 27. März, 19.00 bis 20.00 Uhr im Antoniushaus Mattli

Was genau ist «scratchen»?

Der Name «scratch» wird sowohl für die Programmiersprache wie für die Entwicklungsumgebung verwendet und leitet sich von der DJ-Scratchtechnik ab. Die Gemeinsamkeit zum musikalischen «Scratchen» ist die leichte Wiederverwendbarkeit von Versatzstücken: In «scratch» können alle interaktiven Objekte, Grafiken und Töne leicht von einem in ein anderes Programm übertragen und dort neu kombiniert werden. Dadurch erhalten Anfänger sehr schnell Erfolgserlebnisse, die motivieren, sich mit dem Programm auseinanderzusetzen. (see)