

Die Alte Schule ganz modern

Calliope mini – so heißt der kleine Einplatinen-computer, der seit einigen Jahren an vielen Schulen eingesetzt wird, um schon Grundschulkindern erste Eindrücke in das Themenfeld „Programmieren“ zu vermitteln.



Nun hatten auch die Dritt- und Viertklässler der Alten Schule Ketsch die Möglichkeit, die kleinen „Minicomputer“ zu testen. Angeregt und unterstützt durch Michael Sambeth, selbst Vater eines Viertklässlers der Alten Schule, begannen die Vorbereitungen für dieses Projekt schon im Frühsommer 2018. Nach einem ersten Informationsgespräch war für Susanne Schuster, Multimediaberaterin der Schule, sofort klar: Dieses Projekt muss an der Alten Schule stattfinden. „Es ist wichtig, dass Kinder in der digitalen Welt nicht nur konsumieren“, so Sambeth. Die Kinder sollen lernen, sich nicht von der digitalen Technik beherrschen zu lassen, sondern stattdessen die Technik beherrschen. Somit sei es wichtig, dass die Schüler schon früh erste Einblicke in diesem Bereich sammeln.

Zu Beginn des Schuljahres versuchte der Förderverein nun einen Klassensatz Calliope gesponsort zu bekommen. Leider konnte das Projekt in diesem Schuljahr jedoch nicht unterstützt werden. Doch so schnell wollte die Alte Schule das Thema „Calliope“ nicht aufgeben. Kurzerhand organisierte Herr Sambeth eine Leihgabe der Gerbersruh Gemeinschaftsschule in Wiesloch, die durch die Organisation „Mit Rat und Tat“ finanziert werden konnte.

In der Woche vom 08.-12.04.2019 war es soweit. Nach einer ersten Untersuchung des kleinen Gerätes kamen die Kinder zu dem Schluss, dass es sich bei dem Calliope mini um einen kleinen Minicomputer handelt, der mit Bildschirm, Tasten, Stromversorgung und einem Prozessor, sowie verschiedenen Anschlüssen ausgestattet ist. Nun kam die Frage auf, was „programmieren“ eigentlich ist und wie Programme entstehen. Frau Schuster, die Projektleiterin, stellte den Kindern einen „Editor“ vor, mit dessen Hilfe Befehle „in Computersprache übersetzt“ und an die Minicomputer übertragen werden können. Wichtig hierbei sind eindeutige präzise Befehle, wie die Kinder bei einer Übung „am eigenen Leib“ erfahren durften. Endlich konnten die Schüler ein eigenes kleines Programm „zusammenpuzzeln“ und am Computer in den Editor übertragen. Dieses Programm, ein Zufallswürfel, wurde dann von jedem Schüler auf einen Calliope übertragen. Nun probierten die Kinder ihren

„modernen“ Würfel beim Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel aus. Dabei stellten sie fest, dass der Calliope-Würfel genauso gut funktionierte wie ein herkömmlicher Würfel.



Motiviert durch dieses erste kleine Programmier-Erfolgserebnis wollten die Schüler nun mehr.

Unter Anleitung von Frau Schuster und Herrn Sambeth programmierten sie nun eine etwas komplexere Befehlskette: Ein Schere-Stein-Papier-Spiel.

Im weiteren Verlauf der Woche durften alle Dritt- und Viertklässler mit den Calliopes arbeiten. „Ich war sehr überrascht, wie motiviert die Schüler mit den Minicomputern arbeiteten. Nach einer kurzen Einleitung gelang es einigen Kindern am Ende sogar eigenständig kleine Programme zu schreiben“, stellte Frau Schuster am Ende der Projektwoche fest.

Die Begeisterung der Kinder sprach für sich: „Wenn Unterricht immer so wäre, wollten wir nie wieder Ferien haben“, so Clara aus der 4. Klasse. Das Arbeiten mit den Calliopes war ein voller Erfolg, der wiederholt werden will. Somit hat sich die Alte Schule entschieden, weiterhin nach Sponsoren für die Calliopes zu suchen.