

Schüler programmieren Spiele

An der Gebhard-Gemeinschaftsschule entwickeln Schüler selbst Computerspiele. Experten und Lehrer sagen, warum sie das für sehr sinnvoll halten – sogar dann, wenn es mal Ballerspiele sind

VON INGO FEIERTAG

Konstanz – Gerade eben haben noch die Computermäuse geklickt und bunte Männchen auf den Bildschirmen geblinkt, jetzt brandet lauter Applaus auf für die Nachwuchsprogrammierer an der Gebhardsschule. Vier Tage lang hat „Animation Code“ gedauert, ein Projekt der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Baden-Württemberg, bei dem 19 Sechst- und Siebtklässler die Grundlagen des Programmierens kennengelernt haben. Am letzten Nachmittag haben sie ihre Werke nun begeisterten Mitschülern präsentiert und Beifall bekommen. „Das ist ganz wichtig“, sagt Medienreferent Andre Wruszcak, der selbst Programmierer ist, „denn wenn man die Reaktionen anderer sieht, merkt man, dass man nicht für nichts gearbeitet hat.“

Zahlreiche Schulen in Baden-Württemberg hatten sich für die Teilnahme an „Animation Code“ beworben – und die Konstanz haben als eine von fünf den Zuschlag bekommen. Im Gegensatz zu anderen Lehranstalten, wo ganze Klassen teilnehmen, mussten sich in der Gebhardsschule interessierte Schüler aktiv bewerben. „Hier sind nur Schüler, die Lust auf das Projekt hatten“, sagt Diana Schleuter-Hofmann, die projektverantwortliche Lehrerin. Während die Nachwuchsprogrammierer also an ihren Werken arbeiteten, musste der Rest ganz normal pauken. Stoff, den das „Animation Code“-Team später nachholt.

Die Begeisterung war so groß, dass „die Schüler in der Frühe vor dem Raum darauf gewartet haben, dass ich aufschließe“, wie Schleuter-Hofmann sagt, „sie saßen dann aber nicht vor dem Rechner und haben gedaddelt. Sie haben richtig viel gearbeitet.“ Die Schüler selbst waren von der Abwechslung vom Alltag angetan. „Ich habe mich darauf gefreut, weil mich Computer interessieren“, sagt Ilona und Jasmin ergänzt: „Ich habe gelernt, dass echt viel Arbeit hinter einem Spiel steckt.“

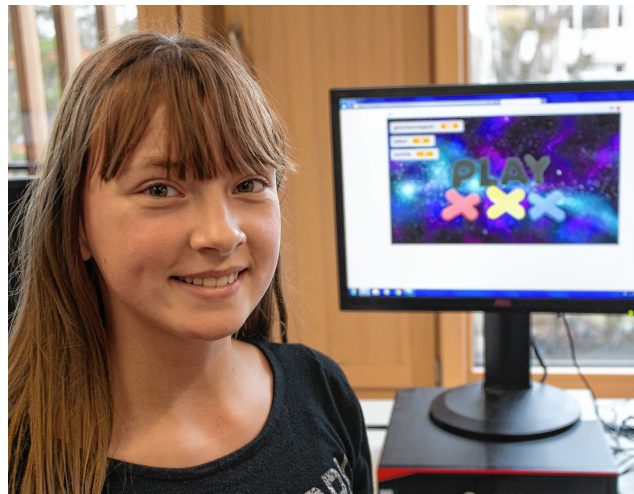
Anfangs überlegten sich die Schüler in kleinen Gruppen ein Storyboard, eine Art Skizze, auf der die späteren Szenen der Spiele oder Animationen stehen. Dann bauten sie in einem sogenannten Kreativraum Ministudios. Dort wurden die Figuren der späteren Animationen aus Knete oder mit Legosteinen gebaut, Hintergründe gestaltet und Musik aufgenommen oder ausgewählt. Die Figuren wurden dann in verschiedenen Posen fotografiert, ehe sie digitalisiert wurden. „Das kennt man so auch vom Trickfilm“, erklärt der Medienpädagoge Oliver Koll und zeigt als Beispiel ein Gif (Animation mit Bewegungsbild-Effekt), auf dem es aus einem Knetvulkan vor dem Bild einer Mondlandschaft raucht.

Das Ziel des Projektes war, dass die Schüler nicht nur reproduzieren, son-



Was Katzen und Bananen miteinander zu tun haben? Martin, einer der Schüler aus dem Programmierprojekt, hat sie in seinem Spiel auf augenzwinkernde Weise zusammengeführt.

BILDER: OLIVER HANSER



Charlotts Team entwickelt ein Spiel, bei dem eine Katze einem Ball ausweichen muss.



Vor dem Programmieren kommt die Handarbeit: Zwei Knetfiguren, die für die Spiele digitalisiert wurden. In den Spielen erscheinen sie dann als bewegliche, weil animierte Akteure.

dern eigene Ideen umsetzen und Welten und Räume erschaffen und dabei verschiedene künstlerische Techniken einsetzen. Es solle „als Einstieg in die Programmierung dienen“, erklärt Andre Wruszcak, „sie sollen künftig auch zuhause alleine solche Projekte machen können.“ Die Aufteilung in zwei Räume sei sehr wichtig gewesen, erklärt Koll: „Der Computer muss auch zwischendurch mal ausgemacht werden, die Abwechslung fördert den Kreativprozess.“

Doch wie passt das zusammen? Auf der einen Seite werden immer mehr Waldkindergärten eröffnet, um Kinder an die frische Luft zu bringen, und auf der anderen Seite setzen sie sich in der Schule vor den Rechner, um ausgerechnet Spiele zu programmieren? Die

Projektverantwortlichen unterscheiden zwischen dem Nutzen und dem Erstellen eines Spiels. „Ich denke schon, dass das manche Eltern kritisch sehen“, sagt Medienreferent Koll, „es ist aber ein Unterschied, ob man nur spielt oder auch weiß, was im Hintergrund passiert. Wir zeigen, wie es funktioniert. Spielen tun die meisten sowieso.“ Er vertraue den Schülern. „Die meisten wissen: Wenn ich fürs Abi lernen muss, bleibt die Kiste halt aus.“

Auch der Umstand, dass in vielen der programmierten Spiele geballert wird, ist für Referenten und Pädagogen nicht schlimm. „Ich finde das nicht super-bedenklich“, sagt der Software-Entwickler Andre Wruszcak. „Solange in den Spielen nicht auf Mitschüler geschossen wird oder es sich um mutwillige

Das Projekt

„Animation Code“ ist ein Projekt der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Baden-Württemberg (LKJ). Es wurde ausgezeichnet im Ideenwettbewerb Baden-Württemberg „idee-bw“ und wird unterstützt durch die Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg. Das Projekt richtet sich an Schüler der 6. und 7. Klassen. Sie lernen die Grundlagen des Programmierens kennen und verbinden diese mit kreativem Arbeiten. Dabei erschaffen sie Geschichten, Spiele und Animationen. (fei)

Zerstörung oder Tötung handelt, ist es im Rahmen. Die Kids wollen eben Spiele machen, die wie die Spiele sind, die sie cool finden.“ Für Informatik-Lehrerin Diana Schleuter-Hofmann ist das eine Folge davon, dass die Schüler sich auch „in der Freizeit damit beschäftigen. Das ist doch eigentlich eher schade, dass viele Spiele so aufgebaut sind.“

Für die Lehrerin standen vielmehr die positiven Effekte im Vordergrund: „Die Schüler sind ja nicht nur am Computer gegessen: Die Hälfte des Projektes fand im kreativen Bereich statt.“ Auch der Medienpädagoge und Filmemacher Oliver Koll zieht ein positives Fazit. „Ich glaube, das ist ein guter Mehrwert und eine tolle Ergänzung zum Unterricht. Es fördert die Kreativität der Schüler – und der Referenten“, sagt er lachend.

Die Ergebnisse konnten sich allesamt sehen lassen. Bei einem Spiel musste eine Katze einem herunterfallenden Ball ausweichen, bei anderen wird vor einer Mondlandschaft ein Alien mit Kerzen beschossen, ein Fußball durch ein Labyrinth navigiert oder für ein Pferd mit einem Korb Karotten gefangen – wobei es galt, Striegelbürsten auszuweichen. „Die Schüler waren echt gut hier“, lobt Oliver Koll, und Andre Wruszcak ergänzt: „Ein paar Spiele sind recht fortgeschritten.“ Die größte Bestätigung gab es für die kreativen Jungprogrammierer allerdings von den Mitschülern: in Form von lautem Applaus.