

S. 1

1 Super, Mario! Schüler lernen spielend 2 Programmieren

3 Scratch-Kurs im Rahmen der Ahrensburger 4 Hacker School begeistert die Teilnehmer

5 **Ahrensburg 13.06.2017.** "Man hätte eine Stecknadel fallen hören", sagt Mario Kuhl
6 (42), einer der Inspirer der Ahrensburger Hacker School, der gemeinsam mit seinem
7 Kollegen Tilman Nedele (28) an einem Wochenende junge Menschen für das
8 Programmieren begeisterte, selbstverständlich ehrenamtlich. Neun Schülerinnen und
9 Schüler im Alter von 11 – 17 hatten sich bei der SPI GmbH in Ahrensburg zu einem
10 zweitägigen Scratch-Kurs angemeldet, ein Teilnehmer war sogar aus Bremen angereist.
11 Ein ganzes Wochenende waren die Programmierer von Morgen konzentriert dabei, ihr
12 eigenes Computerspiel zu entwickeln. "Eigentlich wollte ich ja noch Mathe machen",
13 berichtete ein Schüler am zweiten Tag, "dann habe ich aber doch noch am Storyboard
14 weitergearbeitet." Für die Eltern war das in Ordnung. "Die lernen hier mit Begeisterung
15 praktische Programmierung und haben sofort echte Ergebnisse", bestätigte einer der
16 Väter, der zum Ende des Kurses mit dabei war. "Großartige Veranstaltung - meine
17 Lütten haben mir ganz stolz ihr Spiel gezeigt," ergänzt eine Mutter zweier
18 Nachwuchsprogrammierer. Scratch ist eine Programmiersprache, die mit Bildern statt
19 mit der Eingabe von Programmiercode funktioniert – ein spielerischer Ansatz. In dem
20 Kurs entwickelten die Teilnehmer ihr eigenes „Super-Mario-Game“, lernten die
21 Entwicklungsumgebung zu benutzen und bewegten nach kurzer Zeit ihre Figuren über
22 das selbstentworfene Spielfeld. Im Verlauf des Workshops ging es anschließend darum,
23 wie man Charaktere mit Logik ausstattet, einen Punktestand anzeigt, einen Level
24 gestaltet und Animationen einfügt. Nach kurzer Zeit waren die Teilnehmer mit
25 Begeisterung dabei, ihre Spiele weiterzuentwickeln – die Inspirer standen mit Rat und
26 Tat zur Seite. Die Scratch-Gemeinde betreibt Seiten im Internet, auf denen
27 Hilfestellungen und Spielelemente zur nicht kommerziellen Nutzung zum Download
28 bereitstehen.
29



SOFTWARE
MACHER



PROJEKT
BEGLEITER



SUPPORT
GEBER



TEAM
SPIELER

S. 2

30 "Schon während meines Informatik-Studiums habe ich angefangen, selbstständig für
31 Agenturen zu arbeiten," sagt Tilman Nedele, Softwareentwickler bei SPI GmbH. "Die
32 Hacker School ist einfach eine tolle Möglichkeit, Wissen weiterzugeben und junge Leute
33 für die Thematik zu begeistern." Zum Ende des Kurses erhielten die jungen Entwickler
34 je einen USB-Stick mit ihrem Spiel und mit der kostenlosen Scratch-
35 Entwicklungsumgebung. So kann nun also zuhause weitergespielt und natürlich
36 weiterentwickelt werden! "Vielen Dank für den super tollen Kurs, wenn ein Kind abends
37 nach Hause kommt und sich auf den nächsten Tag freut, weil der Kurs weitergeht, dann
38 spricht das für die Dozenten," bekamen die Ahrensburger als Feedback. "Wir möchten
39 gerne informiert werden wenn die Firma wieder einen solchen Kurs anbietet."

40 Zeichen mit Leerzeichen: ca. 2500

41

42 **Abbildungen**



Abb. 1: Das war "SPI-tze". Begeisterte Teilnehmer des Scratch-Kurses bei der SPI GmbH.



SOFTWARE
MACHER



PROJEKT
BEGLEITER



SUPPORT
GEBER



TEAM
SPIELER

S. 3

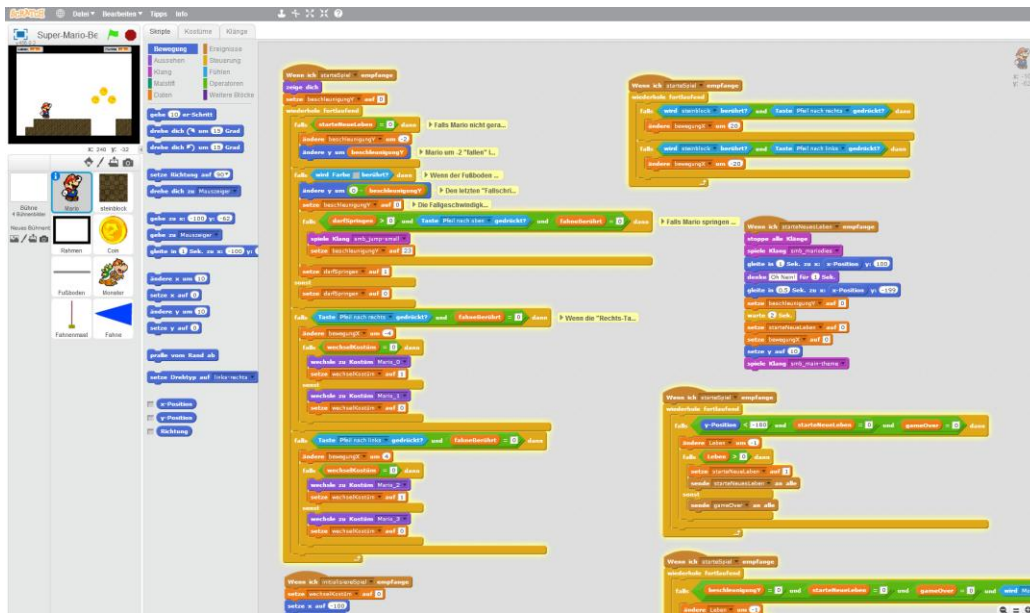


Abb. 2: Spielerisch Programmieren: So sieht die Entwicklungsumgebung aus.



Abb. 3: Hochkonzentriert entwickeln die Schüler ihr eigenes Computerspiel.

S. 4

Über SPI Systemberatung GmbH

SPI GmbH wurde 1980 in Hamburg gegründet. Das in zweiter Generation geführte, heute in Ahrensburg ansässige Familienunternehmen ist seit mehr als 35 Jahren erfolgreich im In- und Ausland tätig. SPI ist spezialisiert auf Softwareentwicklung und Beratungsleistungen. Die Firma engagiert sich im Rahmen regionaler Projekte und unterstützt die Förderung von Schülern und Studenten mit unterschiedlichen Angeboten.

Online-Verwendung und Abdruck frei / Hyperlink oder Beleg erbeten

Christian Burdorf - Marketing

SPI Systemberatung, Programmierung, Industrie-Elektronik GmbH

Kurt-Fischer-Straße 30a

22926 Ahrensburg / Hamburg

Telefon: 04102 – 70 60

Fax: 04102 – 70 6 444

E-Mail: cb@spi.de

Internet: <http://www.spi.de>

Über die Hacker School

Die Hacker School wurde 2014 von drei Unternehmern aus der IT- und Medienbranche in Hamburg gegründet wurde. Dem lag die Erkenntnis zugrunde, dass das Schulfach Informatik leider nur selten einen Platz auf deutschen Lehrplänen findet, wobei nach Meinung der Initiatoren diese Wissenschaft in unserer digitalisierten Welt inzwischen ebenso wichtig geworden ist wie andere Schulfächer. Im Rahmen regelmäßiger Kurse in verschiedenen Städten Deutschlands können Schülerinnen und Schüler gegen eine geringe Verwaltungsgebühr in die Welt des Programmierens hineinschnuppern. Die engagierten Kursleiter sind selbst begeisterte IT-Experten, sie arbeiten ehrenamtlich und ohne Entgelt. (<https://www.hacker-school.de>)



SOFTWARE
MACHER



PROJEKT
BEGLEITER



SUPPORT
GEBER



TEAM
SPIELER