



Am 07. Oktober fand die sechste Code Night in Präsenz mit großem Erfolg statt. Angeboten wurden insgesamt fünf Workshops (WS), in denen wir für alle Klassenstufen etwas anbieten konnten. Angefangen beim Programmieren von Grafiken (SNAP!) und Bildbearbeitung (GIMP) für Schüler der 5. und 6. Klasse über das erste Programmieren eines einfachen Spiels (SNAP!) für Schüler der 7. und 8. Klasse bis hin zum Programmieren von komplexeren Spielen für Schüler ab der 9. Klasse (SNAP!, Godot).

Die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler im WS „Grafik programmieren“ waren meistens Neulinge in der Programmierung und wurden in kleinen Schritten an die generelle Logik von Programmiersprachen herangeführt. Mit ersten Kommandos und Parametern entstanden zunächst zaghafte Striche auf dem Bildschirm, später Schleifen und Kreise. Nach der Pause wurde aufgrund der Nachfrage spontan noch ein kleines Autorennen mit Leitplankendetektion programmiert.



Im WS „Bildbearbeitung mit Gimp“ konnten die Schülerinnen und Schüler an Fotos klassisches Bearbeiten mit Kontrast, Belichtung und Sättigung lernen, aber auch Fotos künstlerisch zu bearbeiten, z.B. den gezielten Einsatz von Schärfe und Bearbeiten einzelner Ebenen. Die Schüler lernten so begeistert die Basics in der digitalen Bildbearbeitung kennen.



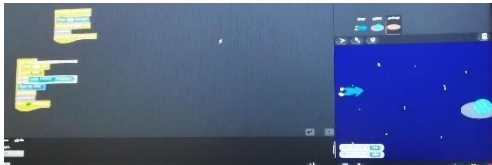
Keine Vorkenntnisse benötigten die Schülerinnen und Schüler im WS „Air Hockey“. Hier konnten sie ihr eigenes Air-Hockey-Spiel mit Hilfe von Grafikblöcken, wie bei einem Puzzle, in Snap! erarbeiten. Bei der Gestaltung von Hintergründen und „Kostümen“ konnten sie auch hier kreativ tätig werden.



Viel Action gab es beim WS Raumschiff: anhand eines Space-Shooters im Arcade-Stil haben

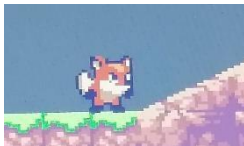


Schülerinnen und Schüler aus der Mittelstufe zentrale Programmierkonzepte anzuwenden gelernt: Laser wurden zahlreich instanziiert und bildeten



ein Feuergefecht, Tastatur-Ereignisse zu Ausweichbewegungen interpretiert, Treffer wurden als Event ausgewertet und in Variablen gezählt. So sind alle Beteiligten mit Spaß und Kreativität einen großen Schritt vom "User" zum "Maker" gegangen.

Im WS für die Oberstufe „Gymno Fox“ programmierten die Oberstufenschülerinnen und Schüler mittels Sourcecode der Game-Engine "Godot". Mit Hilfe dieser kostenfreien open-source Plattform konnten sie ein Jump and Run Spiel mit einem Fuchs entwickeln.



Insgesamt gab es 101 Anmeldungen und wegen starker Nachfrage gerade in den Orientierungsstufen in der Vergangenheit, wurden hier zwei WS angeboten, die auch schnell ausgebucht waren. Die Referenten, die mit viel Einsatz auch im Vorfeld, dabei waren, kamen alle aus der Elternschaft.

Unterstützt wurden sie dabei durch Schülerinnen, Schüler und Medienscouts. Die WS liefen jeweils 2 Stunden und wurden für eine ca. 15-minütige Pause unterbrochen. Hier konnten sich die Referenten, Helfer, Schülerinnen und Schüler mit Brezeln und Getränken stärken. Die finanzielle Unterstützung kam hier aus dem Ministerium für Bildung in Mainz. Mit diesen Mitteln hatten wir erstmals die Möglichkeit die Helfer zu entlohnen, USB-Sticks für die Oberstufe zu besorgen (Godot) und Getränke und Essen anzubieten.

Abschließend lässt sich sagen, dass diese Code Night ein voller Erfolg war. Die Teilnehmer hatten Spaß bei der Sache, waren diszipliniert, neugierig, wissbegierig und halfen sich gegenseitig bei Problemen. Das hat uns, als SEB, auch sehr gefreut und belohnt für die Arbeit, die wir im Vorfeld und bei der Nachbereitung hatten. Die Planungen der Code Night im Herbst 2022 haben schon begonnen. 🏆

SEB AK CodeNight