

ZMATH 2009f.00724

Baumann, Rüdiger

Talking cat and drawing turtle: First steps in visual programming with Turtle Art and Scratch. (Sprechende Katze und Zeichenschildkröte: Erste Schritte im visuellen Programmieren mit Turtle Art und Scratch.)

Log In 29, No. 156, 51-58 (2009).

Aus der Einleitung: Eine besonders attraktive Möglichkeit, den Computer als Werkzeug zum entdeckenden und intuitiven Problemlösen einzusetzen, bietet die Zeichenschildkröte (turtle) als Teil der Programmiersprache LOGO. Auf dem XO-Laptop steht sie nun in einer visuellen Programmierumgebung zur Verfügung und erlaubt auf besonders intuitive Weise die Erstellung von Grafiken auf dem Bildschirm. Ganz nebenbei fällt damit ein Stück propädeutischer Algorithmik mit ab. Ähnliches gilt für das Entwicklungssystem Scratch, das übrigens nicht nur auf dem XO-1 zur Verfügung steht. Im Folgenden wird über erste Schritte berichtet, die zwei Jungen und ein Mädchen (der Jahrgangsstufen 4, 6 und 7) bezeichnet aus einer Familie "mit Migrationshintergrund" in einer Woche der Osterferien mit der LiveCD (Turtle Art und Scratch) gemacht haben. An je zwei Vormittagsstunden wurde mit der Zeichenschildkröte gearbeitet; nach vier Tagen stand Scratch auf dem "Stundenplan".

From the introduction (translation): The article reports about the first steps that two boys and a girl (grades 4, 6 and 7) "with migration background" took during one week in the Easter holidays with the LiveCD (Turtle Art and Scratch). For two hours each day they worked with the drawing turtle; after four days, Scratch was on the "timetable".

Classification: U70 P40 P50 R30

Keywords: algorithms; propaedeutics; programming languages; computer programming; computer as educational medium; teaching aids; foreign aid; third world; Hardware equipment; educational standards; teaching units; experience reports; drawing instruments; educational software Algorithmus; Propädeutik; Programmiersprache; Programmieren; Primarbereich; Computer als Unterrichtsmedium; Entwicklungshilfe; Dritte Welt; Hardware-Ausstattung; Bildungsstandards; Unterrichtseinheit; Erfahrungsbericht; Zeichengerät; Unterrichtssoftware