

ZMATH 2009f.00723

Wedekind, Joachim; Kohls, Christian

Programming with the XO laptop. (Programmieren mit dem XO-Laptop.)

Log In 29, No. 156, 45-50 (2009).

Aus der Einleitung: Der XO-Laptop ist mit einer Palette von Werkzeugen ausgestattet, die das Bearbeiten multimedialer Komponenten erlauben (Texte, Bilder, Videos), den Zugang zum Internet eröffnen und kollaboratives Arbeiten unterstützen. Ebenfalls enthalten sind mehrere Entwicklungsumgebungen zum Programmieren. Da die Adressaten primär Grundschüler sind, ist es nicht verwunderlich, dass dabei Anleihen bei der Programmiersprache LOGO genommen wurden. Mit Turtle Art, SCRATCH und Etoys stehen Umgebungen zur Verfügung, die dies in unterschiedlichem Maße mit Formen der visuellen Programmierung anbieten. Mit dem XO-Laptop erhalten die Schülerinnen und Schüler auch Zugang zu Entwicklungsumgebungen, mit denen sie Programme entwickeln können. In der Tradition der Computersprache LOGO sollen diese fast keine Einstiegshürde bieten und damit erlauben, kreativ, entdeckend und intuitiv Problemlösungen zu erarbeiten. Die angebotenen Werkzeuge wollen deshalb "Ideenverarbeitungsprogramme" sein, also zugleich Sprache, Werkzeug und Medienentwicklungsumgebung. Im Folgenden werden einige dieser Werkzeuge vorgestellt.

From the introduction (translation): The XO laptop gives students also access to development environments that can be used to create computer programs. In the tradition of LOGO, they are supposed to present no obstacles for starters, thus allowing students to work on problem solutions in a creative, discovering and intuitive way. Therefore, the offered tools want to be "ideas-processing programs", i.e. language, tool and media development environment at the same time. In the following, some of these tools are presented.

Classification: U70 P42 P52 R32

Keywords: programming languages; computer programming; visual programming; primary education; innovation; computer as educational medium; educational media; CAI; teaching aids; foreign aid; third world; Hardware equipment; pilot projects Programmiersprache; Programmieren; visuelle Programmierung; Primarbereich; Innovation; Computer als Unterrichtsmedium; CAI; Lehrmittel; Entwicklungshilfe; Dritte Welt; Hardware-Ausstattung; Modellversuch