

Teilnahme an der App-Inventor-Challenge in Schwäbisch Hall

Einen ganzen Tag lang programmieren anstelle des üblichen Unterrichts, das wäre was... Das dachten wir (Alexandra, Maik und Philipp aus der 8a) uns auch, als uns die Möglichkeit vorgestellt wurde, an der App-Inventor-Challenge in Schwäbisch Hall teilzunehmen. Entstanden aus einer Kooperation des Gymnasiums St. Michael und der Bausparkasse Schwäbisch Hall handelt es sich dabei um einen Wettbewerb, der an informatikbegeisterte Schülerinnen und Schüler der Klassen 8-10 gerichtet ist. Und da wir erst vor Kurzem eigene Projekte mit dem MIT App Inventor entwickelt hatten, war sofort klar, dass wir diese Möglichkeit ergreifen wollten.

Vor Ort wurden wir direkt von mehreren Mitarbeitern der Sparkasse Schwäbisch Hall begrüßt, unter anderem von Stefanie Klenk, die sich um die Organisation der Veranstaltung kümmerte. Nach und nach trafen die anderen Teams, also unsere Kontrahenten, ein und wir bemerkten, dass wir die einzigen Achtklässler im Wettbewerb waren. Davon ließen wir uns aber nicht entmutigen und warteten, bis die Challenge offiziell losging.

Dann war es soweit: Wir wurden in einem geräumigen Raum geführt, der in verschiedene Bereiche unterteilt war. Jeder Bereich war einem Team zugeordnet und bestand aus einem großen Tisch, mehreren Sitzmöglichkeiten, mehreren iPads und einem Laptop. Die Aufgabe war klar: Es musste Stück für Stück ein Spiel gebaut werden, in dem ein Fuchs mehrere Aufgaben erledigt. Diese waren in fünf Stufen unterteilt und wurden immer komplizierter. Wir beschlossen schon früh, dass jede(r) von uns sich auf einen bestimmten Aspekt des Spiels fokussieren sollte und so konnten wir bereits vor dem Mittagessen die ersten drei Aufgaben ohne größere Schwierigkeiten abschließen.



Währenddessen schaute unser IMP-Lehrer Herr Beutter, der mit uns an der Challenge teilnahm, immer mal wieder vorbei. Er gab uns auch den wertvollen Tipp, das Zwischenspeichern nicht zu vergessen, eine Sache, die einem Team am Ende tatsächlich zum Verhängnis wurde. Die Lehrer durften aber aus Fairnessgründen nicht an der Challenge teilnehmen, sodass der arme Herr Beutter den ganzen Tag faulenzte musste, anstatt zu unterrichten.

Schlussendlich meisterten wir kurz vor Ablauf der Zeit alle Aufgaben und konnten sogar noch eigene Features im Spiel einbauen. Nach einer kurzen Pause stellten wir unser Spiel dann den anderen Gruppen vor und sahen dabei auch das erste Mal, was diese programmiert haben. Jedes Spiel wurde anschließend von einer Jury bewertet, die entscheiden sollte, welches Team gewinnt.

Schlussendlich hat es für einen respektablen 4. Platz gereicht, worüber wir uns sehr gefreut haben. Es war ein erlebnisreicher Tag, an dem wir viel gelernt haben und auch das anwenden konnten, was wir aus dem IMP-Unterricht schon kannten. Es hat uns positiv überrascht, wie viel man innerhalb kürzester Zeit als Team erreichen kann und uns wurde klar, dass Programmieren kein Einzelkämpferjob ist. Wir bedanken uns für die Möglichkeit der Teilnahme und können allen angehenden IMPLern nur empfehlen, ebenfalls an der Challenge teilzunehmen.



(v.l.n.r: Alexandra Pavalean, Herr Beutter, Philipp Senghaas, Maik Blaudzun)