

Coding Nights am RMG

Im vergangenen Dezember haben sich 30 Siebtklässler*innen des RMG in den Informatikräumen eingefunden, um im Rahmen der „Coding Night“ eigene Spielideen zu entwerfen und zu programmieren. Einen ganzen Abend lang haben sie dabei an Spieleklassikern wie Pong, Flappy Bird und Angry Birds gewerkelt und konnten ihren Spaß am Programmieren mit der Programmiersprache Scratch ausleben. Da wir im Anschluss sehr viel positives Feedback bekamen und mit Anfragen nach einer zweiten Coding Night förmlich überschwemmt wurden, haben wir das einzig Logische getan: Im Mai eine zweite angeboten.

Was macht man bei einer Coding Night?

Wie der Name schon sagt, wird bei einer Coding Night einen Abend bzw. eine Nacht lang ein Spiel programmiert mit dem Ziel, dass es am nächsten Tag fertiggestellt ist. Wie im Informatikunterricht in Klasse 7 wird die Programmiersprache *Scratch* verwendet, bei der Programme durch das Aneinanderreihen von vordefinierten Programmblöcken erstellt werden können. Dies erlaubt einen einfachen und spielerischen Einstieg ins Programmieren, bietet durch die vielfältigen Funktionen aber auch für erfahrene Programmiererinnen und Programmierer ein Erlebnis.

Wie läuft eine Coding Night ab?

Nachdem die Schüler*innen gegen 17 Uhr eingetrudelt waren, ging es direkt an die Rechner. Schnell wurde klar, dass Programmieren einen riesigen Spaß, aber auch einen riesigen Frust mit sich bringen kann. „*Das soll doch ganz anders aussehen!*“, „*Wo soll der Fehler sein?*“ und „*Wieso geht das denn nicht???*“ waren dabei nicht die einzigen Fragen, die wir Informatiklehrkräfte uns an diesen Abenden anhören durften. Dennoch blieben die Schüler*innen beharrlich und konnten oft selbst eine Lösung für ihr Problem finden. Mehr noch: In vielen Fällen haben sie dabei neue Funktionen gelernt und konnten sich untereinander helfen, um zukünftige Probleme zu vermeiden.

Um 21 Uhr gab es eine Pizza-Pause, um zu neuen Kräften zu gelangen und die finalen Hürden zu meistern. Dazu gab es eine große Auswahl an Getränken, die von unserer SMV gestellt wurden, welche das Event im Vorfeld organisiert hat und den Abend lang ebenfalls vor Ort war. Nach der Pause gingen wir auf das Dach des RMG, denn auch der Sternwartenverein des RMG war wie jeden Freitagabend zugange und hat uns freundlicherweise angeboten, die Sterne durch ihre verschiedenen Teleskope zu beobachten und uns dabei einiges über die Astronomie zu erzählen.

Im Anschluss ging es zurück an die Rechner, um das Spiel auf einen funktionierenden Stand zu bringen. Die Stimmung wurde allgemein etwas ruhiger und wir merkten, dass die Schülerinnen und Schüler mehr und mehr im Programmieren vertieft waren und allmählich den Bogen raus hatten. Probleme traten seltener auf und die ersten Spiele wurden fertiggestellt. Wenn es nach den Schüler*innen gegangen wäre, hätten sie am liebsten die ganze Nacht durchprogrammiert, aber wir Lehrkräfte waren irgendwann am Ende unserer Kräfte, sodass wir gegen 1 Uhr schlafen gegangen sind.

Am nächsten Morgen wurde von der SMV ein üppiges Frühstück kredenzt, bei dem wir uns über die Erlebnisse des vergangenen Tages austauschen konnten. Wer wollte, konnte noch ein letztes Mal an die Rechner um die letzten Probleme am eigenen Spiel zu beseitigen und eigene Features einzubauen. Um 10 Uhr am Samstagmorgen endete das Event offiziell und wir gingen nach Hause. Mit einem selbstprogrammierten Spiel auf einem USB-Stick, mit einer Menge an neuem Wissen und viele von uns auch mit Schlafmangel. Müde, aber glücklich und um viele Erfahrungen und Erkenntnisse reicher.