merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Anna-Clara Pentz: Programmieren mit dem Elefanten. Erste spielerische Programmier-Erfahrungen für Kinder

Beitrag aus Heft »2022/01 Gesundheit und Medien«

Mit dem neuen Spiel ‚Wenn-Dann-Maschine' in der Elefanten-App des Westdeutschen Rundfunks können schon die Kleinsten mit dem kleinen blauen Elefanten ganz einfach die ersten Grundzüge des Programmierens lernen. Dazu müssen die Kinder noch nicht einmal lesen oder schreiben können. Das Programmieren geschieht mithilfe von einfachen Bausteinen, mit welchen einer Wolke, dem Hasen, dem kleinen blauen Elefanten und einer Wiese lustige Aktionen zugewiesen werden können. Über die Bausteine ‚Kreis', ‚Dreieck', ‚Viereck' und ‚Stern' können verschiedene Aktionen wie Bewegungen, Geräusche, Wiederholungen oder Auslöser ausgesucht werden. Beim Anklicken des jeweiligen Symbols wird dabei erklärt, was zu tun ist. Die Formen der Bausteine tauchen dabei neben den Bildern der Wolke, der Wiese, des Hasen und des Elefanten wieder auf, sodass intuitiv klar wird, wie die Aktionen zugewiesen werden können. Wenn alle Aktionen ausgewählt wurden, können sich die Kinder ihr Ergebnis ansehen. So wird etwa beim Schütteln des Geräts oder durch Anklicken die Wiese unter Pups-Geräuschen zum Flauscheteppich, die Wolke zerplatzt lachend zu Seifenblasen, der Hase verkleidet sich unter Schnarchen und der Elefant präsentiert miauend einen Blumenstrauß. Hase und Elefant reagieren auf die lustige Programmierung mit Gelächter.

Zu der ‚Wenn-Dann-Maschine' gibt es auf der ‚Seite mit dem Elefanten' unter www.wdrmaus.de auch Lernmaterial für Eltern sowie pädagogische Fachkräfte in Kita und Grundschule. So kann das Angebot zu Hause, in der Kita oder Grundschule unkompliziert vermittelt werden. Zu den Materialien gehören Lernspiele zum Ausdrucken, mit Hilfe derer beispielsweise Wenn-Dann-Bedingungen oder auch ‚versteckte Computer' im Alltag besprochen und reflektiert werden können. Mit diesem Material können unabhängig von der ‚Wenn-Dann-Maschine' spielerisch die Grundzüge des Programmierens entdeckt und dabei auch ein Verständnis für Prinzipien der Logik im Alltag geschaffen werden. Dass Spiel in der App sowie die begleitenden Materialen fördern logisches Denken, Kreativität, sowie das Verständnis von Kausal-Zusammenhängen. In der App arbeiten die Kinder zudem an ihren motorischen Fähigkeiten und lernen nebenbei neue Begriffe.

Westdeutscher Rundfunk (2021). Der Elefant. Kreativ- und Lernapp für IOS und Android, Altersempfehlung: 4–7 Jahre, kostenfrei.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de