

SPIELE PROGRAMMIEREN UND APPS ERSTELLEN



Seit diesem Schuljahr stehen dem Akademischen Gymnasium – in freundlicher Bereitstellung der TU Graz und mit Unterstützung des Elternvereins – 30 Tablets zur Verfügung. Diese stellen eine Hilfe zur Umsetzung des Projekts „No one left behind“ dar, in welchem die 2a und die 5a in den Fächern Bildnerischer Erziehung (Strauss) und Physik und Informatik (Trapp/Horn) die Möglichkeit hatten, Computerspiele zu programmieren. Die bis dato entstandenen Ergebnisse sind kurzweilig und laden zum Spielen ein.

Gemeinsam mit dem Team von Anja Petri und Bernadette Spieler der TU Graz gestalteten die SchülerInnen ihre eigenen Computerspiele. Dabei lernten sie wie sie ein Storyboard für ein Spiel entwerfen, Figuren und Hintergründe malen und in ein Spiel einfügen, ein Spiel mit Pocket Code programmieren und dieses schließlich als App spielen können.

Das Spiel der 2a nennt sich Skater Alice. Das Spielen war eines der Highlights des Projektes. Dabei stellt man sich auf ein Skateboard, auf dem ein Tablet (oder Handy) befestigt ist. Das Bild sieht man sowohl auf einem Beamer als auch auf dem Tablet. Dann kann man mittels Bewegung Alice oder ihrem Freund dem Hasen dabei helfen, die richtigen Früchte einzusammeln. Das sind diejenigen, die zuvor auf einer der 12 verschiedenen Sprachen angezeigt wurden (zB. albanisch, norwegisch, chinesisch...). Die SchülerInnen der 2a konnten so in die Zweit- und Drittsprachen ihrer MitschülerInnen hineinschnuppern und gleichzeitig ihr Skateboard-Können unter Beweis stellen.

In der 5a entstand jedes Spiel in Gruppenarbeit. Dabei kann man mit einem Strauss Fußball spielen, einem Koala beim Fall durch ein Erdloch helfen, die Buchstaben zu "Marry me" sammeln und noch vieles mehr.

Insgesamt sind besonders kreative Spielideen umgesetzt worden. Weitere Projekte sind geplant. Wir dürfen gespannt sein.



FIT AM PC

Am 6. No



vember fand das Projekt [„Fit am PC“](#) statt, welches wie immer positiv begrüßt wurde. Die Teilnehmer wurden von Schülern in die Grundkenntnisse des Computers eingeweiht. So wurde zum Beispiel erklärt, wie man ein Ordnersystem anlegt und sich in diesem auch zurechtfindet, eine E-Mail Adresse erstellt oder ein Kuchenrezept findet. Das Projekt ist bei der älteren Generation gut angekommen, und auch für die Tutoren war es „ein großartiges Gefühl, es erfüllt uns alle!“.

Jedem „Lehrling“ standen ein bis zwei Schüler zur Verfügung. Die Plätze wurden aber je nach Spezialgebiet oft gewechselt und dank eigener Erfahrung stand optimaler Service zur Verfügung.

„Es gefällt mir hier sehr gut, alle bemühen sich sehr!“, so eine Teilnehmerin. Auf die Frage, ob sie bereits etwas dazugelernt hätte, antwortete sie: „Dazugelernt? Ich bin ein absoluter Neuling!“ Auch andere gaben ein positives Statement ab: „Ich hab viele nützliche Sachen gelernt und die Schüler sind auf meine Fragen eingegangen. Ich bin mittlerweile auf Wikipedia schon ein Profi! Vielen Dank!“

Jeder verließ den Raum mit einem Lächeln und dem Vorhaben, das Gelernte gleich zu Hause auszuprobieren.