

Let's Code!

Programmieren lernen in der Minecraft-Welt

» Hier geht's
direkt
zum Buch

DAS VORWORT

Vorwort

Programmieren ist meine Leidenschaft – und seit vielen Jahren probiere ich, Kindern diese Leidenschaft zu vermitteln.

Während ich in meiner Jugend vor meinem C64 saß und stundenlang Programme aus Zeitschriften abtippte (danke, Mum, für deine Geduld und das endlose Vorlesen der hexadezimalen Zahlenreihen: 44 75 20 62 69 73 74 20 64 69 65 20 62 65 73 74 65 20 4d 75 6d 20 64 65 72 20 57 65 6c 74), gibt es heutzutage so viele coole, motivierende Möglichkeiten: Scratch, Spiele, interaktive Geschichten und so viel mehr. Und trotzdem hat sich in meiner Erfahrung Minecraft als größter Motivator für Kinder erwiesen: Wenn irgendwas *in* Minecraft passiert, ist es wert, sich da mit voller Energie und Enthusiasmus reinzuhängen!

Und wenn man diese (anfängliche) Motivation clever nutzt und weiter füttert, kann man Kindern auf spielerische Weise ganz einfach die Grundlagen des Programmierens vermitteln. Und ich glaube, alles, was mit Freude erlernt wird, wird besser verankert.

Was in meiner Jugend die bunten Bauklötze aus Plastik waren, ist für die heutige Generation Minecraft: das universelle Spielzeug für alle Spiel-Lebenslagen. Als ich zum ersten Mal Minecraft gesehen und gespielt habe, war ich enttäuscht: die Grafik pixelig, das Spielkonzept unklar. Aber nach und nach hat sich mir mithilfe meines Sohnes die Faszination erschlossen – und ich finde weiterhin immer neue Ecken und Möglichkeiten in diesem auf den ersten Blick so einfachen Spiel.

Wieso sollen Kinder überhaupt programmieren lernen? Diese Frage stellst nicht nur du dir (im letzten Kapitel werde ich mich für die Erwachsenen an einer Antwort versuchen) – auch Kinder brauchen einen Grund, einen Sinn, für was das alles gut sein soll. Und lustigerweise ist die abstrakte Welt von Minecraft, in der unsere programmierbare Roboter-Schildkröte ihre Abenteuer erlebt, die plausibelste Antwort für Kinder: Es macht total Sinn, endlich einen Roboter-Begleiter in Minecraft zu haben, der einem lästige Aufgaben abnehmen kann, der bizarre Bauwerke automatisch aus dem Boden stampft, der einen gegen Feinde verteidigt ...

Eine der tollsten Möglichkeiten in Minecraft ist es, gemeinsam mit anderen an Sachen zu bauen und zu arbeiten, auch wenn die anderen Spieler vielleicht an einem ganz ande-

ren Ort sind: Ich habe deswegen einen Minecraft-Server erstellt – TurtleCity. In dieser Welt gibt es neben einem Schildkröten-Museum und einem Raumschiff, mit dem die Schildkröten angeblich in die Minecraft-Welt gekommen sind, viel Platz zum gemeinsamen Programmieren. Man kann sich von anderen Programmen und Ideen inspirieren lassen – und den Schildkröten ein adäquates, Schildkröten-gerechtes Umfeld bieten, in dem sie außerhalb der schweren Programmierarbeit gemeinsam leben können.

Es gibt aber auch Herausforderungen beim Lehren und Lernen: Minecraft ist und bleibt ein Spiel. Leicht kann man vom Lernen ins Spielen abgleiten, in die unendlichen Weiten der Landschaften entschwinden und sich vom Programmieren verabschieden, ohne dass man das als Lehrer unter Umständen merkt. Auch dem wollen wir begegnen und unsere Mischung so gut wie möglich gestalten, um beides – den Spiel- und den Lerntrieb – zu bedienen.

Sage es mir, und ich werde es vergessen.

Zeige es mir, und ich werde es vielleicht behalten.

Lass es mich tun, und ich werde es können.

Lasst uns also loslegen!

Ich wünsche euch nun viel Spaß mit dem Buch und viel Freude mit dem niemals endenden Universum Minecraft!

Gregor Walter

Augsburg