

Kunst und Programmierung: Scratch-Challenge begeistert 1 200 Schülerinnen und Schüler

Medienmitteilung, 12. Juli 2024

An der diesjährigen Scratch-Challenge der Stiftungsprofessur Informatikdidaktik Sekundarstufe I nahmen rund 1 200 Schülerinnen und Schüler aus 50 Schulen teil. Die Kinder und Jugendlichen entwickelten über 400 Projekte zu den Themen Kunst und Programmierung.

Unter dem Motto «Kreative Algorithmen» setzten sich Schülerinnen und Schüler von der 5. Primarstufe bis zur Sekundarstufe I intensiv mit Kunst und Programmierung auseinander. Die Stiftungsprofessur Informatikdidaktik Sekundarstufe I der PH Schwyz, PH Luzern und der Hochschule Luzern – Informatik hatte zum vierten Mal zur Scratch-Challenge eingeladen.

Von Mai bis Juni 2024 entwickelten die Teilnehmenden in Teamarbeit eigene «algorithmische Kunstwerke» mit Scratch, einer Programmierumgebung speziell für Kinder und Jugendliche. Dabei realisierten sie ihre kreativen Ideen und lösten gleichzeitig anspruchsvolle Programmieraufgaben. Die Lehrpersonen erhielten didaktisch aufbereitete Unterrichtsmaterialien, mit denen sie das Projekt unabhängig von Scratch-Vorkenntnissen im Unterricht durchführen konnten. Zudem standen ihnen während der Projektphase die Projektmitarbeitenden der PH Schwyz beratend zur Seite.

Rund 1 200 Schülerinnen und Schüler aus 50 Schulen nahmen an der Scratch-Challenge 2024 teil und reichten insgesamt über 400 Projekte ein. Eine Jury, bestehend aus Expertinnen und Experten aus dem Bereich Medien und Informatik, zeichnete Projekte mit besonders innovativen Ansätzen und herausragenden Umsetzungen aus und zeigte sich zugleich von der Qualität aller Arbeiten sehr beeindruckt.

Die nächste Scratch-Challenge findet voraussichtlich im Mai 2025 statt. Weitere Informationen zum Projekt sind unter www.scratchchallenge.ch zu finden.

Weitere Auskünfte:

Ulrike Seifart, Projektleiter Kommunikation, PHSZ, T +41 77 510 03 90, ulrike.seifart@phsz.ch

Fotos:

Unter <https://we.tl/t-YZmGx94VmJ> stehen bis 18. Juli 2024 Fotos zum Download bereit. Die Bildlegende und der Bildnachweis sind im Dateinamen hinterlegt.