



IMST – Innovationen machen Schulen Top

Informatik kreativ unterrichten

GAMEMAKER IM UNTERRICHT

ID 1405

Dr.ⁱⁿ Ernestine Bischof

HLW St. Veit an der Glan

St. Veit an der Glan, Februar 2015

Im Rahmen des vorgestellten IMST-Projekts konnten Schülerinnen und Schüler der HLW St. Veit an der Glan im Gegenstand „Angewandte Informatik“ ein eigenes Labyrinthspiel mit dem Programm Gamedemaker erstellen.

Gemeinsam mit zwei Schülerinnen der 5CHW wurde ein Leitfaden für die Erstellung eines Labyrinthspiels mit Gamedemaker erstellt. Dieser Leitfaden soll Lehrpersonen helfen Unterrichtseinheiten mit Gamedemaker umzusetzen, von der Programminstallation bis zur Erstellung. Aufgrund der nicht vorhandenen Programmiererfahrung der SchülerInnen wurde beschlossen, die Drag and Drop Funktionen zu verwenden und nicht in die Programmierung durch das Schreiben von Programmcode einzusteigen.

In der ersten Doppelstunde wurden mit den Schülerinnen der 5CHW gemeinsam die Voreinstellungen in Gamedemaker durchgeführt. Dadurch konnten die Schülerinnen schon nach kurzer Zeit Erfolge sehen und den ersten Teil des Spiels ausprobieren.

In einer weiteren Doppelstunde konnten die Schülerinnen dann selbstständig weitere Spiellevels in Gruppen von 2-3 Personen erstellen.

Nach den Weihnachtsferien wurde nach ähnlicher Vorgangsweise die Unterrichtseinheit in den 3. Jahrgängen durchgeführt. Da in den dritten Jahrgängen keine Doppelstunden zur Verfügung stehen und dadurch die Wiedereinarbeitungszeit größer war, wurden insgesamt 5 Unterrichtsstunden verwendet.

Die von den Schülerinnen und Schülern erstellten Spiele haben gezeigt, dass sie in der Lage waren durch den Input und die Einführung in Gamedemaker, die sie erhalten haben, ein einfaches Labyrinthspiel zu erstellen. Sie konnten selbstständig Farben und andere Parameter variieren.

Mir ist bewusst, dass die Schülerinnen und Schüler durch die Projektteilnahme keine Spieleprogrammierer werden. Sie erhielten aber einen Einblick in den strukturierten Verfahrensablauf bei der Erstellung eines Spiels. Eine Schülerin hat auch angekündigt sich eventuell im Rahmen der Matura auch noch näher mit dem Thema beschäftigen zu wollen.

Für die Lehrperson hingegen waren abgesehen von der Inputphase, die Unterrichtseinheiten entspannt, da durch die Funktion als Mentor und Coach sehr viel Zeit für die teilnehmende Beobachtung blieb. Durch die Arbeit mit der Drag and Drop Funktion von Gamedemaker konnten die Schülerinnen und Schüler auch ohne Programmierkenntnisse gut folgen und Strukturen wie die WENN-Funktion kennenlernen.