



**Screenshot  
Teacheraccount**

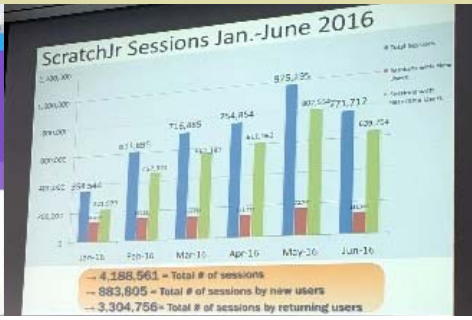
Natürlich gibt es auch die Möglichkeit zur Verlinkung mit Gleichgesinnten und zum Austausch von Ideen bzw. Erfahrungen auf Lehrerebene unter: [scratched.gse.harvard.edu](http://scratched.gse.harvard.edu).

**Arts**

Da *Creative Computing* an sich den Anspruch stellt, jedem Menschen individuell die Möglichkeit zur Expression zu geben, ist es eine logische Konsequenz neben den bekannten Anwendungsmöglichkeiten wie Spieleprogrammierung oder Animation auch die Kreation von Kunst mit *Scratch* anzubieten. Durch den Einsatz z. B. von zufallsgesteuerten Modulen entstehen immer neue Kunstwerke, die einzigartig und so nicht mehr replizierbar sind. Sowohl durch den Einsatz von Zeichen- als auch Klangtools entstehen wunderbare Kunstwerke der anderen Art. Einige eindrucksvolle Beispiele der Vortragenden sind unter den Nicknames „eric“ und „tempel“ auf der Scratch-Hompage zu finden.

**Robot hardware**

Von diversen Anbietern werden Baukästen für Roboterfahrzeuge angeboten, deren Bewegungsabläufe mit der Programmiersprache *Scratch* programmiert werden können. Der Computer kommuniziert mit dem Roboter über das WLAN. Je nach Paket und daher nach Können des Geräts, sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Von einem vierradrigen Basis-Modell mit



**Statistik der Zugriffe auf ScratchJr  
seit Jan. 2016**

Grundplatte, das eine Strecke abfährt, bis zu einem sensorgesteuerten Raupenfahrzeug, das auf Umwelteinflüsse reagiert und darüber hinaus Aufgaben erfüllt, ist alles möglich und Grenzen sind nur physisch gesetzt. Natürlich ist es faszinierend, programmierte Inhalte in der realen Welt umgesetzt zu erleben, jedoch sind die Roboter aufgrund der offen liegenden Verkabelung und der Fertigung aus Hartplastik nicht wirklich für Kinder im Grundschulalter bzw. den Einsatz im Unterricht geeignet. Besonders, da der Preis z. B. für das vorgestellte Starter-Kit von Dexter bei ca. 210\$ liegt. Die angesprochene Zielgruppe sind Jugendliche.

**Resümee**

Zwischen den Workshops und im Anschluss an diese gab es jeweils die Möglichkeit, im Rahmen der „Poster Sessions“ präsentierte Projekte zu besichtigen und mit Pädagoginnen und Pädagogen über deren Erfahrungen bei der Vermittlung von *Scratch* zu sprechen. Deutlich spürbar war deren ungebrochener Enthusiasmus und die große Bereitschaft, mit der Kolleginnen und Kollegen aus aller Welt bemüht sind, Kindern und Jugendlichen *Creative Computing* näherzubringen. Schön, dass Österreich nun auch ein stolzer Teil der Community ist.

**Abbildungen**

Alle Abbildungen stammen aus privater Quelle, ausgenommen das Foto Seymour



**Arbeitsbildschirm ScratchJr  
als Tablet-Application**

**Paperts**, dies stammt von: <https://www.flickr.com>

**Zur Person**

**Dipl.-Päd.in  
Nadia Wasif,  
BEEd.**



**Nadia Wasif** ist seit 2014 als klassenführende Lehrerin an der Praxiskommunalschule der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Krems, Campus Wien-Strebersdorf, tätig. 2008 absolvierte sie den Montessori-Diplomlehrgang, 2013 den Zusatzlehrgang für Praxislehrerinnen und -lehrer. Im Rahmen der Schulpraktischen Studien bildet sie Studierende des Bachelorstudiums für das Lehramt an Volksschulen aus. Sie ist auch als Unterrichtende am Institut für Ausbildung im Bereich Mathematik tätig. Zusätzlich betreut sie seit 2015 die „unverbindliche Übung Computerunterstütztes Lernen“, die ab September 2016 unter dem Motto „Creative Coding mit Scratch“ abgehalten wird.

**Screenshot ScratchED**



**Raupenfahrzeug, Dexter Industries,  
Steuerplatine Raspberry Pi**

