

## **Kurzdokumentation: Programmieren für Kinder**

Workshop am 01./02.03.2018 mit  
MANUFAKTOR / SCHAUBUDE BERLIN /Paul-Lincke-Grundschule



Foto:©SCHAUBUDE BERLIN

Ausgehend von der bekannten Figur Pinocchio, einem künstlich erschaffenen Wesen von Menschenhand, der ein Eigenleben entwickelt, entwarfen die Künstler\*innen von Manufaktur und eine Theaterpädagogin mit den Kindern einer 4. Klasse der Paul-Lincke-Grundschule eigene theatrale Szenen, in denen Roboter auf menschliche Wesen treffen. Eine digitale Mitspielerin - „die Grille“- eröffnete den Workshop und eine anschließende erste Fragerunde über die Umsetzung der Geschichte mit digitalen Mitteln.

Für zwei Tage gab es für die 22 Schüler\*innen die Möglichkeit, über Bewegungsspiele, Sinnesübungen und erste Versuche am Rechner einen Einstieg in die Vorgänge des Programmierens von Robotern zu finden. Dabei waren Körperkoordination, sinnliches Spüren und mathematische Kompetenzen gefragt. Angelehnt an die Symbole und Bausteine der Programmiersprache haben die Schüler\*innen in Kleingruppen zunächst versucht, eine analoge Befehlsanordnung für das Computerprogramm MBot zu erstellen. Wie muss ein Befehl für ein Computerprogramm aussehen, wenn es Wörter und Sätze nicht versteht? Über bestimmte Begriffe, Zeitangaben und Zahlen fanden die Schüler\*innen einen Weg, eine ausgewählte Strecke in digitale Codes zu verwandeln. Dabei wurde mit vorbereiteten Pappen mit den gleichen Farben und Formen gearbeitet, die später auch auf dem Rechner als Programm-Bausteine zu finden waren. Über die Vorstellungskraft und die Möglichkeit, die Künstler\*innen analog durch den Raum zu navigieren, war es den Kindern möglich zu verstehen, wie das Programm analoge Bewegungen in Befehle für den Roboter umsetzt, dass man immer nur einen Schritt nach dem anderen machen kann und das auch der beste Roboter die menschliche Intelligenz braucht, um programmiert zu werden. Einige Kinder entwarfen eigene Robotermasken, die an kindliche Visionen von fremdem Leben erinnern sollten und nach einer mitgebrachten Vorlage einer Maske aus der Inszenierung gestaltet wurden.

Neben ersten Ergebnissen des Navigierens von kleinen programmierten Robotern durch einen Karton-Parcours wurden drei Szenen, in denen Roboter - also künstliche Intelligenz - auf Forscher oder Wanderer stoßen, präsentiert.

In der Inszenierung „Pinocchio 2.0“, die im Rahmen des Showcase „Wir sind die Zukunft“ in der SCHAUBUDE BERLIN am 4. und 5.3. gezeigt wurde, konnten die Kinder im Rahmen eines Vorstellungsbesuches erleben, wie programmierte Figuren künstlerisch gestaltet werden können und szenisch agieren. In einem anschließenden Nachgespräch mit den Künstler\*innen war sehr eindrucksvoll zu erkennen, wie groß das Interesse der Kinder an den digitalen Komponenten der Aufführung ist und das eine große Faszination von ferngesteuerten Wesen ausgeht – in diesem Fall mit einer hoffnungsvollen Zukunftsvision in Gestalt von Pinocchio 2.0.!

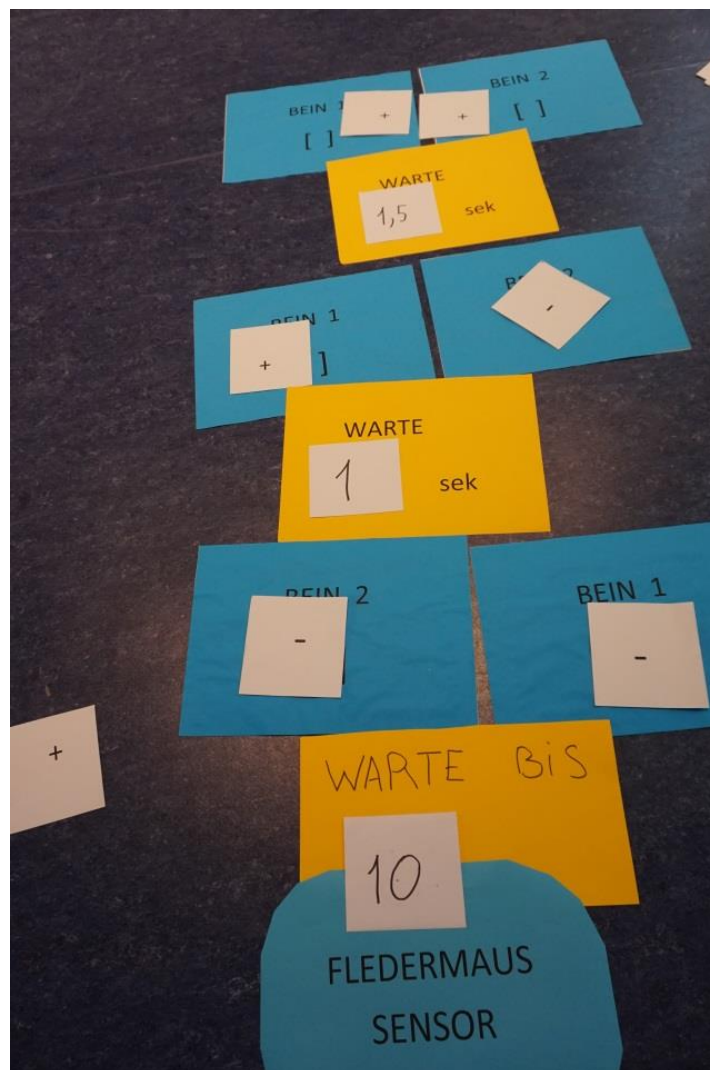


Foto:©SCHAUBUDE BERLIN

SCHAUBUDE BERLIN – Theaterpädagogik



Foto:©SCHAUBUDE BERLIN



Foto:©SCHAUBUDE BERLIN

Berlin, im März 2018  
Susann Tamoszus

Theaterpädagogik der SCHAUBUDE BERLIN Theater.PuppenFigurenObjekte

Kontakt: Susann Tamoszus theaterpaedagogik@schaubude.berlin tel. 405 776 41