



Otte sydslesvigske børn var mødt op for at lære programmering med Scratch af Kirsten Dam Pedersen. Foto: Tim Riediger

“

Det er lidt som et puslespil med 100 brikker, man skal sætte sammen. Det kan føles lidt overvældende.

Lene Petersen,
elev på Jaruplund Danske Skole

Programmering i børnehøjde

Bibliotekar Kirsten Dam Pedersen har undervist over 600 børn og voksne i hele Danmark i at kreere tegneserier, quizzer og spil med programmet Scratch. Torsdag og fredag er sydslesvigske børn i gang med at programmere på Dansk Centralbibliotek for Sydslesvig.

PROGRAMMERING

Cenia Beline Bahnsen
cenia@fla.de

Flensborg. Torsdag morgen stod otte børn med sedler i hånden på femte sal i Dansk Centralbibliotek for Sydslesvig. De var i gang med at lege sig ind i tankegangen bag computerprogrammet Scratch.

- Jeg har oplevet, at det er vigtigt, at børn lærer fysisk, før de sidder foran skærmen, siger bibliotekar og privatunderviser Kirsten Dam Pedersen fra Vigerslev Bibliotek i København.

Scratch bliver anvendt af 31 millioner medlemmer på hele kloden, og er oversat til 40 forskellige sprog. Kirsten Dam Pedersen har oversat Scratch til dansk og har undervist børn og voksne i programmet siden 2012.

Lærer programmering indirekte

Scratch er et gratis online visuelt programmeringssprog, der blev udviklet på Massachusetts Institute of Technology i USA.

Softwareprogrammet er opbygget, så det er nemt for børn at lege med programmering. Det har de gjort ved, at brugerne for eksempel kan give ordre til visuelle figurer, så de bevæger sig over en baggrund med træer. Ordrene bliver givet ved, at sætte visuelle klodser sammen i en meningsfyldt rækkefølge, så figurer bevæger sig på en bestemt måde eller siger noget bestemt.

- Det er lidt for svært at programmere, men med Scratch lærer vi, hvordan programmering fungerer, siger Lilja Trier Konzack på 11 år, og det er Kirsten Dam Pedersen helt enig i.

- Børnene bliver ikke nødvendigvis programmører, men de lærer tankegangen bag programmering, og det

er en god start, siger Kirsten Dam Pedersen, og fortsætter:

- Det handler om at se programmering som et værktøj, ligesom et alfabet. Det er vigtigt, at børnene går fra at være brugere af software til at producere det, og det gør de med Scratch, siger Kirsten Dam Pedersen.

Alle kan lære programmering med Scratch, og derfor har Kirsten også undervist både børn og voksne.

Meget forskellige erfaringsrammer

I computerrummet på 5. sal sidder børnene og arbejdede meget koncentreret. De er totalt fokuseret på at udvikle deres egne tegneserier og quizzer. Nogle af børnene har allerede leget med programmet derhjemme, men andre har aldrig prøvet det før.

- Det er lidt som et puslespil med 100 brikker, man skal sætte sammen. Det kan føles lidt overvældende.

RESÜMEE

Kinderfreundlich Programmieren

Die Bibliothekarin Kirsten Dam Pedersen hat über 600 Kindern und Erwachsenen in ganz Dänemark gezeigt, wie man mit der Software Scratch Comics, Quiz und Spiele erschafft. Donnerstag und Freitag werden die südschleswigschen Kinder in der Dansk Centralbibliotek for Sydslesvig sich in die Software vertiefen. Der Aufbau des Programms ist kinderfreundlich gestaltet. - Das Programmieren ist nicht einfach, aber mit Scratch lernen wir, wie das funktioniert, sagt die 11-jährige Lilja Trier Konzack - und Kirsten Dam Pedersen ist ganz einig.

Nogle gange passer prikkerne ikke sammen, så man må bare prøve sig frem. Jeg føler, at jeg har lært så meget, at jeg er ved at være træt, siger Lene Petersen på ti år, der går på Jaruplund Danske Skole.

Et søskendepar deltager også i workshoppen, men de kendte allerede Scratch. Deres far havde introduceret dem til det, efter at den mind-

ste på ni år har spurgt, hvordan man lavede et computerspil.

- Jeg har lært endnu mere om, hvad man kan lave på Scratch, og jeg vil i hvert fald arbejde videre med det derhjemme, siger Marie Petersen på 12 år, der går på Gustav Johannsen-Skolen.

Børnene sidder på rad og række for at programmere, men de snakker

“

Det er lidt som et puslespil med 100 brikker, man skal sætte sammen. Det kan føles lidt overvældende

Lene Petersen,
elev på Jaruplund Danske Skole

sammen og hjælper hinanden under forløbet. Fredag skal de udvikle et spil, og kl 11.30 kommer forældrene for at se, hvad de har lært.

- Jeg oplever ofte, at børnene retter ryggen og løfter sig, når de viser, det de har lavet, siger Kirsten Dam Pedersen.



Kirsten Dam Pedersen viser her Nikolai Kjær og Linja Trier Konzack til rette.



Sådan ser Scratch ud på skærmen, når der programmeres.