

# die neue schulpraxis



STADT AARAU



Die neue Schulpraxis  
9001 St. Gallen  
071/ 272 78 88  
www.schulpraxis.ch

Medienart: Print  
Medientyp: Fachpresse  
Auflage: 2'846  
Erscheinungsweise: monatlich

Seite: 9  
Fläche: 48'788 mm²

Auftrag: 1081688  
Themen-Nr.: 800.003

Referenz: 75422352  
Ausschnitt Seite: 1/2

**stadt museum aarau**

**Das Spiel als Ausstellung. Verlängert bis 29.12.2019**

Digitale Spiele verändern die Welt.

Schlossplatz 23  
5000 Aarau  
062 836 05 17  
www.stadtmuseum.ch

## UNSERE INSERENTEN BERICHTEN

### Programmieren Lernen im Stadtmuseum Aarau

Mit seinem Vermittlungsprogramm rund um die Ausstellung PLAY macht das Stadtmuseum den Schritt in die Programmierwelt. Zusammen mit der Pädagogischen Hochschule FHNW bietet das Museum einen Workshop an, in dem Kinder und Jugendliche in Eigenregie ein einfaches Spiel programmieren.

Die Ausstellung PLAY, die noch bis Ende Jahr im Stadtmuseum gezeigt wird, widmet sich dem digitalen Spielen. Damit thematisiert das Museum einen Teil unserer Alltagskultur, der stark mit dem digitalen Wandel verbunden ist. Diesen Wandel verantwortungsvoll zu begleiten und vielleicht sogar mitzugestalten, gehört zu den Vermittlungsaufgaben des Museums. Zusammen mit der Pädagogischen Hochschule FHNW bietet das Museum deshalb den zweistündigen Programmier-Workshop «GameMaker» an.

Die Erfahrung aus unzähligen GameMaker Workshops zeigt es: Die Spielfreude der Schülerinnen und Schüler ist ein guter Anknüpfungspunkt, um die Kinder Jugendlichen mit Grundlagen des Programmierens vertraut zu machen. Sie sind motiviert, einen Einblick in die Welt hinter die Games zu werfen: Was braucht es, damit ein Spiel funktioniert? Warum macht mein Avatar, was ich will? Welche Regeln werden dazu benötigt und wie programmiere ich die? Das Tool «AgentCubes» erlaubt einen einfa-

# die neue schulpraxis

Die neue Schulpraxis  
9001 St. Gallen  
071/ 272 78 88  
www.schulpraxis.ch

Medienart: Print  
Medientyp: Fachpresse  
Auflage: 2'846  
Erscheinungsweise: monatlich



Seite: 9  
Fläche: 48'788 mm²

STADT AARAU



Auftrag: 1081688  
Themen-Nr.: 800.003

Referenz: 75422352  
Ausschnitt Seite: 2/2

chen, spielerischen Zugang zum Thema Programmieren. Betreut werden die Schülerinnen und Schüler von einer Studentin oder einem Studenten der PH FHNW. Diese leiten die ersten Schritte an und begleiten die Schülerinnen und Schüler dann in ihren individuellen Umsetzungen und Lerntempi, wenn es darum geht, einen 3-D-Avatar zu erschaffen, eine einfache Umgebung zu gestalten und die Bewegungen ihrer Charaktere zu steuern.

Dank eigenem Login behält jede Schülerin und jeder Schüler den Zugang zum Projekt, kann die Plattform «AgentCubes» im Klassenzimmer oder Zuhause weiter nutzen und so beliebig an ihrem Spiel weitertüfteln.

Das Vermittlungsteam des Stadtmuseums tüfelt seinerseits schon an weiteren Möglichkeiten, das Codieren, Programmieren und Computational Thinking in den Schulangeboten zu verankern: so soll ein 3-D-Drucker-Angebot bei der nächsten grossen Ausstellung mit dem Titel «Robozän – Neue Zeiten für Industrie, Arbeit und Konsum» ab Februar 2020 im Rahmen des kantonalen Industriejahres ([www.zeitsprungindustrie.ch](http://www.zeitsprungindustrie.ch)) eine grosse Rolle spielen – wir sind gespannt!

*Mehr Informationen zu den Vermittlungsangeboten rund um PLAY finden Sie unter [www.stadtmuseum.ch](http://www.stadtmuseum.ch) → Schulen*

