

EU Code Week: Kunst mit Snap! in der Kunsthalle Mannheim (10/24)

Wie in den Vorjahren beteiligten wir uns im Rahmen der EU Code Week an Meet and Code, „Europas größter Programmierinitiative für Kinder und Jugendliche“ ([Meet and Code 2024 - Haus des Stiftens](#)), diesmal mit einem 4-stündigen Workshop zum Thema „Kunst und Snap!“, in dem erste Einblicke in die Programmierung vermittelt wurden. Die Programmiersprache Snap! ist eine blockbasierte Sprache, d.h. die Befehle sind als Blöcke vorgegeben und werden hinter- bzw. ineinander- geschoben, sind somit leicht verständlich - auch ohne vorherige Programmierkenntnisse. Der Zugriff erfolgt einfach über das Internet und einen Browser. ([Snap! Build Your Own Blocks](#)).

Zielgruppe waren SchülerInnen der Klassenstufen 4 - 6, die zuvor keine bzw. wenig Berührung mit Programmierung hatten. Mit der Kunsthalle Mannheim (KuMa) fanden wir einen idealen Partner, mit dem wir die Themen „Digitale Bildung“ und „Kunst“ verbinden konnten. Die KuMa stellte nicht nur den Veranstaltungsraum zur Verfügung, sondern trug auch mit dem Digital Classroom einen eigenen Programmpunkt bei.

Am 30. Oktober 2024 trafen sich also um 13 Uhr 11 TeilnehmerInnen plus BetreuerInnen im Atrium der KuMa. Gemeinsam ging es die große Treppe hoch in den Veranstaltungsraum. Erfreulich war der hohe Anteil an Mädchen, den wir uns bei Auswahl des Themas Kunst so sehr erhofft hatten. Nach einer kurzen Einführung in Snap! machten sich die TeilnehmerInnen daran, die Welt von Snap! anhand der gezeigten Beispiele und Übungen zu erkunden und kleine Kunstwerke auf dem Bildschirm zu erstellen, begleitet und beraten von den vier anwesenden BetreuerInnen. Manche waren eifrig mit dem Erstellen von Wiederholungsschleifen und der Steuerung des Zeichenstifts beschäftigt, andere fanden großen Spaß daran, mithilfe des in Snap! integrierten Zeichentools Figuren wie Katzen und Mäuse zu zeichnen, auch dies eine Form von Kunst. Der Kreativität wurde freier Lauf gelassen.

Nach 90 Minuten ging es zur Auflockerung durch das KuMa zum Exponat „Der große Fisch“ von Constantin Brancusi ([Le grand poisson | Kunsthalle Mannheim](#)). Frau Winter von der KuMa brachte den TeilnehmerInnen anhand des Digital Classroom ([Digital Classroom | Kunsthalle Mannheim](#)) – ein dauerhaftes Angebot der KuMa für junge Besucher – das Exponat näher. Anhand der vielen geschriebenen Kommentare dazu konnte man sehen, dass es gut angenommen wurde. Dies ist ein anderes gutes Beispiel dafür, wie IT für die Vermittlung von Kunst und Kunstobjekten eingesetzt werden kann. Zurück im Veranstaltungsraum konnten weitere Kunstwerke am Bildschirm programmiert werden. Zum Abschluss konnte jede/r zeigen was sie/er erschaffen hatte. Es hat sich gezeigt, dass mit blockbasierten Programmiersprachen schnell der Weg in die Programmierung gefunden wird. Durch die angebotenen fertigen Befehlsblöcke kann in einfacher Weise ein logischer Programmablauf zusammengefügt werden. Pünktlich um 17 Uhr waren die TeilnehmerInnen zurück im Atrium, wo sie von ihren Eltern abgeholt wurden.

Die Veranstaltung hat allen großen Spaß gemacht. Wir hoffen, dass wir den TeilnehmerInnen nahebringen konnten, dass Programmieren kein Hexenwerk von Superbegabten ist und dass zumindest einige sich weiterhin damit beschäftigen werden. Sehr zum Gelingen der Veranstaltung trug auch der Veranstaltungsort bei, der sichtlich Eindruck bei den TeilnehmerInnen hinterließ.

Gemeinsam mit der KuMa planen wir bereits eine Fortsetzung des Angebots Ende erstes Quartal 2025.