



# IMST - S1 - Innovationen 2006/07

## Von LOGO zu RoboLAB

### Johann Wallner

Neue Technologien im Unterricht, Informatik als Kernkomponente schulischer Aktivitäten und ein anscheinend immer stärker in den Vordergrund tretendes reines Anwendertum im Bereich der EDV beschreiben die jüngsten Entwicklungen im IT-Sektor. Andererseits gibt es ein offensichtlich vorhandenes hohes Motivationspotential bei der Programmierung von Robotermodellen im Rahmen der FIRST LEGO League (FLL). An der Polytechnischen Schule Wildon wurde nun im Rahmen des Fachbereichs Elektrotechnik – Informations- und Kommunikationstechnik versucht, durch die Kombination von Programmentwicklung in verschiedenen Programmiersprachen (Theorie) und deren Transfer in Form programmgesteuerter Robotermodelle (Praxis) neue Wege hin zu einem motivationsoptimierten Informatikunterricht zu gehen.

Etwa 9 – 13 Schüler/innen beschäftigten sich im Laufe eines Schuljahres mit grafischen und textbasierten Programmierumgebungen, mit Grundlagen der Mechanik hinsichtlich der Konstruktion funktionaler Roboter und mit den vielfältigen Anforderungen der FLL.

Der Projektverlauf zeigte als interessantes Detail eine merkbar gesteigerte Problemlösekompetenz der Projektgruppe im Vergleich zur Leistungsfähigkeit der übrigen Schüler/innen dieses Jahrgangs.