

## INFOS-Workshop – Programmieren mit Turtleart

von Simon Schampijer (Sugar Labs)

[Turtleart](#) ist eine Programmierumgebung, der [Sugar Lernplattform](#), mit der man Grafiken erzeugen kann. Die Lernenden steuern mit Hilfe von Programmieranweisungen einen Stift in Form einer Schildkröte. Mittels grafisch dargestellter Programmierblöcke wie "wiederhole", "setze Farbe" oder "drehe rechts" ist ein Programm schnell zusammengefügt. Außerdem lässt sich Turtleart im Mathematikunterricht einsetzen um zum Beispiel eine Sinus-Funktion darzustellen. Seit kurzem gibt es die Möglichkeit Präsentationen zu erstellen. Die Objekte können dem Journal, dem Tagebuch der Sugar Plattform, entnommen werden und bieten somit dem Lerner die Möglichkeit der Reflexion und der Verarbeitung seiner Arbeit.

Turtleart verfügt über eine enorme Bandbreite an Möglichkeiten, um bei Kindern Interesse am Programmieren zu wecken. Es ist außerdem ein Einstieg in die Programmierung mit der [Programmiersprache Logo](#).

Ablauf: Es erfolgt ein kurzer Überblick über den Aufbau und die Funktionsweise von Turtleart. Es werden Beispielprogramme gezeigt, um die Einsatzmöglichkeiten zu demonstrieren. Unter Anleitung erstellt jeder Teilnehmer ein Turtleart-Projekt. Außerdem werden Anhand der Arbeit mit Turtleart die Grundfunktionen der Lernplattform Sugar aufgezeigt.

Teilnehmerzahl: 15 Personen