



UNIVERSITÄT
ZU KÖLN

Kolloquiumsvortrag

Prof. Dr. Christine Bescherer

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg

Logo lebt immer noch! – auch wenn es inzwischen anders heißt

am Dienstag, 09.12.2025 / 16:00 Uhr

Institut für Mathematikdidaktik

Herbert-Lewin-Str. 10 / Geb. 906 / Raum S182

Schon in den 1970 Jahren hat Seymour Papert Lernende Programme erstellen lassen, damit ihre mathematischen Vorstellungen sichtbar werden können. Dazu entwickelte er eigens die Programmiersprache Logo. Damit konnten die Kinder - es ging v.a. um Grundschul Kinder - mathematisches Problemlösen lernen, ihre Problemlösefähigkeiten zeigen und selbst mathematische Entdeckungen machen. Die Lehrkräfte konnten an den Programmen oder einfach der Zeichnung auf dem Bildschirm erkennen, welche falschen oder unklaren mathematischen Vorstellungen bei den Kindern (noch) vorkamen. Da die Kinder "richtig" - wenn auch in einer kindgerechten Programmiersprache - programmieren mussten, entwickelten sie nebenher auch informatische Problemlösekompetenzen wie sie Jahrzehnte später von Jeannette Wing unter dem Begriff Computational Thinking (CT) zusammengefasst wurden. Zwischenzeitlich gibt es eine Reihe neuer - mehr oder weniger - kindgerechter Programmiersprachen, Lernroboter, digitalen Stickmaschinen usw., die in unterschiedlichen Szenarien die CT-Kompetenz fördern wollen. Je nach Aufgabenstellung lassen sich sowohl mathematische Entdeckungen und der Aufbau mathematischer Vorstellungen wie auch informatische Denkweisen und Problemlösestrategien durch ihren Einsatz fördern.