



Medienbildung/ICT und Medien für Sek I, Sek II

## Puck und das Rätsel der Codes

54:00 Minuten

- Puck der Programmierer** **00:00** Puck Meerburg, geboren 1999, hat das Programmieren zu seinem Hobby gemacht. Wenn er alte CRT Monitore auf der Strasse findet, nimmt er sie nach Hause und bringt sie dort zum Laufen. Er experimentiert mit alten Computermodellen, einfach, weil es ihm Spass macht.
- Google-Programmier-Wettbewerb** **05:04** Schon mit neun Jahren hat Puck mit seinem Freund eine Webseite gebaut, die es Kindern ermöglichte, den sichersten Weg in die Schule zu finden. Puck beherrscht eine Vielzahl von verschiedenen Programmiersprachen. Um diese zu verstehen, hat er sich selbst Englisch beigebracht. Momentan macht er bei einem Wettbewerb von Google mit, bei dem es darum geht, möglichst viele Programmier-Rätsel zu lösen. Der Wettbewerb zielt auf junge Programmierer zwischen dreizehn und siebzehn Jahren ab.
- Programmieren als Hobby** **09:30** Puck darf mit seinem Vater Erik nach Stockholm reisen, um dort an einem Kongress einen Vortrag über seine bisherigen Erfolge zu halten. Puck erzählt von den ersten zwei Apps, die er entwickelt hat. Doch neben seinem Hobby muss Puck auch in die Schule. Schulaufgaben machen fällt ihm nicht immer leicht. Viel lieber würde er jetzt schon für eine grosse Firma wie Apple, Google oder Microsoft arbeiten.
- Puck besucht Firmen** **14:15** Puck darf eine Firma besuchen, die Computerspiele herstellt. Er macht sich Gedanken, welche Computer er sich zutun wird, wenn er einmal reich ist. Abends auf dem Fest sprechen ihm die Leute ihre Bewunderung aus für seine Leistungen.
- Das Open-Source-System** **19:25** Der Programmierwettbewerb von Google basiert auf einem Open-Source System. Die Wettbewerbsaufgaben löst Puck für «Haiku», einem Open-Source-Steuerungssystem. Sobald Puck eine Aufgabe erledigt hat, schickt er sie einem der siebzehn Mentoren, die den Wettbewerb betreuen. Puck ist mit dem Lösen der Aufgaben oft schneller, als dass die Mentoren sie korrigieren können. Während seiner Wartezeit hilft Puck seinen Mitstreitern.
- Hackathon für das Bildungswesen** **24:10** Mit zwölf Jahren hat Puck das erste Mal bei einem «Hackathon» mitgemacht. Das ist eine Programmiersitzung, bei der es darum geht, in einer Gruppe, während einer gewissen Zeit, gemeinsam Softwareprodukte herzustellen. Damals programmierten sie 24 Stunden lang, um nützliche Apps für das Bildungswesen zu erstellen. Puck findet, das Bildungswesen nütze nicht das volle Potential von Computern aus. Gemeinsam mit anderen Jugendlichen programmiert Puck in seiner Freizeit. Obwohl er klar der Jüngste ist, versteht er vom Programmieren am meisten.

**Puck und das Rätsel der Codes**

- Hacken nur zum Spass** **29:00** Nur zum Spass hackt Puck manchmal Apps. Es macht ihm Freude, in Softwares Lücken zu entdecken und sich diese zunutze zu machen. So hackt er beispielsweise eine Donald Duck App und entfernt die Textblöcke aus den Comics, einfach, weil er es kann.
- Microsoft zeigt sich interessiert** **33:30** Puck freut sich auf die Sommerferien, denn dann kann er den ganzen Tag Programmieren. Ein Internetunternehmen hat den Dreizehnjährigen als Mobilprogrammierer eingestellt, dort darf er zwei Tage in der Woche arbeiten. Auch Microsoft interessiert sich für Puck.
- Puck in der Schule** **38:35** Puck scheint bei seinen Mitschülern dafür bekannt zu sein, nicht sehr zuverlässig zu sein. Den Auftrag, den er für die Projektwoche hätte machen sollen, hat er vergessen.
- Das Hacker-Lager** **44:11** Mit dreizehn Jahren nimmt Puck erstmals an einem Hacker-Lager teil. Über das Hacker-Lager wird auch in den Kindernachrichten berichtet. Puck kommt dort mit anderen Kindern in Kontakt, die wie er in jungen Jahren schon mit dem Programmieren angefangen haben. Ein Betreuer warnt Puck auch vor den gefährlichen, negativen Aspekten des Hackens und rät ihm, nie unbedarft vorzugehen.
- Puck gewinnt den Wettbewerb** **47:30** Puck gehört zu den Gewinnern des Programmierwettbewerbs und darf zu Google nach Kalifornien reisen. Puck interessiert sich für Google, weil auch sie ein Open-Source-System gutheissen und ausserdem ihren Mitarbeitern ein optimales Umfeld bieten. Falls Puck einmal für Google arbeiten wollen würde, bekommt er von einer Mentorin des Wettbewerbs eine Empfehlung.