Code.org (hour of code) - Programmieren lernen

https://studio.code.org

Die Webseite enthält frei zugängliche Einführungen und Übungen zum Programmieren. Spiele wie «Angry Birds» oder «Minecraft» werden durch das Zusammenstellen von Logikblöcken (Codestücken) programmiert. Programmiersprache ist Blockly, eine grafische Programmiersprache ähnlich wie "Scratch".

Zielgruppen

Zyklus 1, Zyklus 2, Zyklus 3

Gestaltung

Grundlagenkurse:

Auf dieser Webseite werden Grundkurse für alle Altersstufen angeboten. Jeder dieser vier Kurse umfasst 20 Level mit ca. je 1 Std. Bearbeitungszeit! Man kann aber jeden dieser 20 Level jederzeit überspringen, bzw. mehrere Level auslassen.

Ausserdem gibt es einen «Beschleunigten Kurs» für die Kurse 2-4 (Alter 10 – 18).

Weiter gibt es Offline-Lektionen für die Altersstufe 4+ (allerdings nur auf Englisch!)



Ganz unten auf der Seite kann man viele beliebte Spiele (Minecraft, Star Wars, Die Eiskönigin, Klassisches Labyrinth, Flappy Code, usw.) als Basis öffnen und programmieren. Zudem stehen zu jedem Spiel Anleitungsvideos und Tutorials zur Verfügung (alle Englisch, meist mit deutschen Untertiteln).

Sehr interessant ist auch die Programmierumgebung «Künstler», wo coole Bilder und Designs programmiert werden können.

Am Seitenende können von Usern erstellte programmierte Geschichten, Spiele und Kunstwerke betrachtet werden.

Ohne Anmeldung kann man folgende vier Programmierumgebungen bearbeiten: Minecraft, Star Wars, Die Eiskönigin, Klassisches Labyrinth.

Didaktische Aspekte

Nach der Anmeldung kann eine Klasse erstellt werden. Die SuS bekommen ein individuelles Passwort. Durch die Anmeldung ist es möglich, die jeweiligen Spielstände zu speichern und die Klasse zu verwalten. Die LP kann kontrollieren, welche Übungen die SuS bereits abgeschlossen haben.

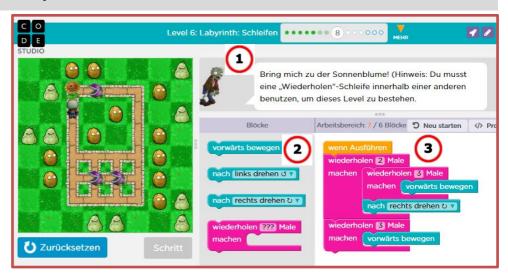
Hilfreich: Farblich unterschieden werden Übungen, die zwar gelöst sind, aber bei denen eine logischere und kürzere Programmierung möglich gewesen wäre.

Bezug zum Lehrplan

MI 2.2: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.

Konkrete Anwendungsbeispiele

Die gestellte Aufgabe (1) muss mit den zur Verfügung stehenden Programmblöcken (2) gelöst werden. Dafür werden die Programmblöcke in der logischen Abfolge (3) aneinandergereiht.



Plus und Minus



- Sehr umfangreich (4 Altersstufen mit je 20 Levels, einzeln anwählbar)
- · Baut auf bekannten und beliebten Spielen auf
- Auch Kreatives in der Programmierumgebung «Künstler»
- Vier Programmierumgebungen auch ohne Registrierung bearbeitbar



Tutorial-Videos nur auf Englisch, meist mit deutschen Untertiteln.

Links, Quellen, Preis

Link, Quelle, Bildquelle: https://studio.code.org

Preis: kostenlos

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware Mai 2017