

TIS-100

Bildungspotential

Dieses Spiel ist eigentlich ein Simulator. Ziel ist es, logische Rätsel zu lösen, indem man "Logikblöcke" kombiniert, die den inneren Teilen einer CPU (Zentraleinheit) oder eines Computers ähneln. Am Ende macht der Spieler/die Spielerin etwas Ähnliches wie beim Design einer CPU.

Das Spiel hat ein großes Bildungspotenzial in den Bereichen IKT und Informatik, aber auch in Mathematik und logischem Denken. Dieses Spiel kann den Unterricht und die Unterrichtszeit, die benötigt werden, um zu erklären, wie Computer funktionieren, vereinfachen oder stark verkürzen und Programmieralgorithmen einführen.

Außerdem ist das Risiko sehr gering, da es sich nicht um ein gewalttätiges Spiel handelt und auch keinen kontextuellen Inhalt hat.

Darüber hinaus führt das Spiel den Spieler/die Spielerin auch in die Assemblersprache ein, die ein völlig neues Sprachmuster ist, das nur sehr wenige Menschen kennen. (einschließlich einiger InformatikstudentInnen)

Für StudentInnen, die Informatik oder IKT studieren, wird das mit diesem Spiel erworbene Wissen die Arbeit erleichtern.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Das Spiel würde gut für die ersten Unterrichtseinheiten in einer Berufsschule zum Thema Computerverwaltung passen. Das Spiel selbst könnte eine ganze Lektion über die Funktionsweisen von CPUs ersetzen.

Das Spiel kann auch im Fach "Technik" in der Sekundarschule eingesetzt werden, allerdings auf einem niedrigeren Niveau und einer intensiveren Anleitung durch den Lehrer/die Lehrerin. Im Alter von 12 bis 16 Jahren kann dieses Spiel das beste Werkzeug sein, um den SchülerInnen die Grundlagen des Innenlebens von Computern näher zu bringen.

Durch das Spielen des Spiels verbessern die SchülerInnen ihre Fähigkeit, logische Probleme zu lösen, indem sie Probleme in kleinere Teilprobleme unterteilen und logische Blöcke miteinander verbinden.

Bei diesem Spiel geht es darum, Herausforderungen zu meistern. Diese sind das treibende Element bei der Beurteilung der Fähigkeiten.

Sobald der Spieler/die Spielerin lernt, wie man ein Rätsel löst, wird das Wissen weiter benötigt, um folgende Herausforderungen zu lösen, daher ist das Spiel selbst ein Validierungswerkzeug, bei dem die letzten Stufen die meisten Fähigkeiten benötigen.