

Run Marco!

Bildungspotential

Im Zuge dieses Abenteuerspiels lernen die SchülerInnen die Prinzipien der Programmierung.

Mit visuellen Anweisungen führen sie einen der beiden Charaktere, Marco oder Sophia, durch verschiedene Spielstufen zu bestimmten Zielen im Dschungel. Das Spiel lehrt die Grundlagen der Anweisungen und Befehlsfolgen, verschiedene Arten der Iteration und bedingte Logik. Die Anleitung erfolgt in Form der visuellen Standardprogrammiersprache "Blocky", die für Kinder im Alter von 6 - 12 Jahren konzipiert ist.

Die Benutzeroberfläche ist ästhetisch, das Design ist kinderfreundlich und ansprechend für Kinder. Die Charaktergeschichte wird junge SchülerInnen interessieren. Komplizierte Fertigkeiten und Denkweisen werden über eine Drag-and-Drop-Schnittstelle praktikabel gemacht.

Einfach zu bedienen auch für Lehrende, die nicht sehr vertraut mit Computern sind.

Das Spiel ist in 27 Sprachen übersetzt, darunter Englisch, Griechisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch und Litauisch.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Lehrende könnten es während des IKT-Unterrichts oder der Aktivitäten im Computerlabor verwenden, um die SchülerInnen an die Programmierung heranzuführen.

Wenn es nicht für alle Computer oder iPads gibt, könnten die SchülerInnen zu zweit spielen.