

CodeCombat

Bildungspotential

CodeCombat ist eine Plattform für SchülerInnen, um Programmieren zu lernen, während sie ein echtes Spiel durchspielen. SchülerInnen schreiben Code und sehen die Aktualisierung ihrer Änderungen in Echtzeit. Es ist entscheidend, dass die SchülerInnen so schnell wie möglich typisierten Code lernen, um die Syntax und die richtige Struktur der Programmierung zu erlernen. Gaming ist ein Medium, das Interaktion, Entdecken und Trial-and-Error fördert. Ein gutes Spiel fordert den/die SpielerIn heraus, die Herausforderungen im Laufe der Zeit zu meistern. CodeCombat ist ein Spiel, das den SpielerInnen Sicherheit und Selbstvertrauen mit der robusten, typisierten Code-Engine gibt, die AnfängerInnen und Fortgeschrittenen gleichermaßen hilft, richtigen, gültigen Code zu schreiben. Somit können SchülerInnen Python oder JavaScript lernen.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

CodeCombat könnte einfach in den Lehrplan der Schule integriert werden. Es gibt eine Reihe von Lehrplanressourcen wie z.B. Unterrichtspläne, Übungen, Aktivitäten und Schreibanweisungen zur Förderung von Reflexion. Es gibt auch druckbare Anleitungen, die den SchülerInnen zur Verfügung stehen, um sie bei der Arbeit durch die Levels zu führen und sie bieten Nivellierlösungen für jeden Kurs, so dass LehrerInnen helfen können, Fehler im Code der SchülerInnen zu erkennen und zu korrigieren, wenn sie auftauchen.

Sie finden die folgenden Classroom-in-a-Box Pacing Guides - siehe auch:

<https://codecombat.com/teachers/resources>

- Leitfaden für die Grundschule
- Leitfaden für die Mittelstufe
- Leitfaden für die Oberstufe

Vorschläge für die Grundschule:

1. Weisen Sie Kurse einzeln zu.
2. Verwenden Sie Curriculum-Lektionen, um Konzepte einzuführen.
3. Bringen Sie SchülerInnen verschiedener Niveaus zusammen.
4. Bewerten Sie die Weiterentwicklung anhand von Projekten und Arenen.
5. Geben Sie zusätzliche Anerkennung für die Übungsstufen.
6. Beachten Sie die Aktivitätsleitfäden das ganze Jahr über.