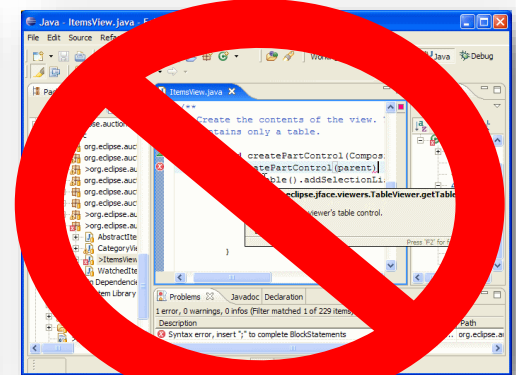


Run Marco!



Scratch



Java IDE

- Unterschiedliche didaktische Ansätze:
 - **Lernumgebungen wie Run Marco & Co.:**
sehr geführt, meist linearer Ansatz, mit eingebauter Didaktik, nicht gut übertragbar auf andere Problemstellungen, starke Reduktion/Vereinfachung, idealerweise selbsterklärend
 - **Didaktische Sandbox-Programmierungsumgebungen (Microwelten):**
Gestaltungsraum für Lernenden und Lehrende, offen, kreativ, ohne anfängliche Hilfestellung schnell überfordernd, dafür viel mehr Möglichkeiten, gezielte Reduktion/Vereinfachung
 - **Reale/Professionelle Programmiersprachen:**
Anspruchsvoller zum Erlernen, didaktische Reduktion/Vereinfachung ist schwierig, umfangreichste Möglichkeiten für interessierte SuS

Lernumgebungen für den Einstieg ins Programmieren

1. Run Marco!
2. Lightbot
3. Codecombat
4. Code.org

<http://allcancode.com/runmarco>

<http://lightbot.com/flash.html>

<http://codecombat.com/play>

<https://studio.code.org/>

(Kurs 2 → 3. Labyrinth: Sequenz → 1)

