

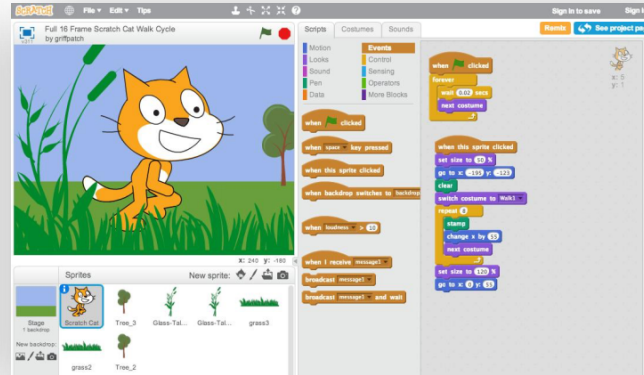
# Henne und Ei Problem Sie sind die Ersten!



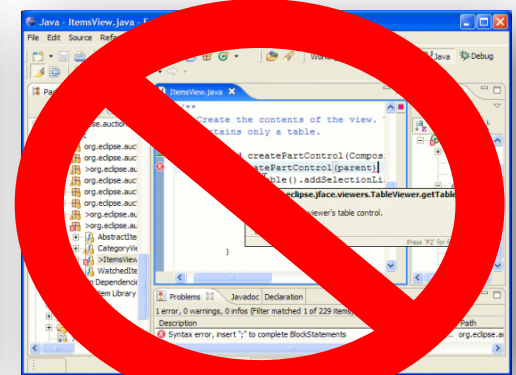
In den ersten Jahren werden die Kinder wenig Vorwissen von der Primarstufe mitbringen.  
Wie also den Einstieg ins Programmieren gestalten?



**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-Programmierumgebungen (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. Codemonkey
4. Codecombat
5. Spritebox

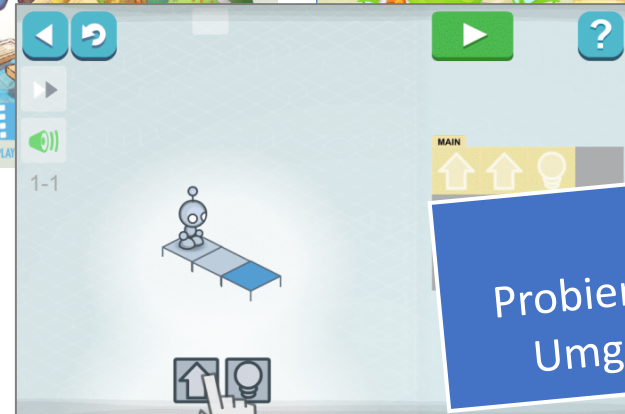
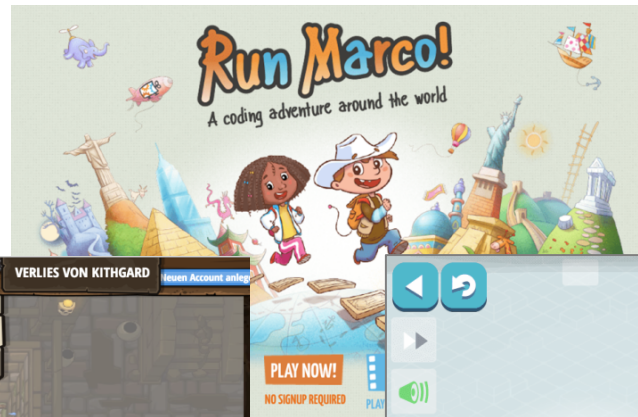
<http://allcancode.com/runmarco>

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

<http://playcodemonkey.com>

<http://codecombat.com/play>

<http://spritebox.com>



20 Min  
Probieren Sie 1-2 der  
Umgebungen aus