

# Spiel erstellen



Mustererkennung



Verallgemeinerung



Zerlegung



Abstraktion



Algorithmisches  
Denken



Iteration



Debugging



Evaluation



## Material / Zyklus:

- Kodu
- Zyklus 4



## Beschreibung:

In einer ersten Einheit wird den SchülerInnen das Programm Kodu vorgestellt. Sie spielen einige Spiele anderer NutzerInnen, um sich mit den Möglichkeiten des Programmes vertraut zu machen. Dabei sollen sie auch einen Blick auf die Programmierung werfen um sich einzugewöhnen.

In der nächsten Etappe denken sich die SchülerInnen eine Geschichte aus, die sie anschließend als Spiel umsetzen sollen. Sie schreiben diese Geschichte in ihr Heft. Dabei sollen sie auf genaue Beschreibungen der Landschaft, der Spielfiguren und der Aktionen achten.

Anschließend bauen sie in Kodu die Landschaft auf und fügen die Spielfiguren mit ihren Eigenschaften ein.

In der nächsten Etappe programmieren sie die Aktionen.

Zum Schluss setzen sie die Spielanleitung auf. Nun wird das Spiel von anderen SchülerInnen getestet und auf Fehler untersucht.



## Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

Allemand: Production écrite

- 3. Erstellung von Inhalten
- 3.4 Modellieren, strukturieren, kodieren



## Tipps & Tricks:



[www.educoding.lu](http://www.educoding.lu) | Info: [educoding@men.lu](mailto:educoding@men.lu)



SCRIPT

Service de Coordination de la Recherche  
et de l'Innovation pédagogiques et technologiques