

Bytes & Bites



Hersteller:

Toy Center

Webseite:

<http://www.bitsandbytes.cards/>

Material:

Hardware

System:

Android
 iOS
 Windows
 MacOS
 Web-App
 Chromebook
 Linux
 Unplugged

Zyklus:

Zyklus 1 Zyklus 2 Zyklus 3 Zyklus 4

Rezension:

In diesem Karten-Spiel müssen die SpielerInnen (2-4 Spieler) die Monsterfiguren durch bestimmte Abfolgen so koordinieren, dass sie Hindernisse vermeiden. Die Kinder lernen so auf eine spielerische Art und Weise die Grundlagen der Computer-Kodierung. Die SpielerInnen müssen jeweils einen Schritt bestimmen (nach vorne, nach links, nach rechts). Bevor sie diese Aktion durchführen können, müssen sie die Spielkarte die vor ihnen liegt umdrehen. Hier erscheinen neben den weißen Blankokarten, aber auch Hindernisse, wie zum Beispiel eine Mauer oder ein «Bug». Das Ziel sind die Planetenkarten, welche sich in der Mitte des Spielfeldes befinden. Wenn die SpielerInnen auf ein bestimmtes Hindernis stoßen, müssen sie ihre Schrittfolge verändern.

Kriterien:

- Physisches System (Hardware)
- Keine Interaktion möglich
- 1st-person-Programmierung
- Sequentiell und ereignisbasiert
- Icons/Bildsprache
- Vorgegebene Aufgaben/Level
- Handbuch erhältlich

Mächtigkeit:

- Sequenz
- Bedingte Anweisung
- Wiederholung
- Prozedur/Unterprogramm
- Rekursion
- Variablen
- Datentypen
- Objektorientierung



www.educoding.lu | Info: educoding@men.lu



SCRIPT

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