



ScottieGo!

Tool zum Erlernen einfacher Programmierungen /
algorithmischer Denkweisen / Programmierbefehle

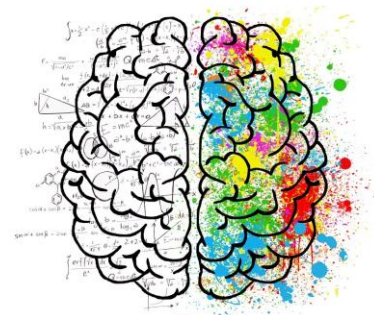


Bild: ElisaRiva / pixabay.com Pixabay-Lizenz: freie kommerz. Nutzung



Beschreibung

Scottie Go! ist ein interaktives Lernspiel, bei dem Schüler*innen Grundlagen des Programmierens / algorithmisches Denken erlernen. Die App gibt Problemstellungen anhand eines im Display erscheinenden Spielfeldes vor ("Bewege die Figur Scottie mit nicht mehr als 8 Schritten zum Teich."). Die Problemlösung / die nötigen Schritte werden mithilfe von Pappkärchten, die Programmbefehle abbilden, zusammengefügt. Durch das Fotografieren der Lösung über die App wird deren Korrektheit überprüft und ein dynamisches, individuelles Feedback gegeben.



Typ

App unter der Hinzunahme
von Spiel-Papp-Bausteinen



Betriebssystem

iOS, Android



Installation

LP - ---
SuS - erforderlich



Internet- anbindung

LP - ---
SuS - erforderlich



Registrierung

LP - ---
SuS - nicht erforderlich



didaktischer Zweck

Digitale Bildung,
problemlösendes Denken



Zielgruppen

Primarstufe



Kosten

kostenfrei,
kostenpflichtig



Kommentar zu Kosten

App: kostenfrei,
Bausteine pro Set: ca. 65 €



Setting

Einzelarbeit, Partnerarbeit,
Gruppenarbeit



Aufwand der eigenen Einarbeitung

mittel



Link zur Produktwebsite

<https://scottiego.de/de/index.html>



Link zum Login-Bereich



Weitere Links

<https://scottiego.de/de/download-de/index.html#minibanner>



Verwendungs- hinweise

Bitte beachten Sie, dass es ggfs. verschiedene Versionen (Versionen für Privatanwender, Bildungsversionen) der Baustein-Sets gibt. Diese können nur mit der jeweils dort eingetragenen App-Versionen verwendet werden.
Beim Einscannen der gelegten Lösungen sollte darauf geachtet werden, dass die gelegten Bausteine von oben nach unten gescannt werden, da ansonsten bei einem Schwenk von unten nach oben Lesefehler entstehen.



Hinweis zum Datenschutz

Bitte beachten Sie beim Einsatz des Tools die durch Ihre Einrichtung gegebenen Datenschutzbestimmungen und überprüfen Sie, ob das Tool im Rahmen dieser eingesetzt werden kann. Bitte beachten Sie beim Einsatz weiterer Materialien, die Sie in das Tool einfügen (bspw. Texte, Bilder u.a.), dass Sie nur Materialien verwenden, deren Urheber Sie sind oder die entsprechend freigegeben sind, bspw. durch eine CC-Lizenz, sodass Urheberrechtsbestimmungen eingehalten werden.



Dieses Dokument ist gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben.
Autor: Raphael Fehrmann | Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | www.wwu.de/Lernroboter/