

Spiele programmieren in SNAP!

METHODEN des Workshops:

- **Handlungsorientiertes Lernen** im Bereich der „21st century skills“
- **Flipped Learning**
- **Gruppendiskussion:** Welche Elemente braucht ein gutes Spiel?
- **Gruppenarbeit:** Erarbeitung einer Spielidee in Kleingruppen
- Für das Coding: Input als **Frontalunterricht** mit Mitmachen der Lernenden, danach **Gruppenarbeit** in **individuellem Tempo** unter Hilfestellung der Workshopleiter*innen
- **Präsentation** der Spiele im **Plenum** inkl. Feedbackrunde: Das Feedback nutzen die SuS zum Austausch der Ergebnisse und anschließend zur weiteren Verbesserung ihrer Spiele in der Gruppe



KOMPETENZEN des Workshops:

Die Schüler*innen können

- **eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nachvollziehen**, ausführen sowie selbstständig formulieren.
- an Beispielen **Elemente des Computational Thinkings nachvollziehen** und diese zur **Lösung von Problemen einsetzen**. Sie wissen, wie sie Lösungswege in Programmiersprache umsetzen können.
- **Programme entwerfen und iterativ entwickeln**, die Kontrollstrukturen kombinieren, einschließlich verschachtelter Schleifen und zusammengesetzter Konditionale.

PREISGESTALTUNG:

- **Vorabgespräch** mit der Lehrperson: Abstimmung auf den Wissensstand der Klasse; bei manchen WS ist es möglich, die Inhalte leicht an das aktuell in der Klasse behandelte Thema anzupassen.
- Nach dem WS wird das **Feedback** der Lehrperson eingeholt und für die Nachbereitung im Team und die **Qualitätsverbesserung** genutzt.
- Die **Spiele** der Schüler*innen werden den Schüler*innengruppen und der Lehrperson **digital zur Verfügung gestellt**.
- Lizenzen, Raummiete, Wartung und Bereitstellung von Laptops

