

Didaktische Strategien im Zusammenhang mit Scalable Game Design

Selbstständigkeit der Lernenden

- Modellieren Sie die Prozesse, anstatt den Schülerinnen und Schülern die Antwort vorzugeben.
- Das eigenständige Erklären eines Problems hilft oft schon, selbst die Lösung zu finden.
- Geben Sie minimale Hilfestellung, wo es notwendig ist, damit der Lernende Schwierigkeiten meistert.
- Ermutigen Sie die Schülerinnen und Schülern zu Gruppenarbeit.
- Gruppenarbeit spiegelt den Lernenden, dass es mehrere Wege zum Ziel gibt.
- Programmieren ist oft ein Prozess von "trial und error", vor allem bei Anfängern - machen sie dies den Lernenden in ermutigender Weise klar.

Ermutigung

- Ermutigen Sie die Schülerinnen und Schülern und erkennen Sie an, wenn diese ein neues Konzept verstanden haben und es richtig angewendet haben.
- Motivationsschübe kommen oft, indem Schüler etwas Gelungenes zeigen dürfen. Geben Sie den Lernenden diese Möglichkeiten zum Erfolgserlebnis.

Geduld und Zuversicht

- Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern, dass der Weg das Ziel ist. Die Lösung kommt erst am Schluss.
- Zeigen Sie, dass Programmieren eine schrittweise Annäherung an ein Ziel ist.
- Weisen Sie darauf hin, dass ein kleiner Fehler (unbemerkt) eine grosse Auswirkung haben kann und daher ein genaues Arbeiten wichtig ist.

Differenziertes Unterrichten

- Lernende, die sehr schnell vorankommen, können eventuell schon selbstständig mit Teil 2, der Flussüberquerung, weitermachen oder ein weiteres Level programmieren.
- Schülerinnen und Schüler, die mehr Unterstützung benötigen, können entweder mit einem erfahrenen Klassenkameraden arbeiten oder mit Hilfe des Leitfadens genauere Anweisungen befolgen.
- Schüler, die für das Design der Objekte lange Zeit benötigen oder damit frustriert sind, können entweder fertige Objekte importieren oder sich anhand des Anhangs Hilfestellung suchen.