

# Sek I: unpassender Lehrplan Informatik (Niveau viel zu hoch)

Beitrag von „Catania“ vom 27. November 2020 14:34

Zitat

Zuletzt habe ich in einer Fachoberschulklasse Scratch benutzt. Das war für viele der künftigen Studierenden zu hoch. Den fehlte die Möglichkeit, die passenden Strukturen im Kopf anzulegen. Klick, klick, geht nicht.

Das schrieb ich glaube schon irgendwo. Bei Scratch SIEHT man u.U. nichts. Also ja, die Katze geht zehn Schritte vor, aber man SIEHT es nicht, da man weder eine Bewegung sieht, noch verändern sich die Umgebung (Hintergrund). Man denkt dann, es wäre gar nichts passiert und man hat einen Fehler gemacht. Dann fängt man an zu überlegen und kommt nicht drauf, welchen Fehler. Kann man auch nicht drauf kommen, da man alles richtig gemacht hat. Man WEIß es aber nicht. Das finde ich für Anfänger extrem demotivierend und eigentlich fast nicht zu gebrauchen.

Daher finde ich die "Eiskönigin" didaktisch deutlich besser. Die hinterlässt von Anfang an Fahrspuren (+ Geräusche) auf dem Eis, macht auch eine laufende Bewegung (ist vorprogrammiert). Und wenn dann die erste Aufgabe lautet, lass sie ein Stück Weg laufen, dann SIEHT man diesen Weg eben auch, und der Programmier-Anfänger hat ein Erfolgserlebnis!