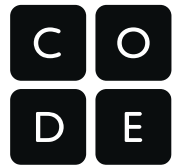




Übersicht der Hour-of-Code-Szenarien

Code.org bietet mit Hour of Code Lernsequenzen zur Einführung in die blockbasierte Programmierung an. Diese sind zwischen 8 und 20 Lektion lang und stellen unterschiedliche Anforderungen an die Schülerinnen und Schüler.



Grundprinzip Turtle-Grafik

Die Schülerinnen und Schüler benötigen als Voraussetzung eine gute Raumvorstellung, Kenntnis über einfache geometrische Figuren, eine Vorstellung zum Drehsinn und zum Drehwinkel.

Eiskönigin (Anna und Elsa)

Online-Version:	https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/1
Lektionen:	20
Lehrermaterial:	https://code.org/hourofcode/frozen
Konzepte:	Anweisung, Parameter, Wiederholung mit fester Anzahl, Schachtelung, Funktion nutzen

Klassisches Labyrinth

Online-Version	https://studio.code.org/hoc/1
Lektionen	20
Lehrermaterial	https://code.org/hourofcode/hourofcode
Konzepte	Anweisung, Parameter, Wiederholung mit fester Anzahl, kopfgesteuerte Wiederholung, ein- und zweiseitige Auswahl, Schachtelung

Künstler

Online-Version	https://studio.code.org/s/artist/stage/1/puzzle/1
Lektionen	10
Lehrermaterial	https://code.org/hourofcode/artist
Konzepte	Anweisung, Parameter, Wiederholung mit fester Anzahl, Funktion, Schachtelung

Star Wars

Online-Version	https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/1
Offline-Version	https://studio.code.org/download/starwars
Lektionen	15
Lehrermaterial	https://code.org/hourofcode/starwars
Konzepte	Anweisung, Parameter, Ereignissteuerung (Tastendruck, Mausklick)



Übersicht der Hour-of-Code-Szenarien

Minecraft

Es liegen vier Szenarien mit unterschiedlicher Problemstellung vor.

Voyager Aquatic

Online-Version	https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/1
Lektionen	12
Konzepte	Anweisung, Parameter, Wiederholung mit fester Anzahl, kopfgesteuerte Schleife, einseitige Auswahl, Funktion, Schachtelung

Hero

Online-Version	https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/1
Lektionen	12
Konzepte	Anweisung, Parameter, Wiederholung mit fester Anzahl, Funktion, Schachtelung

Klassisch

Online-Version	https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1
Offline-Version	https://studio.code.org/download/mc
Lektionen	14
Lehrermaterial	https://code.org/hourofcode/mc
Konzepte	Anweisung, Parameter, Wiederholung mit fester Anzahl, einseitige Auswahl, Schachtelung

Designer

Online-Version	https://studio.code.org/s/minecraft/stage/1/puzzle/1
Lektionen	12
Konzepte	Anweisung, Parameter, Endlosschleife, Schachtelung, Ereignissteuerung (Objekt, Methode)

Disney's Vaiana

Das Angebot läuft nicht auf den Seiten von Code.org und kann nicht über den Lehrerbereich verwaltet werden. Die Sprache lässt sich auf Deutsch umstellen.

Online-Version	https://partners.disney.com/hour-of-code/wayfinding-with-code?cds
Lektionen	19
Konzepte	Anweisung, Parameter, Wiederholung mit fester Anzahl, kopfgesteuerte Wiederholung, Schachtelung, Funktion nutzen



Übersicht der Hour-of-Code-Szenarien

Grundprinzip Ereignissteuerung

Flappy Bird

Online-Version	https://studio.code.org/flappy/1
Lektionen	10
Lehrermaterial	https://code.org/hourofcode/flappy
Konzepte	Anweisung, Parameter, Ereignissteuerung (Tastendruck, Mausklick)

Sport

Es liegen zwei Szenarien mit fast identischer Problemstellung vor.

Basketballspiel	https://studio.code.org/s/basketball/stage/1/puzzle/1
Kombination	https://studio.code.org/s/sports/stage/1/puzzle/1
Lektionen	8
Konzepte	Anweisung, Parameter, Endlosschleife, Ereignissteuerung (Tastendruck, Mausklick)

Tanzparty

Online-Version	https://studio.code.org/s/dance-2019/stage/1/puzzle/1
Lektionen	10
Konzepte	Anweisung, Parameter, Endlosschleife, Ereignissteuerung (Tastendruck, Mausklick)

Infinity Spiel

Es liegen drei Szenarien mit fast identischer Problemstellung vor.

Lehrermaterial	https://code.org/hourofcode/infinity
Konzepte	Anweisung, Parameter, Endlosschleife, Ereignissteuerung (Tastendruck, Mausklick)

Klassisch

Online-Version	https://code.org/api/hour/begin/playlab
Lektionen	10

Gumball

Online-Version	https://code.org/api/hour/begin/gumball
Lektionen	11

Ice Age

Online-Version	https://code.org/api/hour/begin/iceage
Lektionen	11