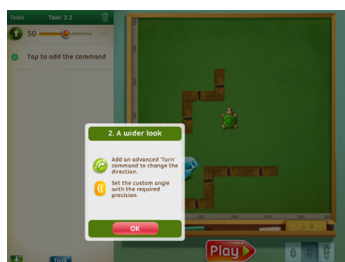


Move The Turtle



Klassenstufe:	Ab Klassenstufe 4	
Menüsprache:	Englisch	
Kosten:	iTunes-Store: 3,99 € Google-Store: /	
Inhalt / Kontext:	Eine kleine Schildkröte muss auf einem Spielfeld bewegt werden, um einen Edelstein zu erreichen. Sie lässt sich steuern, indem Steuerbefehle aus einem Menü ausgewählt und konfiguriert werden. Anfangs genügen einfache Befehle wie „Vorwärts“ und „Drehen“. Da sich der Schildkröte Hindernisse in den Weg stellen, werden die Aufgaben und damit die Befehle immer anspruchsvoller. Am Ende kann der User sein Programm über den Play-Button testen. Die Schildkröte bewegt sich dann gemäß der eingegebenen Befehlsfolge.	
Ziele:	Ziel dieser App ist es Kindern die Grundkonzepte von Programmierung beizubringen. Die Befehle orientieren sich an der funktionalen Programmiersprache Logo.	
Funktionen der App:	<ul style="list-style-type: none"> • Vorgegebene Aufgaben lösen, die mit zunehmenden Level komplexer werden (Play-Modus) • Freies Experimentieren (Compose-Modus) • Sammlung von Beispielen, die sich editieren lassen (Projects-Modus) 	
Aufgabe:	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenstellungen zur Navigation der Schildkröte werden verbal oder in Verbindung mit einer Grafik gestellt. 	
<i>Allgemeine / prozessbezogene Kompetenzen:</i>	Problemlösen <ul style="list-style-type: none"> - Lösungsstrategien entwickeln und nutzen (z.B. systematisch probieren) - Zusammenhänge erkennen, nutzen und auf ähnliche Sachverhalte übertragen 	Kommunizieren <ul style="list-style-type: none"> - eigene Vorgehensweisen beschreiben, Lösungswege anderer verstehen und gemeinsam darüber reflektieren

	Argumentieren	<ul style="list-style-type: none"> - mathematische Zusammenhänge erkennen und Vermutungen entwickeln - Begründungen suchen und nachvollziehen
<i>Inhaltliche / mathematische Kompetenzen:</i>	Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> - Räumliches Vorstellungsvermögen entwickeln: Lagebeziehungen und Wege beschreiben - Geometrische Figuren darstellen: Eigenschaften von ebenen Figuren beschreiben.
Variationen:	Der Compose-Modus gestattet es sich experimentell mit der Steuerung von Objekten auseinanderzusetzen.	
Tipps:	Als Einführung in die Programmierung im Unterricht einsetzbar .	
Lernvoraussetzungen:	Für Aufgaben höherer Level: Variablen, Winkel in Graddarstellung	
Bewertung:	<i>positiv</i>	<i>negativ</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Visualisierung der eigenen Programmierschritte • Feedback nicht nur in Form „richtig/falsch“ sondern als Tipps und Erklärungen von Befehlen • Korrekte Befehlsfolge (Lösung) kann angezeigt werden 	<ul style="list-style-type: none"> • nur englischsprachig – erschwert das Verstehen der Aufgabenstellungen, Tipps und Befehlsbeschreibungen

Allgemeine Informationen:

Altersangemessenheit:	altersangemessen
Gestaltung:	schlichte Gestaltung, keine Ablenkung durch Hintergrundmusik
Navigation:	einfache und klare Navigation ohne spezifischen Einführungsbedarf
Kommerzielle Elemente:	keine kommerziellen Elemente, keine In-App-Käufe
Sicherheit/ Datenschutz:	keine persönlichen Daten erforderlich
zugehörige Apps:	Weitere Apps von Next is Great: <ul style="list-style-type: none"> - Robot School - Love to count - Chess Academy for Kids - Bloxy World. Bricks for Kids