

Ein eigenes Szenario

Eine grüne Insel mit Schafen

1. Szenarios

Die Entwickler von Greenfoot hatten die Absicht, es Nutzern möglichst einfach zu machen, zweidimensionale Visualisierungen zu entwickeln. Solche in Greenfoot visualisierten Programme nennen sie **Szenarios**.

Lehrerinnen und Lehrer können Szenarios vorbereiten, in denen ihre Schülerinnen und Schüler bestimmte Aufgaben bewältigen sollen. Aber natürlich können auch Schülerinnen und Schüler selbständig Szenarios entwickeln.

2. Ein Steilkurs

Die Planung und Vorbereitung eines Greenfoot-Szenarios ist nur technisch einfach, die methodisch-didaktische Planung ist so komplex wie jede Planung von Informatik-Unterricht.

Hier können wir nur exemplarisch vorstellen, wie eine Idee für ein Szenario praktisch umgesetzt werden kann.

3. Die Vorüberlegung

Modellierungen von Räuber-Beute-Situationen bieten eine Vielfalt von Aspekten, deren Diskussion für lebendigen Informatik-Unterricht taugen. Besonders bemerkenswert ist, dass Schülerinnen und Schüler einen hohen Grad von Kreativität erreichen, wenn sie einigermaßen selbständig mit der "Programmumgebung" umgehen können – und eine unmittelbare visuelle Rückkopplung ihrer "Entscheidungen" erhalten.

Also: So eine Aufgabe passt zu Greenfoot!

4. Gras und Schafe (und Wölfe und Wetter und ...)

Die Situation ist bekannt: Schafe fressen Gras – wenn viele Schafe das Gras fressen, ist es bald überall kurz-gefressen, denn es wächst ja nur langsam nach ...

5. Das Ausgangs-Szenario

Um zügig voranzukommen, geben wir ein simples Szenario vor: "Grüne-Insel-mit-Schafen-0".

Im Unterricht kann man sicher auch anders vorgehen.