

Die visuelle Programmiersprache Puck – Entwicklung, Erprobung, Reflexion

Lutz Kohl
Fakultät für Mathematik und Informatik
Friedrich-Schiller-Universität Jena
lutz.kohl@gmail.com

Abstract: In diesem Artikel werden wesentliche Erkenntnisse aus der Dissertation des Autors vorgestellt. Puck ist eine visuelle Programmiersprache mit der grundlegende Konzepte imperativer Programmierung erlernt werden können. Bei einer Reflexion zeigte sich, dass existierende Empfehlungen zur Entwicklung interaktiver Lernumgebungen bei der Entwicklung von Puck nachvollzogen werden konnten. 40 Lehrkräfte, die Puck im Unterricht erprobten und anschließend einen Fragebogen beantworteten, empfanden das Verringern der Syntaxfehler durch Puck als günstig für den Anfangsunterricht. Weitere Ergebnisse der Befragung werden vorgestellt.

Der vollständige Beitrag ist erschienen in:

Peters, I.-R. (Hrsg.): Informatische Bildung in Theorie und Praxis – 25 Jahre »INFOS – Informatik und Schule«. INFOS 2009 – 13. GI-Fachtagung Informatik und Schule, 21. - 24. September 2009 in Berlin. LOG IN Verlag, Berlin, 2009.