**Programmieren mit SCRATCH**

**ÜBERSICHT**

1. Stunde Einstieg
2. Stunde Ausprobieren – Projekte / Tutorium
3. Stunde Ausprobieren – Tutorium
4. Stunde Übung 1 – Katze bewegen
5. Stunde Übung 2 – Kostüme ändern
6. Stunde Übung 3 – Programme

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Phase / (Zeit) / Methode** | **Beschreibung / Inhalt** | **Material / Medien** |
| TIPP | Die Kinder haben zuvor den Online-Kurs von „code.org“ zum Programmieren durchgeführt. |  |
| OPTIONAL | Die Kinder sollten außerdem mit…   * FMSLogo   … gearbeitet haben, um eine erste Idee einer Programmier-Syntax bekommen zu haben. |  |
| **1. Stunde**  EINSTIEG | Die Gruppe spielt Brettspiele.  Im Sitzkreis bespricht die Gruppe die Fragen: - „Warum spielen wir?“ - „Wer spielt am Computer?“ - „Wer denkt sich die Spiele eigentlich aus?“  Am Smartboard wird festgehalten: - „Was ist ein Computerprogramm?“  PROGRAMMIEREN Es muss geklärt sein, dass Software im Grunde genommen ein „Automat“ ist, der vorgegebenen Befehlen folgt.  „In den kommenden Stunden sollt ihr auch programmieren!“ | Gruppen  Sitzkreis  Smartboard |
| **2. Stunde**  AUSPROBIEREN | LehrerIn führt das Programm „Scratch“ vor und demonstriert einige Beispiel-Projekte…   * Mario Game https://scratch.mit.edu/projects/ 185346/ * Marbles https://scratch.mit.edu/projects/ 58915178/   LehrerIn stellt das Tutorium vor… [https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial= getStarted](https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted)  Die Kinder probieren verschiedene Tutorien aus. | Kinositzreihen Smartboard  Computerplätze Computerraum |
| **3. Stunde**  AUSPROBIEREN  ERGEBNISSE | Wiederholung  Die Kinder arbeiten weiter mit den Tutorien… https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial= getStarted  Die Kinder erklären und zeigen, was sie gelernt haben. | Computerplätze Computerraum  Smartboard Sitzkreis |
| **4. Stunde**  ÜBUNG 1 | Wiederholung  Die Kinder bekommen verschiedene Aufgaben, die sie in „Scratch“ umsetzen müssen:   * Die Katze soll 100er Schritte gehen. * Die Katze soll sich um 90 Grad drehen. * Die Katze soll ihre Farbe wechseln. * Die Katze soll „Miau“ sagen. * Die Kinder speichern ihre Ergebnisse.   Die Kinder laden am Smartboard Ihre Ergebnisse in das Online-Tool und stellen sie vor. | Smartboard  Sitzkreis  Computerplätze Computerraum    Smartboard Kinositzreihen |
| **5. Stunde**  ÜBUNG 2 | Wiederholung  Die Kinder lernen den Kostüm-Editor kennen und bekommen verschiedene Aufgaben, die sie in „Scratch“ umsetzen müssen:   * Verändere die Katze in „Kostüm2“. * Male die Katze mit dem Farbeimer grün an. * ... * Die Kinder speichern ihre Ergebnisse.   Die Kinder laden am Smartboard Ihre Ergebnisse in das Online-Tool und stellen sie vor. | Smartboard Sitzkreis  Computerplätze Computerraum    Smartboard Kinositzreihen |
| **6. Stunde**  ÜBUNG 3 | Wiederholung  Die Kinder erstellen erste kleine Programme, mit deren Hilfe sich die Katze auf der Bühne bewegt, etwas sagt, denkt und ihr Aussehen ändert.   * Die Kinder speichern ihre Ergebnisse.   Die Kinder laden am Smartboard Ihre Ergebnisse in das Online-Tool und stellen sie vor. | Smartboard Sitzkreis   Computerplätze Computerraum    Smartboard Sitzkreis |