**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?“ PROGRAMMIERENEs muss geklärt sein, dass Software im Grunde genommen ein „Automat“ ist, der vorgegebenen Befehlen folgt.„In den kommenden Stunden sollt ihr auch programmieren!“ | GruppenSitzkreisSmartboard |
| **2. Stunde** AUSPROBIEREN | LehrerIn führt das Programm „Scratch“ vor und demonstriert einige Beispiel-Projekte…* Mario Gamehttps://scratch.mit.edu/projects/185346/
* Marbleshttps://scratch.mit.edu/projects/58915178/

LehrerIn stellt das Tutorium vor…<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>Die Kinder probieren verschiedene Tutorien aus. | KinositzreihenSmartboardComputerplätzeComputerraum |
| **3. Stunde**AUSPROBIERENERGEBNISSE | WiederholungDie Kinder arbeiten weiter mit den Tutorien…https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStartedDie Kinder erklären und zeigen, was sie gelernt haben. | ComputerplätzeComputerraumSmartboardSitzkreis |
| **4. Stunde**ÜBUNG 1 | WiederholungDie 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 SitzkreisComputerplätzeComputerraumSmartboardKinositzreihen |
| **5. Stunde**ÜBUNG 2 | WiederholungDie 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. | SmartboardSitzkreisComputerplätzeComputerraumSmartboardKinositzreihen |
| **6. Stunde**ÜBUNG 3 | WiederholungDie 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. | SmartboardSitzkreisComputerplätzeComputerraumSmartboardSitzkreis |