

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... <ul style="list-style-type: none">- 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: <ul style="list-style-type: none">- „Warum spielen wir?“- „Wer spielt am Computer?“- „Wer denkt sich die Spiele eigentlich aus?“ Am Smartboard wird festgehalten: <ul style="list-style-type: none">- „Was ist ein Computerprogramm?“ <u>PROGRAMMIEREN</u> Es muss geklärt sein, dass Software im Grunde	Gruppen Sitzkreis Smartboard



Transparenter Verlauf

	<p>genommen ein „Automat“ ist, der vorgegebenen Befehlen folgt.</p> <p>„In den kommenden Stunden sollt ihr auch programmieren!“</p>	
<p>2. Stunde</p> <p>AUSPROBIEREN</p>	<p>LehrerIn führt das Programm „Scratch“ vor und demonstriert einige Beispiel-Projekte...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mario Game https://scratch.mit.edu/projects/185346/ - Marbles https://scratch.mit.edu/projects/58915178/ <p>LehrerIn stellt das Tutorium vor... https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted</p> <p>Die Kinder probieren verschiedene Tutorien aus.</p>	<p>Kinositzreihen Smartboard</p> <p>Computerplätze Computerraum</p>
<p>3. Stunde</p> <p>AUSPROBIEREN</p> <p>ERGEBNISSE</p>	<p>Wiederholung</p> <p>Die Kinder arbeiten weiter mit den Tutorien... https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted</p> <p>Die Kinder erklären und zeigen, was sie gelernt haben.</p>	<p>Computerplätze Computerraum</p> <p>Smartboard Sitzkreis</p>
<p>4. Stunde</p> <p>ÜBUNG 1</p>	<p>Wiederholung</p> <p>Die Kinder bekommen verschiedene Aufgaben, die sie in „Scratch“ umsetzen müssen:</p>	<p>Smartboard Sitzkreis</p> <p>Computerplätze Computerraum</p>

Programmieren mit Scratch

Dieses Material wurde erstellt von Andreas Steingrübner und Gudrun Rohde und steht unter der Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)



Transparenter Verlauf

	<ul style="list-style-type: none"> • 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. <ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder speichern ihre Ergebnisse. <p>Die Kinder laden am Smartboard Ihre Ergebnisse in das Online-Tool und stellen sie vor.</p>	<p>Smartboard Kinositzreihen</p>
<p>5. Stunde ÜBUNG 2</p>	<p>Wiederholung</p> <p>Die Kinder lernen den Kostüm-Editor kennen und bekommen verschiedene Aufgaben, die sie in „Scratch“ umsetzen müssen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verändere die Katze in „Kostüm2“. • Male die Katze mit dem Farbeimer grün an. • ... <ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder speichern ihre Ergebnisse. <p>Die Kinder laden am Smartboard Ihre Ergebnisse in das Online-Tool und stellen sie vor.</p>	<p>Smartboard Sitzkreis</p> <p>Computerplätze Computerraum</p> <p>Smartboard Kinositzreihen</p>
<p>6. Stunde ÜBUNG 3</p>	<p>Wiederholung</p> <p>Die Kinder erstellen erste kleine Programme, mit deren Hilfe sich die Katze auf der Bühne bewegt, etwas sagt, denkt und ihr Aussehen ändert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder speichern ihre Ergebnisse. 	<p>Smartboard Sitzkreis</p> <p>Computerplätze Computerraum</p>

Programmieren mit Scratch

Dieses Material wurde erstellt von Andreas Steingrübner und Gudrun Rohde und steht unter der

Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)



Transparenter Verlauf

	Die Kinder laden am Smartboard Ihre Ergebnisse in das Online-Tool und stellen sie vor.	Smartboard Sitzkreis
--	--	-------------------------

Programmieren mit Scratch
Dieses Material wurde erstellt von Andreas Steingrübner und Gudrun Rohde und steht unter der
Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

