

Datum:

Name:

Scratch-Grundlagen

Verlaufsplan

(Stand: 06.08.21)



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

Scratch-Grundlagen: Gaming

Übersicht

Dieses Modul führt die Schüler*innen in die Scratch-Programmierung ein, indem farbkodierte Blockkategorien, Blockformen und die grundlegenden Komponenten eines Scratch-Projekts (z. B. Figuren, Hintergründe) vorgestellt werden. Die Schüler*innen lernen, indem sie die Scratch-Umgebung in einer Schnitzeljagd (TIPP-SEE) erkunden, ein bestehendes Projekt zu modifizieren und ein neues eigenes Projekt zu gestalten.

Modul-Ziele

Die Lernenden werden in der Lage sein:


- Scratch-Projekte zu laden, neu zu mischen (remixen) und sie zu veröffentlichen.
- einen Hintergrund zu einem leeren Scratch-Projekt hinzuzufügen.
- Erstellen und Löschen von Figuren.
- Starten von Projekten mit der grünen Flagge.
- Stoppen der Projekte mit dem Stoppschild.
- Den Block `sage__für__Sekunden` zu eine Figur hinzuzufügen
- Den Block `gehe__-er Schritt` zu einer Figur hinzuzufügen
- Eine Figur an einer bestimmten Stelle mit `gehe` zu `x: __y: __` zu positionieren.
- Ein Projekt zu erstellen, das Text und Schrittbewegungen enthält.



Große Idee:

Bevor die Schüler*innen in der Lage sind zu programmieren, müssen sie die Programmierung kennen lernen. Scratch verwendet eine auf Blöcken basierende Programmierung, bei der man den gewünschten Befehl suchen und in ein Skript ziehen muss. Zu beachten sind auch Bedienkonzepte wie Speichern, Teilen, Ausführen des Programms, etc.



| | | |
|-----------------|--|---|
| Datum: Name: | Scratch-Grundlagen Verlaufsplan (Stand: 06.08.21) |  SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|---|

Modul-Übersicht

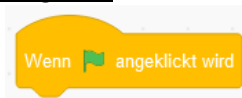
| | | |
|---|--|--|
| <u>Lektion 1: Einführung in Scratch (60 Minuten)</u> Die Lehrkraft sammelt das Wissen der Schüler*innen über Informatik, Coding und Scratch. Die „Hole Dir einen TIPP, schau auf Figuren und Ereignisse & erkunde“-Strategie (TIPP-SEE) wird vorgesellt. Die Schüler*innen üben ggf., sich in ihre Scratch-Konten einzuloggen. | <u>Lektion 2: Scratch erforschen (60 Minuten)</u> Die Schüler*innen erkunden Scratch durch eine Schnitzeljagd und modifizieren ein Scratch-Projekt. | <u>Lektion 3: Gestalten mit Scratch (60 Minuten)</u> Die Schüler*innen erstellen ein neues Scratch-Projekt, wählen eine Figur und einen Hintergrund und fügen ihrer Figur Bewegung und Sprache hinzu. |
| <u>Schriftlicher Leistungstest:</u> Scratch-Grundlagen: Schriftliche Bewertung | | |

Vorwissen

Keine

Neue Blöcke

Ereignisse




Aussehen



Bewegung



| | | |
|-----------------|--|---|
| Datum: Name: | Scratch-Grundlagen Verlaufsplan (Stand: 06.08.21) |  https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|---|

Lektion 1: Einführung in Scratch (60 Minuten)

| | |
|--|---|
| <p>Lektionsübersicht</p> <p>In dieser Lektion werden die Lehrkräfte das Vorwissen der Schüler*innen über Informatik, Programmierung und Scratch überprüfen. Die „Hole Dir einen TIPP, schau auf Figuren und Ereignisse & erkunde“-Strategie (TIPP-SEE) wird vorgeführt und die Schüler*innen üben (ggf.), sich in ihre Scratch-Konten einzuloggen.</p> <p>Vokabeln: Skript, Figur, Ereignis</p> | <p>Lektion auf einen Blick</p> <p>Aktivieren (30 Minuten) Erkunden (20 Minuten) Reflektieren (10 Minuten)</p> |
|--|---|

| Vorbereitung der Lektion | |
|--|--|
| <p><u>Materialien für Schüler*innen</u></p> <p>Keine</p> | <p><u>Scratch-Projekt(e) & Lehrermaterialien</u></p> <p>Vorbereitung</p> <ul style="list-style-type: none"> Ggf. Scratch-Lehrer/Klassenkonto einrichten <p>Einschalten</p> <ul style="list-style-type: none"> ScratchBasics: Zood geht nach Hause (https://scratch.mit.edu/projects/542307529/) |



Aktivieren

Einleitende Diskussion (10 Minuten)

Beginnen Sie eine Klassendiskussion über Informatik und Codierung, indem Sie die folgenden Fragen als Leitfaden verwenden.



Was ist Informatik?

Was ist die Aufgabe eines Programmierers?

Wer hat schon einmal codiert / programmiert?


Wer ist ganz neu im Programmieren?

Welche Programmierumgebung hast du zum Programmieren verwendet?

Hat jemand schon einmal Scratch benutzt?


Bitten Sie ein*en Schüler*in, der/die Scratch verwendet hat, zu erklären, was die Plattform ist und was man mit Scratch machen kann. Wenn noch niemand Scratch verwendet hat, erklären Sie, dass Scratch eine Programmierumgebung ist, mit der man Projekte mithilfe von Blöcken erstellen kann, die ineinander und aneinander gepuzzelt werden. Wenn sie zusammengesteckt sind, werden diese Gruppen von Blöcken **Skripte**



| | | |
|-----------------|--|---|
| Datum: Name: | Scratch-Grundlagen Verlaufsplan (Stand: 06.08.21) |  https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|---|

genannt. Mit Scratch können sie alle Arten von Projekten erstellen, von animierten Geschichten bis hin zu Spielen.

Zeigen Sie ein Projekt aus einem der späteren Scratch Encore-Module, von dem Sie denken, dass Sie es unterrichten werden. Erklären Sie, dass die Schüler*innen in der Lage sein werden, so etwas selbst zu erstellen! Um das zu tun, werden wir von vielen Scratch-Projekten lernen und sie verändern, also müssen wir lernen, wie man sich in Scratch-Programmen bewegt.

| | |
|---|---|
|  | <p>Scratch-Grundlagen Engage Video (nur auf Englisch)</p> <p>Erstellen Sie ggf. eine deutschsprachige Version dieses Scratch Basics Engage Video, um Inhalte für Schüler*innen einzuführen, die den Unterricht bei der Einführung des Konzepts verpassen, wenn Sie online oder asynchron unterrichten, oder für Schüler*innen, die von einem mehrfachen Ansehen des Inhalts profitieren.</p> |
|---|---|

Einführung und Modellierung von TIPP-SEE (20 Minuten)

Sagen Sie den Schüler*innen, dass sie heute eine neue Strategie namens **TIPP-SEE** lernen. Schreiben Sie die Schrittfolge an die Tafel oder projizieren Sie eine PowerPoint-Folie. **TIPP-SEE** hilft Ihnen, in zwei Schritten von einem bestehenden Projekt zu lernen. **TIPP** hilft Ihnen, sich auf die Aufgabe und das Projekt zu konzentrieren. **SEE** hilft Ihnen, den Code zu finden, den sie im Projekt erforschen wollen.

Starten Sie das Demonstrationsprojekt „Scratch-Grundlagen: Zood geht nach Hause“ (<https://scratch.mit.edu/projects/542307529/>). Zeigen Sie die Verwendung von **TIPP-SEE**, um ein Scratch-Projekt zu betrachten, indem Sie das folgende geskriptete „laute Denken“ verwenden:

Jetzt zeige ich Euch, wie wir unsere Strategie anwenden. Wie lautet der Name der Strategie noch einmal? (*TIPP-SEE*)


Okay! Zuerst holen wir uns einen **TIPP!** (zeigen Sie auf die ersten vier Buchstaben des Wortes), von der Projektseite. Ein Tipp ist ein Anhaltspunkt oder ein hilfreicher Hinweis. Jetzt schauen wir uns unsere Scratch-Projektseite an (Lehrkraft zeigt auf die Projektseite), um zu sehen, was wir finden können, damit wir uns in dieses Projekt hineindenken können.

- **T** steht für **Titel**. Der Titel steht ganz oben. Zuerst lesen wir den Titel und sagen voraus, worum es in dem Projekt gehen könnte. Möchte jemand den Titel lesen? Was denkt Ihr, was in diesem Projekt passieren könnte?
- **I** steht für Instruktion, also **Aufgaben**. Die Aufgaben befinden sich oben rechts. Diese sagen Euch, wie Ihr das Programm ausführt. Möchte jemand die Anleitung lesen?
- **P** steht für **Projektzweck**. Der Zweck kommt nach den Aufgaben. Dieser sagt Euch, was Ihr, die Programmierer, heute mit diesem Projekt tun sollt. Möchte jemand den Zweck vorlesen?
- **P** steht für **Projekt abspielen**. Vorausschauend wollen wir uns jede Sache merken, die passiert ist für jede Figur und jedes Ereignis. Drückt grüne Flagge, um das Programm abzuspielen.

Übersetzt und bearbeitet von Peer Stechert (Stand: 06.08.21)

<https://berufsinformatik.de/scratch/>



| | | |
|-----------------|--|--|
| Datum: Name: | Scratch-Grundlagen Verlaufsplan (Stand: 06.08.21) |  SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|--|

Was ist passiert? (Zood hat gesprochen). Dann drücken wir die Leertaste. Was geschah? (Zood ist gelaufen). Sie können auch auf Figuren klicken. Wenn wir auf Zood klicken, was passiert dann? (Zood läuft ein Stück in die andere Richtung) Und wenn wir auf die Rakete klicken? (Sie startet)

Ich habe eine Vorschau der Scratch-Projektseite mit **TIPP** erstellt. Jetzt ist es an der Zeit, hineinzuschauen, damit ich etwas über den Code lernen kann, der es zum Laufen bringt!

Den Blick in das Projekt beginnen wir mit **S!** Das S steht für **Schau hinein**. Ich sehe, dass es in diesem Projekt zwei **Figuren** gibt, Zood und das Raumschiff (zeigen Sie auf das Figuren-Fenster). Klicken Sie auf Zood - welche Kostüme hat er? Wie viele Skripte hat Zood? Machen Sie nun das Gleiche mit der Rakete / dem Raumschiff.


Der nächste Buchstabe in **TIPP-SEE** ist das E (Zeigen Sie auf das E)! Dieses E steht für **Ereignisse** (Events). Jetzt kann ich herausfinden, welches Skript welche Aktion durchgeführt hat.

- Was ist passiert, als wir die grüne Flagge geschwenkt haben? (Zood spricht). Lasst uns das Skript finden! Klickt auf die **Figur** Zood, dann schaut euch die **Ereignisse** von Zoods Skripten an. Seht euch Zoods Skript für die grüne Flagge an! Seht euch die Sprücheblöcke an!
- Okay, lasst uns das Skript finden, das das Raumschiff starten lässt! Was haben wir getan, um das Raumschiff starten zu lassen? (Auf das Raumschiff geklickt) Klickt auf die **Figur** „Raumschiff“ und seht euch dann die **Ereignisse** an, bei denen diese Figur geklickt hat.

Der letzte Buchstabe ist **E**. Dieses E steht für **Erkunden**. Jetzt ist die Zeit, in der ich erforschen kann, was passiert, wenn ich Änderungen am Projekt vornehme. Ich kann einen Parameter in einem Block ändern, einen Block hinzufügen oder einen Block löschen.

- Ich werde versuchen, die **Wartezeit** des Blocks zu ändern (Ändern Sie die Anzahl der Schritte im Block `warte ___ Sekunden` von 0,1 auf 0,2, drücken Sie die grüne Flagge und dann die Leertaste, um das Skript auszuführen). Wow! Zood wurde langsamer, als ich diesen Block änderte.
- Ich frage mich, was passiert, wenn ich einen weiteren Sage-Block hinzufüge. Ich werde versuchen, Zood zu veranlassen, uns zu bitten, ihm zu helfen, nach Hause zu kommen. (Fügen Sie einen Block `sage_____ für ___ Sekunden` aus der Kategorie „Aussehen“ zum Skript hinzu, der beginnt, wenn die grüne Flagge angeklickt wird, und lassen Sie ihn sagen „Können Ihr mir helfen, nach Hause zu kommen?“). Jetzt spielen wir es noch einmal mit der grünen Flagge ab und sehen, was passiert. Wow! Ich kann Zood zum Sprechen bringen!

Es scheint eine Menge Dinge zu geben, die ich tun kann, wenn ich das Projekt erkunde und ich kann es kaum erwarten, weiter mit Scratch zu experimentieren!

| | |
|---|---|
|  | <p>TIPP-SEE Lernstrategie Video (nur auf Englisch; dort: TIPP & SEE)</p> <p>Erstellen Sie ggf. ein Video wie das angegebene auf Deutsch. Verwenden Sie es, um die TIPP-SEE-Strategie für die Schüler*innen einzuführen, die den Unterricht verpassen, wenn die Strategie eingeführt wird, wenn Sie online oder asynchron unterrichten, oder für Schüler*innen, die von einer häufigen Wiederholung profitieren.</p> |
|---|---|



Datum:
Name:

Scratch-Grundlagen
Verlaufsplan
(Stand: 06.08.21)



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>



Erkunden

Bei Bedarf: Üben Sie das Einloggen in das Schüler*innen-Scratch-Konto (20 Minuten)

Die Schüler*innen üben, sich zum ersten Mal bei ihrem Scratch-Konto anzumelden. Achten Sie auf die jeweiligen Datenschutz-Vorgaben. Je nachdem, wie Sie [Ihre Klasse und Ihre Schüler*innen einrichten](#), wird dieser Vorgang etwas anders aussehen. Geben Sie den Schüler*innen Zeit, sich in der Scratch-Umgebung umzusehen. Wenn Sie möchten und in Ihrer Klasse noch Zeit übrig ist, können Sie ihnen sogar den Link zum Zood-Projekt geben, um damit herumzuspielen.




Reflektieren & Diskutieren

Teilen & Diskutieren (10 Minuten)

Wenn noch Zeit ist, führen Sie eine kurze Diskussion darüber, was die Schüler*innen mit Scratch programmieren möchten.



| | | |
|-----------------|--|---|
| Datum: Name: | Scratch-Grundlagen Verlaufsplan (Stand: 06.08.21) |  https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|---|

Lektion 2: Scratch erforschen (60 Minuten)

| | |
|---|---|
| Lektionsübersicht In dieser Lektion werden die Schüler*innen Scratch durch eine Schnitzeljagd erkunden und ein Scratch-Projekt modifizieren. Vokabeln: Skript, Figur, Ereignis | Lektion auf einen Blick Aktivieren (5 Minuten) Erkunden (45 Minuten) Reflektieren (10 Minuten) |
|---|---|

| | |
|---|---|
| Vorbereitung der Lektion | |
| <u>Schülermaterialien</u> Erkunden Sie <ul style="list-style-type: none"> Scratch-Schnitzeljagd TIPP-FEE Arbeitsblatt: AB M1.1 TIPP-FEE Scratch-Grundlagen: AB M1.2 Modifizieren | <u>Scratch-Projekt(e) & Lehrermaterialien</u> Erkunden Sie <ul style="list-style-type: none"> Scratch-Grundlagen: Helen die Igelin https://scratch.mit.edu/projects/542313401/ |



Aktivieren

Einleitende Diskussion (5 Minuten)

Beginnen Sie eine Klassendiskussion über die in der letzten Sitzung vorgestellte TIPP-SEE-Strategie. Erinnern Sie die Schüler*innen daran, dass die **TIPP-SEE-Strategie** ihnen hilft, sich in zwei Schritten auf ein bestehendes Projekt vorzubereiten. **TIPP** hilft ihnen, sich auf die Aufgabe und das Projekt zu konzentrieren. **SEE** hilft Ihnen, den Code zu finden, den Sie im Projekt erforschen wollen. Schauen Sie, ob die Schüler*innen sich erinnern, wofür die Buchstaben stehen.




Erkunden

Scratch erforschen - Schnitzeljagd (20 Minuten)

Erklären Sie, dass ein Weg, wie Programmierer Dinge zum Funktionieren bringen, darin besteht, verschiedene Optionen auszuprobieren und zu sehen, was passiert; sie lernen durch Erkunden! In der Informatik liegt man fast nie beim ersten Versuch richtig, aber man lernt aus dem Prozess, die richtige Antwort zu finden, indem man seine Fehler findet.



| | | |
|-----------------|--|---|
| Datum: Name: | Scratch-Grundlagen Verlaufsplan (Stand: 06.08.21) |  https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|---|

Die Schüler*innen probieren die TIPP-SEE-Strategie alleine - oder mit einem Partner - aus. Die Schüler*innen öffnen das Projekt „Scratch Grundlagen: Helen die Igelin“ (<https://scratch.mit.edu/projects/542313401/>) und absolvieren die Scratch-Schnitzeljagd (Arbeitsblatt M1.1 TIPP-SEE).

Neu laden, remixen und teilen (veröffentlichen)

Stellen Sie den Schüler*innen die folgende Vorgehensweise vor!

- **Neu laden:** Nachdem Ihr den Abschnitt „TIPP-SEE erkunden“ abgeschlossen habt, müsst Ihr das Scratch-Projekt neu laden, damit es in den ursprünglichen Zustand zurückkehrt, bevor wir Änderungen vorgenommen haben.
- **Remixen:** Denkt daran, euer Projekt zu remixen, damit die Arbeit gespeichert wird.
- **Teilen / veröffentlichen:** Gebt euer Projekt frei, damit andere Personen es sehen können (und ich es sehen und bewerten kann).
- **Gegebenenfalls: Zum Studio hinzufügen:** Klickt abschließend auf +Add to Studio, damit euer Projekt zu unserem Klassenstudio für die heutige Aktivität hinzugefügt wird.

Projekt modifizieren - (20 Minuten)

Verteilen Sie das Blatt „Scratch erkunden: M1.2“. Die Schüler*innen laden, remixen und teilen das Projekt „Helen die Igelin:“ (<https://scratch.mit.edu/projects/542313401/>). Erinnern Sie die Schüler*innen daran, dass sie das Projekt freigeben müssen, damit es für Sie und andere zugänglich ist.

In dieser Aktivität modifizieren die Teilnehmer das Projekt, um Folgendes zu tun:

- Füge dem Skript von Wolle der Wolke einen sage__für__Sekunden-Block hinzu, nachdem er sagt: „Drücke die Leertaste, um Helen zu sehen, die wunderbare, die Farben wechselnde Igelin.“

Erinnern Sie die Schüler*innen daran, ihr Projekt auszuführen, um zu testen, ob es wie erwartet funktioniert. Ändern (debuggen) und erneut testen, wenn nötig.

Erweiterungen:

- Helen soll etwas anderes sagen.
- Lassen Sie Wolle die Wolke 10 Schritte gehen, wenn er mit dem Sprechen fertig ist.
- Den Schüler*innen, die bereits über Scratch-Erfahrung verfügen und früh fertig sind, kann Zeit gegeben werden, um die Programmierumgebung zu erkunden und frei zu gestalten.
- Wenn die Schüler*innen neu in Scratch sind, können sie das aktuelle Projekt weiter verändern, indem sie versuchen, eine neue Figur hinzuzufügen oder mit dem Hinzufügen neuer Blöcke zu experimentieren, um verschiedene Bewegungen, Sounds und Aktionen hinzuzufügen. Ermutigen Sie die Schüler*innen, in den Blöcken „Aussehen“, „Bewegung“ und „Klang“ zu bleiben, wenn sie noch nicht viel mit Scratch gearbeitet haben.



Datum:
Name:

Scratch-Grundlagen
Verlaufsplan
(Stand: 06.08.21)



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>



Reflektieren & Diskutieren

Reflektieren (5 Minuten)

Neue Blöcke und Konzepte sind auf dem Schüler*innenblatt „Modifiziere in Scratch“ enthalten (AB M1.2).

Blöcke und Konzepte:

- sage__für__Sekunden
- gehe__er Schritt
- Figur
- Skript

Teilen & Diskutieren (5 Minuten)

Wenn noch Zeit ist, führen Sie eine kurze Diskussion darüber, was die Schüler*innen mit Scratch programmieren können möchten.


Bewertung:

- Schülerprojekte sollten auf der Grundlage der Fertigstellung aller erforderlichen Elemente benotet werden.
- Bewerten Sie die [Scratch-Schnitzeljagd TIPP-FEE \(AB M1.1 TIPP-SEE\)](#) auf Vollständigkeit und Korrektheit.

Differenzierung:

- Bereiten Sie ein Blockdefinitionsblatt vor: Blocknamen werden aufgelistet (Schüler*innen füllen die Definitionen aus) oder Blöcke und die Definitionen sind ausgefüllt und die Schüler*innen ordnen die Blocknamen den Definitionen zu.



| | | |
|-----------------|--|---|
| Datum: Name: | Scratch-Grundlagen Verlaufsplan (Stand: 06.08.21) |  https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|---|

Lektion 3: Gestalten mit Scratch (60 Minuten)

| | |
|--|---|
| <p>Lektionsübersicht</p> <p>In dieser Aktivität lernen die Schüler*innen, wie sie eine Figur und einen Hintergrund auswählen und ihrer Figur mit <code>gehe__Schritte-</code> und <code>sage__für__Sekunden-</code>Blöcken Bewegung und Sprache hinzufügen. Die Schüler*innen werden ihr eigenes Projekt mit diesen Fähigkeiten erstellen.</p> <p>Vokabeln: Skript, Figur, Ereignis</p> | <p>Lektion auf einen Blick</p> <p>Aktivieren (15 Minuten) Erkunden (30 Minuten) Reflektieren (15 Minuten)</p> |
|--|---|

| Vorbereitung der Lektion | |
|--|---|
| <p><u>Schüler-Materialien</u></p> <p>Erkunden Sie</p> <ul style="list-style-type: none"> Scratch-Grundlagen: AB M1.3 Gestalten <p>Bewertung</p> <ul style="list-style-type: none"> Scratch-Grundlagen: AB M1.4 Schriftlicher Leistungstest | <p><u>Scratch-Projekt(e)</u></p> <p>Keine</p> |



Aktivieren

Demonstration (15 Minuten)

Sagen Sie den Schüler*innen, dass sie heute ihre eigenen Scratch-Projekte – wie die beiden in der ersten Lektion – erstellen werden. Sie werden anhand eines leeren Projekts demonstrieren, wie man anfängt. Stellen Sie sicher, dass Sie das Vokabular und die Konzepte, die in der Schnitzeljagd behandelt wurden (AB M1.1), während Ihrer Demonstration wiederholen.

Demonstrieren Sie, wie Sie Folgendes tun können:


- Öffnen Sie ein leeres Scratch-Projekt.
- Wählen Sie eine Kulisse.

Je nach Verständnis der Schüler*innen kann das Hochladen oder Erstellen eines Hintergrunds hier eingeführt werden, aber es kann auch von der Klasse abhängen, die unterrichtet wird.

- Eine Figur löschen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Figur und dann auf „Löschen“ oder wählen Sie die Figur aus und klicken Sie dann auf das Mülleimer-Symbol, das in der oberen rechten Ecke des Bildes der Figur erscheint.



| | | |
|-----------------|--|---|
| Datum: Name: | Scratch-Grundlagen Verlaufsplan (Stand: 06.08.21) |  https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|---|

- Wählen Sie eine Figur.
Je nach Verständnis der Schüler*innen kann das Hochladen oder Erstellen einer Figur hier eingeführt werden, aber das hängt von der Klasse ab, die unterrichtet wird.
- Fügen Sie einen Block „Wenn grüne Flagge angeklickt wird“ hinzu (aus der Kategorie "Ereignisse").
- Platzieren Sie eine Figur an ihrer Startposition und fügen Sie dann einen `gehe zu x: __y: __`-Block hinzu.
Demonstrieren Sie die Scratch-Fähigkeit des automatischen Setzens von x-, y-Koordinaten in einem `gehe zu x: __y: __`-Block. Details in der Scratch-Skill-Box unten.
- Text in Sprachblöcken ändern.
Weisen Sie darauf hin, dass `sage __für __Sekunden`-Blöcke in die Kategorie „Aussehen“ fallen.
- Ändern Sie die Anzahl der Schritte.
Weisen Sie darauf hin, dass `gehe __er Schritt`-Blöcke in der Kategorie „Bewegung“ sind.
- Hängen Sie einen Block an den Ereignis-Block an.
- Finden Sie weitere Klang- und Bewegungsbausteine.
- Teilen Sie ein Projekt.
Beachten Sie, wie wichtig es ist, ihre Projekte freizugeben, damit sie von anderen - auch von Ihnen - eingesehen werden können.
- Zum Studio hinzufügen.
- Erinnern Sie die Schüler*innen an die Vorgehensweise: Neu laden, remixen und teilen / veröffentlichen.


Diskutieren Sie die Unterscheidung zwischen der **Benutzung** des Projekts (grüne Flagge - ein Projekt starten; rotes Stoppschild - ein Projekt stoppen), der **Erstellung** des Programms, das läuft (Erstellen von Skripten mit Blöcken), und der Verwendung von Scratch (Speichern, Remixen, Teilen)

Erinnern Sie die Schüler*innen an neue Vokabeln:

Skript - Ein Stapel von Blöcken, die miteinander verzahnt sind und mit einem Ereignisblock beginnen

Figur - Die Objekte, die Aktionen in einem Projekt ausführen

Ereignis - Etwas, das eine Aktion auslöst

| | |
|---|---|
|  | <p>Scratch-Fähigkeit: Automatisches Setzen von x-, y-Koordinaten im Block <code>gehe zu x: __y: __</code></p> <p>Schüler*innen haben oft Probleme mit x, y-Koordinaten in Scratch. Lassen Sie die Schüler*innen ihre Figuren am Startpunkt auf der Bühne platzieren, bevor sie diesen Block zu ihrem Code hinzufügen. Scratch setzt die Koordinaten im Block automatisch so, dass sie mit der aktuellen Position der Figur übereinstimmen. Andernfalls müssen die Schüler*innen die x-, y-Koordinaten so eingeben, dass sie mit der Position übereinstimmen, an der die Figur beginnen soll.</p> |
|---|---|



Datum:
Name:

Scratch-Grundlagen
Verlaufsplan
(Stand: 06.08.21)



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>



Projekt erstellen (30 Minuten)

Stellen Sie die heutige Aktivität vor: Ein neues Scratch-Projekt über ein Thema ihrer Wahl zu erstellen. Verteilen Sie die Scratch-Grundlagen: AB M1.3 Gestalten.

Um diese Aufgabe zu lösen, werden die Teilnehmer*innen folgendes machen:

- Erstellen eines neuen Scratch-Projekts.
- Brainstorming zu einem Thema nach Wahl der Schüler*innen
- Wählen einer Kulisse.
- Wählen einer Figur.
- Erstellen eines Skripts mit:

```
wenn die grüne Flagge geklickt wird  
  gehe zu x: __ y: __  
  sage __ für __ Sekunden  
  gehe __ er Schritt
```
- Fügen Sie 3 (oder mehr) Fakten über ihr Thema ein, indem Sie z. B. `sage __ für __ Sekunden` Blöcke verwenden.

Erklären Sie den Schüler*innen, dass sie jedes Projekt erstellen können, das für sie interessant ist; Einige Beispiel-Ideen sind:

- Erzählen, was sie nach der Schule oder einer außerschulischen Aktivität tun
- Vorstellen oder Beschreiben einer Person, die sie inspiriert - dies kann jemand sein, den die/der Schüler*in kennt, wie ein Familienmitglied oder eine berühmte Person
- Ein Thema ihrer Wahl!

Erinnern Sie die Schüler*innen daran, ihr Projekt auszuführen, um zu testen, ob es wie erwartet funktioniert. Debuggen und erneutes Testen, wenn nötig. Die Schüler*innen sollten ihre Arbeit speichern und freigeben, bevor sie Scratch beenden.



Datum:
Name:

Scratch-Grundlagen
Verlaufsplan
(Stand: 06.08.21)



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

Erweiterungen:

- Fügt ein Skript für ein zweites Ereignis hinzu - wenn diese Figur angeklickt wird oder wenn eine Taste gedrückt wird.
- Probiert Blöcke aus, die ihr noch nie gesehen habt - Farbeffekt ändern, denken, gleiten, drehen
- Fügt eine zweite Figur hinzu und lasst sie Tricks machen, während die erste spricht.



Reflektieren & Diskutieren

Reflektieren (5 Minuten)

Neue Blöcke und Konzepte sowie Reflexionsfragen sind auf dem Schülerblatt „Scratch Grundlagen: AB M1.3 Gestalten“ enthalten.


Neue Bausteine und Konzepte:

- sage__für__Sekunden
- wenn die grüne Flagge geklickt wird
- gehe__er Schritt
- Gehe zu x:__y:__
- Figur
- Skript
- Ereignis

Reflexionsfragen:

- Wie würdet ihr die Blöcke sage__für__Sekunden und gehe__er Schritt sonst noch verwenden?
- Was ist bei der Auswahl einer Figur wichtig?
- Warum ist der gehe zu x:__y:__-Block wichtig?
- Was war die Herausforderung bei diesem Projekt?



| | | |
|-----------------|--|---|
| Datum: Name: | Scratch-Grundlagen Verlaufsplan (Stand: 06.08.21) |  https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|---|

Teilen & Diskutieren (10 Minuten)

Wählen Sie einige Schülerprojekte aus, die der ganzen Klasse präsentiert werden sollen, oder richten Sie einen Gallery Walk mit Projekten auf jedem Computer ein und erlauben Sie den Schüler*innen, im Raum zu zirkulieren, um die Projekte ihrer Klassenkameraden zu besuchen und sie anzusehen. Wenn noch Zeit ist, führen Sie eine kurze Diskussion über die Ideen der Schüler*innen zu anderen Verwendungsmöglichkeiten von Scratch und wie die Schüler*innen es im Laufe des Jahres einsetzen wollen.

| | |
|--|---|
| <p>Bewertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Schülerprojekte sollten auf der Grundlage der Fertigstellung aller erforderlichen Elemente benotet werden. ● Die Teilnehmer*innen bearbeiten die schriftliche Leistungskontrolle basierend auf den in diesem Modul behandelten Konzepten. | <p>Integration:</p> <p>Bezug zum Deutschunterricht: Dialoge und Graphic Novels</p> |
| <p>Differenzierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siehe oben: Bereiten Sie ein Blockdefinitionsblatt vor: Blocknamen werden aufgelistet (Schüler*innen füllen die Definitionen aus) oder Blöcke und die Definitionen sind ausgefüllt und die Schüler*innen ordnen die Blocknamen den Definitionen zu. | |

