

JUNGE TÜFTLER

ENTDECKT EURE WERKZEUGE, UM DIE WELT ZU GESTALTEN, IN FRAGE ZU STELLEN UND NEU ZU ENTWERFEN

Mentor
Leitfaden

Be a game creator:
Einführung in Scratch

Überblick

In diesem Kursmodul bekommst du Anregungen, die du Kids einen **Überblick** im digitalen Werkzeugkasten **Scratch** geben kannst.

Die Kinder erlernen ein Grundverständnis zu häufig auftretenden Arbeitsweisen mit Scratch in einer selbstexplorativen Phase.



60min -
90min



Von
8 - 16 Jahren

Vorkenntnisse Kinder

Umgang mit der Maus

Vorkenntnisse Mentor

Grundlagen Scratch

Lernkompetenzen

- Verständnis über den Aufbau der visuellen Programmiersprache Scratch.
- Sammeln von digitalen Programmier-Erfahrungen anhand von Scratch.
- Programmierung lebt davon, Dinge auszuprobieren, Fehler zu machen, daraus zu lernen - und sie anschließend zu verbessern.
- Festigung der Arbeitsmethode des Pair Programmings.
- Selbständiges, spielerisches und exploratives Lernen durch Freiarbeitsphase.

Ablaufplan (60 - 90 Minuten)

Zeit	Phase	Format & Inhalt	Ziel	Materialien
10 min	Einleitung	<p>Offene Dialogrunde</p> <p>Einführung in Scratch vor der Gruppe anhand der Theatermetapher:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Was ist Scratch? Möglichkeiten anhand von Beispielen aufzeigen 2. Benutzer-Oberfläche erklären 3. Programmierprinzip - Drag and Drop 	Die Kinder bekommen einen ersten Überblick über die Programmiersprache Scratch.	Beamer, Scratch (online oder offline), Aktionsblatt zur Scratch Oberfläche
30-60 min	Praxis	<p>Gruppenarbeit (2er Teams)</p> <p>Erste Schritte digitales Programmieren mit Hilfe der Pair Programming Methode:</p> <p>Mit Hilfe der Scratch Cards können die 2er Teams selbstexplorativ die Programmierumgebung erkunden.</p> <p>Mehr / Weniger Zeit durch: Es ist wichtig, den Kindern genügend Zeit zum Ausprobieren zu geben - außerdem gibt es kein "Richtig und Falsch"</p>	<p>Die Kinder lernen die Programmierumgebung Scratch kennen. Sie verstehen, dass Programmierung davon lebt, Dinge auszuprobieren, Fehler zu machen und daraus zu lernen - und dies anschließend zu verbessern.</p> <p>Zusammenarbeit im Team wird erprobt</p>	Beamer, Computer für jede 2er Gruppe, Pair Programming Symbole, Scratch Cards

Ablaufplan (60 - 90 Minuten)

Zeit	Phase	Format & Inhalt	Ziel	Materialien
20 min	Reflektion	<p>Präsentation</p> <p>Jedes Team erhält die Möglichkeit seine ersten Schritte mit Scratch zu präsentieren.</p> <p>Frage die Kinder außerdem, welche Befehlsblöcke sie verwendet haben und was ihnen bei der Arbeit aufgefallen ist. Auch welche Probleme sie gehabt haben und wie sie damit umgegangen sind.</p>	<p>Das Präsentieren schult das freie Sprechen und Beschreiben.</p> <p>Gleichzeitig lernen die Kids, ihre Ergebnisse in der Gruppe zu teilen und voneinander zu lernen.</p>	

Weiterführende Links

- Scratch
<https://scratch.mit.edu/>
- Scratch für Lehrkräfte
<https://scratch.mit.edu/educators/>
- Scratch Anleitungen
<https://scratch.mit.edu/go>
- Deutsches Scratch Forum
<https://scratch.mit.edu/discuss/13/>
- Scratch Guide
<http://scratched.gse.harvard.edu/guide/files/CreativeComputing20141015.pdf>
- Scratch Arbeitsbuch
http://scratched.gse.harvard.edu/guide/files/CreativeComputing20140820_LearnerWorkbook.pdf