

Programmieren mit Scratch Vorschlag für Start in Lektionsreihe 3-4L

Kinder können in logischen Schritten denken, einfache Programme schreiben sowie einfache Film-Projekte planen, umsetzen und optimieren.

*Wichtig ist bei dieser Lektion: Grundlegende Informationen als Einstiegshilfen und immer wieder Inputs für weitere Möglichkeiten, aber auch **Selber ausprobieren!***

1. Motivations-Input: Kurze Vorführung eines ansprechenden Endprodukts
Zu finden auf: [Scratch-Website](#)
Z.B.: <https://scratch.mit.edu/projects/10128368/> (Sprite mit Maus erwischen)
2. Einfache Schritt für Schritt – Einführung: Ist Scratch im Dock? Wo? Starten!
3. Control + Motions: **Bewegung + Drehung**
Zeit (**Wait**) dazu nehmen, damit Bewegung sichtbar wird.
Repeat – Funktion: Mehrere Befehle hineinschieben...
Selber soweit ausprobieren!
4. Feldgröße bewusst machen (Koordinaten) mit Hinweis auf Befehle wie: *change x by*
5. Weitere hilfreiche Control-Funktion: *When ... key pressed...*
6. *Selber soweit ausprobieren!*
7. Vorführen von Beispielen mit Bewegungen...
8. **Hintergrund** auswählen – nun sieht's viel professioneller aus... *Selber ausprobieren!*
9. **2. Gestalt(Objekt, Sprite genannt)** einfügen: Zeigen, dass man aus Dateien laden oder selber zeichnen kann. **Looks** kann da weitere Effekte bringen...
Selber ausprobieren!
10. Es gibt Befehle für jeden Sprite und für jeden Background! Spannend kann deshalb das Zusammenwirken von 2 Sprites sein.
11. **Sensing and Sound** dazunehmen! *Selber ausprobieren!*
12. **Spur** zeichnen lassen mit Pen – Funktionen.