


Scratch

Steckbrief

	<p>Lernbereich Information / Kommunikation</p> <p>Fachbereich Mensch und Umwelt (Teilbereich NuT)</p> <p>Grobziel (ICT) ICT als kreatives Mittel zur Lösung von Aufgaben und zum Schaffen von Produkten einsetzen</p> <p>Grobziel (Fachbereich Räume und Zeiten) Sich auf der Erde auskennen</p>
<p>Autor / Autorenteam</p>	<p>Linda Troi, Alexandra Hitz, Jeanine Wild, Corina Studerus</p>
<p>ICT-Voraussetzungen</p>	<p>Arbeiten mit dem Computer</p>
<p>Software</p>	<p>Scratch</p>
<p>Zeitbedarf</p>	<p>4 Lektionen</p>
<p>Zielsetzung</p>	<p>Die Schüler lernen anhand von Scratch die leichte Programmiersprache und vertiefen ihre Geografiekenntnisse im Raum Europa.</p>
<p>Einführung Umsetzung Reflexion</p>	<p>Einführung Die SuS werden in die Funktionsweise des Programms Scratch eingeführt anhand eines Lehrerbeispiels. (über Internet oder mit Programm)</p> <p>Umsetzung In PA programmieren die SuS ein Programm zur Topografie Europas (Länder, Hauptstädte, Flüsse, Flaggen, Landschaften, Gebirge, ...). Im Anschluss dient dieses Programm der Klasse, um sich auf die Prüfung vorzubereiten.</p> <p>Reflexion Die Programme werden von der Lehrperson und den Mitschülern angeschaut und auf Richtigkeit überprüft.</p>
<p>Zusatzmaterial</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Auswertungsbogen zur Bewertung der Scratch- Programme - schriftliche Anweisung zur Erstellung eines Scratch- Programmes (Beispiel)
<p>Bemerkungen</p>	

Scratch

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	L	Weshalb programmieren? → Gründe nennen, Mehrwert aufzeigen	Beamer, Computer, Internet/Programm
	K EA	Scratch herunterladen Scratch kennenlernen → YouTube, Tutorial	Computer, Internet/Programm
	L K	Vorstellen des Arbeitsauftrags In PA programmieren die SuS ein Programm zur Topografie Europas (Länder, Hauptstädte, Flüsse, Flaggen, Landschaften, Gebirge, ...). Im Anschluss dient dieses Programm der Klasse, um sich auf die Prüfung vorzubereiten. <ul style="list-style-type: none"> - Gruppeneinteilung - Themen suchen und eintragen 	Computer, Liste zur Gruppeneinteilung
	K	Lehrerbeispiel zum Arbeitsauftrag durchführen mit Programmieranleitung	Programmieranleitung, Scratch
	S	Hausaufgabe: sich informieren und Bilder dazu sammeln und auf USB-Stick mitnehmen	USB-Stick
2	L	Kriterien für die gemeinsame Rückmeldung bekannt geben: <ul style="list-style-type: none"> - Inhaltliche Richtigkeit (Geografie) - Qualität - Richtiges Programmieren 	Beamer
	PA	SuS haben Zeit, um ein Scratch- Programm zu ihrem gewählten Thema zu erstellen. LP steht bei Fragen zur Verfügung.	Internet, Scratch
	S	Hausaufgabe: Weiterarbeit am Programm (15 - 30 Min.)	Scratch
3	PA	Weiterarbeit am Programm Wer fertig ist, erstellt eine Präsentation mit Powerpoint zum Scratch – Programm. Wer nichts mehr zu tun hat, hilft den anderen Gruppen.	Computer Scratch
	PA	Hausaufgabe: Programm abschliessen und eine Präsentation vorbereiten (max. 5 Min)	
4	GA EA	Reflexion: Aufteilen der Klasse in Kleingruppen (wobei die zweier Gruppe aufteilt und in verschiedenen Gruppen präsentiert)Vorstellen der Scratch- Programme in den Kleingruppen (4 – 6 Pers.) Die Zuhörer füllen den Bewertungsbogen aus und geben kurze Rückmeldung/ Verbesserungsvorschläge Der Bewertungsbogen wird der LP abgegeben. Die restliche Zeit steht zum Übung mit dem Programmen zur Verfügung.	Gruppenräume Computer Präsentation Bewertungsbogen

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

Scratch

Auftrag

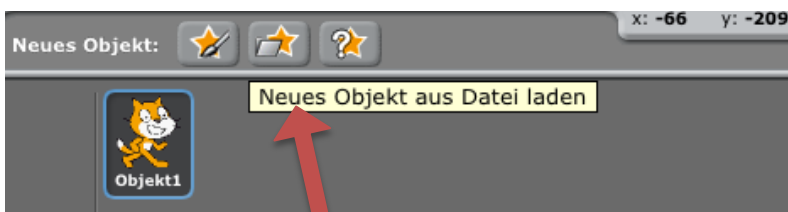
Erstelle mit Hilfe von Scratch ein einfaches Programm.

Methode

Die SuS programmieren selbst ein Programm, welches ihnen helfen wird beim Lernen für ein Geografie Thema.

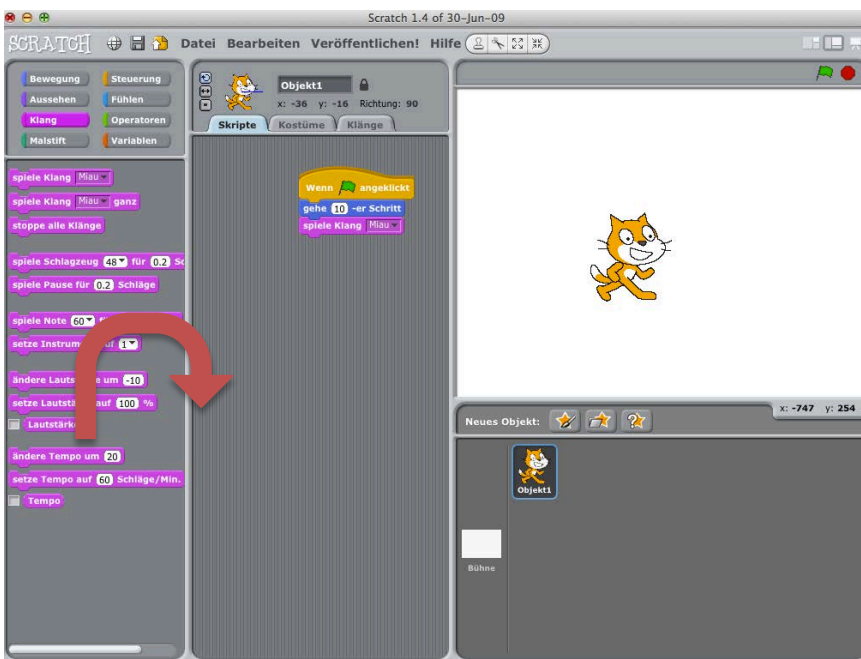
Anleitung

1. Lade die Scratch-Software herunter und installiere sie auf deinem Computer.
2. Öffne das Programm Scratch.
3. Wähle Neues Objekt aus Datei laden und lade ein eigenes Bild hoch.



4. Erstelle ein **Skript** für dein Objekt. Ziehe die „Puzzleteile“ ins Skript.

Tip: Wenn du wissen möchtest was du programmiert hast, dann mach einen Doppelklick auf die „Puzzleteile“ im Skript.



5. Erstelle ein Programm, mit Hilfe der Datei „Länder Europas“ (auf USB Stick).
6. Speichere dein Programm.
7. Erstelle eine kurze Präsentation, um dein Projekt der Klasse vorzustellen.

Hinweise:

Bei Schwierigkeiten während dem Bearbeiten des Auftrags sind folgende Links hilfreich:

<http://goo.gl/6Mst5>

→ verschiedene Tutorials der Juniorakademie

<http://screencast.com/t/qQCi80wu>

→ Einsteiger Tutorial