



STEM for inclusive schools

WP2 - Aktivitäten

Arbeitsblatt - Kodierungsplan

Technik / Mathematik (August 2024)

Universität Paderborn

Projekttitel:	STEM for inclusive schools
Akronym:	STEMinSCH
Referenznummer:	2023-1-DE02-KA220-000000
Projektpartner:	P1 Universität Paderborn (UPB), DE P2 Universitatea Dunarea de Jos din Galati (UDG), RO P3 Scoala Gimnaziala Nr. 7 Galati, RO P4 Siec Badawcza Lukasiewicz - Instytut Technologii Eksploatacji, PL P5 Inovatif ve Girisimci Toplum Dernegi, TR P6 Sucessos Criativos, Lda, PT



Arbeitsblatt für die Aktivität:

Programmieren eines einfachen Spiels mit Scratch

Name der Aktivität

Beschreibung der Aufgabe:

Zeit bis zur Fertigstellung der Aufgabe: 2 Wochen

Verbrauchsmaterial



Ausführen von Scratch von:

<https://scratch.mit.edu/>

Bleistifte usw. zum Ausfüllen des Arbeitsblatts. Papier, um erste Ideen aufzuschreiben, bevor sie in das Arbeitsblatt eingetragen werden.

Methode



Kreativitätsaufgabe und Strukturierung durch Nutzung und Anordnung der wichtigsten Funktionen und Elemente von Scratch.



Grafiken und Tabellen:

Schreibt eure endgültige Idee für euer Spiel in ein paar Sätzen auf:



Zeichnet eure Idee: Wie soll das Spiel aussehen?





MINT für integrative Schulen
Projektnummer:
2023-1-DE02-KA220-000000

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



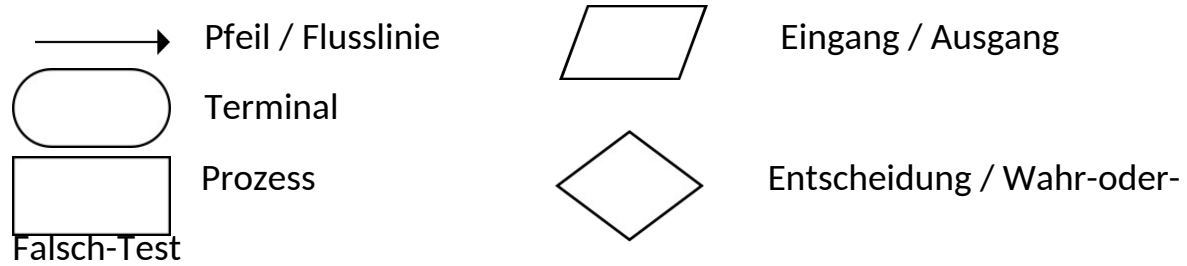
Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



Zeichnet ein Flussdiagramm für euer Spiel.



Verwendung:





Welche Blöcke von Scratch müsst ihr verwenden?
Werft einen Blick auf Scratch!



Blocktype	Blöcke, die ihr in euer Spiel integrieren müsst
Antrag	
Sieht aus wie	
Ton	
Veranstaltungen	

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



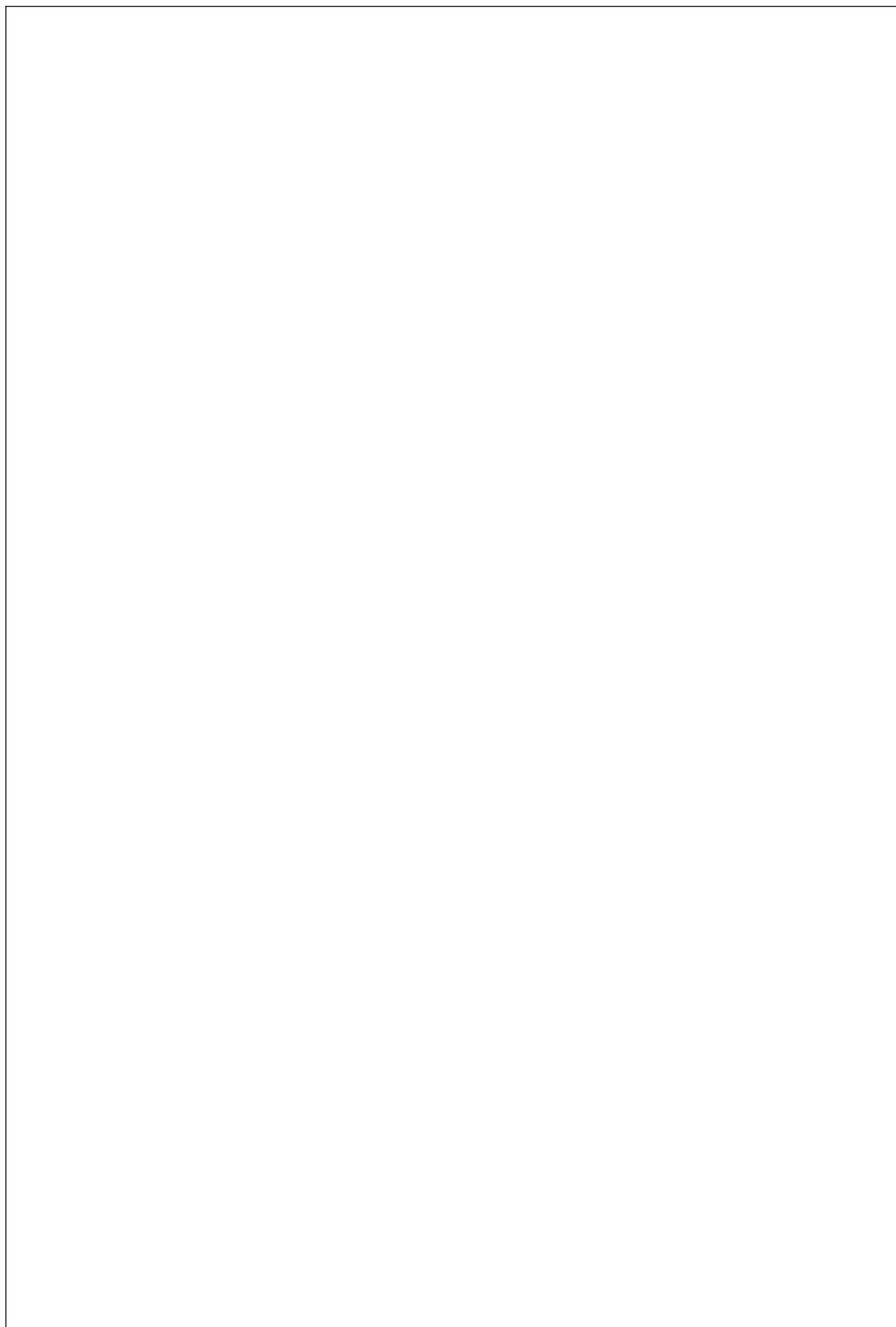


Kontrolle	
Sensorik	
Betrieb	
Variablen	

**Ordnet nun den Block dem ersten Skript zu, das könnt ihr
direkt in Scratch, und schreibt Hinweise in die folgende
Box schreiben, wenn das für euch hilfreich ist!**



--



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.





MINT für integrative Schulen
Projektnummer:
2023-1-DE02-KA220-000000

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

