

Name der Aktivität: Programmierung eines einfachen Spiels mit Scratch

| Blended Learning Format -<br>Face-to-Face | Ergebnisse                                                                                                                               | Lehr- und Lernaktivitäten                                                                                                                                         | Bewertung                                                                                                                      |
|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                           | Nach der Teilnahme an dieser Aktivität sind die Teilnehmer*innen in der Lage                                                             | Die Teilnehmer*innen sollen durch die folgenden Lernaktivitäten lernen, dieses spezifische Ergebnis zu erreichen:                                                 | Die Teilnehmer*innen werden anhand der folgenden Bewertungsaufgaben auf das Erreichen dieses spezifischen Ergebnisses geprüft: |
|                                           | die Bedeutung des Programmierens in der heutigen Gesellschaft zu erkennen.                                                               | Diskussion im Klassenzimmer auf der Grundlage der Präsentation mit sowie Videos zur Programmierung.                                                               | Pro-Contra-Diskussion                                                                                                          |
|                                           | über den Programmierprozess und die Entwicklung der Kodierung berichten.                                                                 | Präsentation und Programmiervideo sowie eigene Programmiererfahrungen.                                                                                            | Dokumentation im Klassenzimmer, z. B. als Wandzeitung.                                                                         |
|                                           | Programmierungskonzepte zu unterscheiden und zu beschreiben, warum sie verwendet werden.                                                 | Verwendung der Programmierungspräsentation und der Beispiele im Klassenzimmer sowie Arbeit in Zweiergruppen.                                                      | Laufende Beispiele im Klassenzimmer und eine Diskussion über Möglichkeiten, diese zu verbessern.                               |
|                                           | die Struktur der visuellen Programmiersprache Scratch sowie ihre wichtigsten Funktionen und Verarbeitungsschritte zu beschreiben         | Video über die einfache Nutzung und die Entwicklung von Spielen mit Scratch sowie Gruppenarbeit zur Spielstruktur mit Hilfe des Arbeitsblatts zur Programmierung. | Das Programmier-Arbeitsblatt und die schriftlichen Gruppenergebnisse.                                                          |
|                                           | kommunizieren über Blöcke und Skripte in Scratch und die Unterschiede zu anderen Programmiersprachen.                                    | Besprechung der Funktionen und der Struktur von Scratch sowie eine Präsentation im Klassenzimmer zur Erstellung einer einfachen Anwendung in Python und Scratch.  | Diskussionen im Klassenzimmer und in der Gruppe                                                                                |
|                                           | eigene einfache Skripte und ein einfaches Spiel mit Hilfe von Scratch und seinen wichtigsten Funktionen (Skripte, Ereignisse, Schleifen, | Das eigene Spiel zu programmieren, es zu verbessern und eine Dokumentation des eigenen Spiels zu erstellen, das ist Planung und                                   | Ausgefülltes Planungsarbeitsblatt und Ergebnisdiskussion                                                                       |

|                                               | Bedingungen usw.) erstellen.                                           | Programmierung.               |                                        |
|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|----------------------------------------|
| Interaktive<br>Lernaufgaben,<br>Gamification/ | Programmierung definieren.                                             | H5P-Aufgabe - richtig-falsch  | Bewertung durch interaktive Aufgaben   |
|                                               | verschiedene Arten von Schlüsselfunktionen in Scratch zu unterscheiden | H5P-Aufgabe - Kreuzworträtsel | Bewertung durch interaktive Aufgaben   |
|                                               | Die verschiedenen Arten von Programmierblöcken in Scratch kennen.      | H5P-Aufgabe - richtig-falsch  | Bewertung mittels interaktiver Aufgabe |