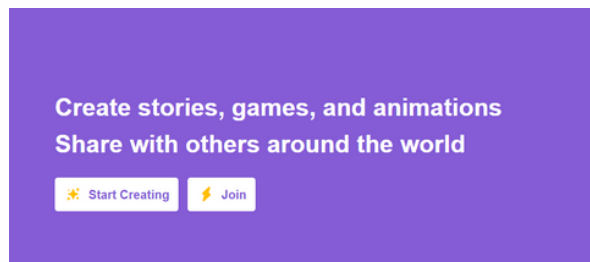


## Scratch

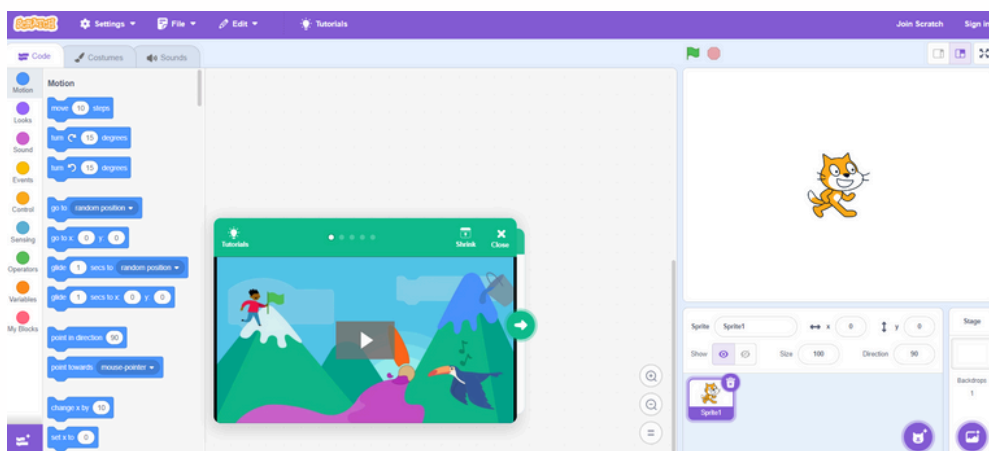
### Tutorial

Scratch ist eine visuelle Programmiersprache auf hohem Niveau und eine Website, die sich in erster Linie an Kinder im Alter von 8 bis 16 Jahren richtet und als Lernwerkzeug dient. Scratch fördert computergestütztes Denken und Problemlösungsfähigkeiten, kreatives Lehren und Lernen, Selbstdarstellung und Zusammenarbeit sowie Gleichberechtigung im Computerbereich.

- Gehen Sie zur Webseite: <https://scratch.mit.edu/>
- Sie können wählen, ob Sie mit dem Erstellen beginnen oder sich anmelden möchten.



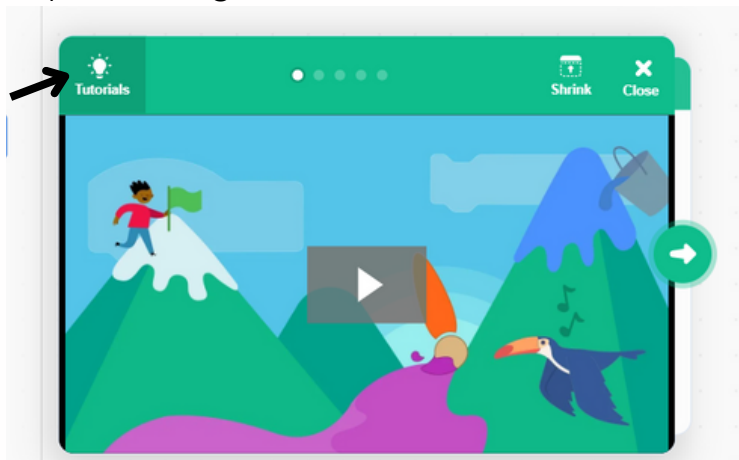
- Beginnen Sie mit der Erstellung Ihrer Geschichte



## Scratch

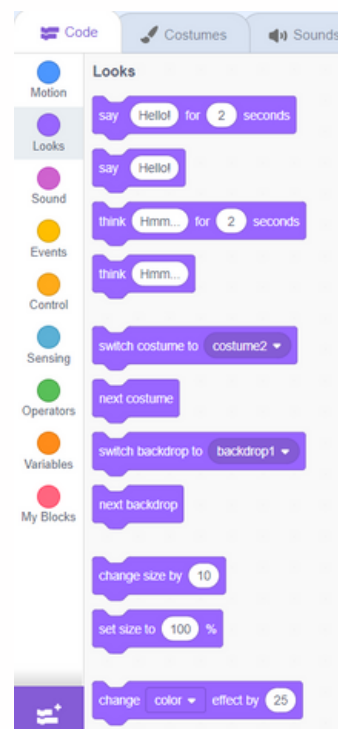
## Tutorial

- Sehen Sie sich ein nützliches Tutorial an, um mit dem Scratchen Ihres Spiels zu beginnen



- Beginnen Sie mit der Kodierung durch Hinzufügen:

1. Blöcke verschieben,
2. sieht blockiert aus,
3. Kontrollblöcke,
4. Fühlerblöcke
5. Ereignisblöcke
6. Variablenblöcke
7. Klänge Blöcke



## Scratch

## ● Beispiel

**Geschichte: Interaktive Erzählung von historischen Ereignissen (11-15 Jahre)**

1) Bitten Sie die Schüler, ein wichtiges Ereignis aus der Lektion auszuwählen. Sie sollen sich vorstellen, in welchem Rahmen ein Ereignis stattgefunden hat und wie sich die beteiligten Akteure ausdrücken konnten.

2) Die Schüler stellen sich die Höhepunkte des Ereignisses vor, schreiben Dialoge und machen sich ein Bild von dem Szenario oder den Umständen, unter denen ein bestimmtes untersuchtes Ereignis stattgefunden haben könnte.

3) Mit Scratch erstellen die Schüler eine oder mehrere zusammenhängende Szenen, in denen historische Figuren aus der untersuchten Epoche agieren und kommunizieren, mit dem Ziel, die wichtigsten Merkmale eines Ereignisses oder einer Epoche zusammenzufassen (historische Ereignisse, aber auch das tägliche Leben usw.).

Diese Aktivität fördert sowohl die Informationskompetenz der Schülerinnen und Schüler durch die Entwicklung von Geschichten, die darauf abzielen, historische Ereignisse zusammenzufassen, als auch die rechnerischen Fähigkeiten durch die Programmierung von Geschichten mit dem Scratch-Programmiercode, wodurch die Aktivität sehr interaktiv wird.