Projekttag: Entwickle dein persönliches Computerspiel
Methodik: Programmieren mit „Scratch“

Modellarbeitsplatz:
Bereitstellung und Nutzung von Laptop‘s für Schüler*innen mit der blockorientierten, kostenfreien Software „Scratch“

Ziel:
- Erlernen der Grundzüge des Programmierens
- Blockbasiertes, grafisches Erstellen einfacher Programme
- Erkenntnisgewinn für privates Üben mit Scratch

Hinweise zur Versuchsdurchführung:
- Erlernen logischen Denkens, Ableitung von Entscheidungen
- Umsetzung in strukturierte Programmabläufe
- Programmtest

Die Programmumgebung von Scratch dient als Basis für ähnliche blockorientierte Sprachen für den Roboter Alpha Mini, den Mikrocontroller Arduino oder den Einplatinenmikrorechner Raspberry Pi

Grundschule/Sekundarstufe I