



Erste Unterrichtsstunde mit Scratch Jr

Dieses Modul bietet einen Einstieg in das Thema Programmierung und die visuelle Programmiersprache Scratch Jr. Mit einem analogen Warm-up lernen die Schülerinnen und Schüler Begriffe wie Programmieren, Befehl und Algorithmus kennen. Anschließend wird die Oberfläche von Scratch Jr erklärt und die Schülerinnen und Schüler mit Lernkarten auf Erkundungstour geschickt. Sollten die Schülerinnen und Schüler bereits mit Scratch Jr gearbeitet haben, kannst du direkt mit einem Projektmodul starten.



Dauer

45 Minuten



Zielgruppe

Klasse: 1–4



Niveau

Einsteiger



Vorkenntnisse

Keine



Beispielvideo

<https://youtu.be/pgAh83EA1kQ>






Kompetenzen

- Die Schülerinnen und Schüler
- > kennen Grundbegriffe des Programmierens.
 - > erkennen Algorithmen und können diese reproduzieren.
 - > kennen die Oberfläche und die wichtigsten Funktionen von Scratch Jr.



Material

- > Tablet / Computer (1 x pro 2er Team)
- > Beamer / interaktives Whiteboard
- > [Scratch Jr App](#) (Tablet) und [Software](#) (Computer/Laptop) 
- > [Scratch Jr Lernkarten](#) (1 x pro 2er Team) 
- > [Zahnputzspiel](#) (Warm-up) 











Erste Unterrichtsstunde mit Scratch Jr

Vorbereitung der Unterrichtsstunde

- > Pro 2er Team wird ein Tablet oder Computer mit der App Scratch Jr benötigt.
- > [Scratch Jr Lernkarten](#) einmal für jedes 2er Team ausdrucken. 







Download- und Videomaterial

 Downloadmaterial (PDF)  Webseite  Video


-  <https://www.scratchjr.org/> (alternativ geht auch <https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>)
-  https://coding-for-tomorrow.de/download/CFT_Scratch_Jr_Lernkarten_Erste_Animationen_mit_Scratch_Jr.pdf
-  https://coding-for-tomorrow.de/download/CFT_Analoges_Programmieren_Warmup_Zahnputzspiel.pdf
-  https://coding-for-tomorrow.de/download/CFT_Scratch_Jr_Arbeitsblatt_Befehlskarten.pdf
-  https://coding-for-tomorrow.de/download/CFT_Methode_Pair_Programming.pdf
-  (Oberfläche Scratch Jr) <https://youtu.be/CI2e4TR1Uao>
-  <https://coding-for-tomorrow.de/scratch-jr/>
-  (Figuren und Hintergründe einbauen Scratch Jr) <https://youtu.be/cUNsfZizttw>
-  (Figuren bewegen Scratch Jr) <https://youtu.be/NNd1NzM5npE>
-  (Sprechblasen einfügen Scratch Jr) https://youtu.be/mL_UYC0KkQ
-  (Größe der Figuren ändern Scratch Jr) <https://youtu.be/NXJMZQ2fd7s>
-  (Programm starten und Stoppen Scratch Jr) <https://youtu.be/anyO9rMCWto>

Ablauf der Unterrichtsstunde






Einführung (ca. 15 Minuten)

1. Vorstellung des Ziels: Kennenlernen der Scratch Jr Oberfläche und Programmierung einer ersten Animation.
2. Leite das Thema Programmieren und Algorithmen mit dem analogen [Zahnputzspiel](#) ein. 
3. Zeige die [Oberfläche](#) von Scratch Jr und erkläre die wichtigsten Funktionen. Optional können hierfür die Scratch Jr [Befehlskarten](#) gebraucht werden oder ihr schaut euch gemeinsam die [Scratch Jr Videos](#) an.   
4. Verteile die [Scratch Jr Lernkarten](#) und gib den Schülerinnen und Schülern folgende Aufgabe: 
 Öffnet die App Scratch Jr und erkundet Scratch Jr, indem ihr Aufgaben auf den Lernkarten löst. Hierfür habt ihr 30 Minuten Zeit.

Erarbeitung (ca. 15 Minuten)

- Die Schülerinnen und Schüler finden sich in 2er Teams zusammen und erschließen sich mit Hilfe der Scratch Jr [Lernkarten](#) die Oberfläche. 

Rückfragen (ca. 5 Minuten)





- Kläre im Klassenverband offene Fragen und stelle gezielt Rückfragen zu Grundfunktionen und zur Programmierung z.B.: Wie füge ich Figuren oder Hintergründe ein?
 - [Wie füge ich Figuren oder Hintergründe ein?](#) 
 - [Wie können sich meine Figuren bewegen?](#) 
 - [Wie können meine Figuren sprechen?](#) 
 - [Wie kann ich meine Figuren vergrößern oder verkleinern?](#) 
 - [Was sind Start- und Endblöcke und wozu brauche ich diese?](#) 

Ausblick (ca. 5 Minuten)

- Zeige den Schülerinnen und Schülern weitere [Projektideen](#) zum Thema Scratch Jr.



Hinweise

-  Es empfiehlt sich die [Methode Pair Programming](#).
-  Pro Lernkarte sollten die Schülerinnen und Schüler eine Szene in Scratch Jr nutzen. So können sie im Anschluss ihr Arbeitsergebnis vollständig präsentieren.
-  Anstelle des Zahnputzspieles kann auch ein anderes analoges Programmierspiel als Warm-up genutzt werden.
-  Dieses Modul eignet sich ideal für eine Vertretungsstunde und um die Grundlagen für ein späteres Projekt zu schaffen.