



Handreichung ScratchJR Übersicht zu Figuren und Hintergründen

Art: Handreichung



ScratchJR ist eine App, durch die Schülerinnen und Schüler ab der 1. Klasse mit Hilfe von Symbolen einen einfachen Einstieg in die Programmierung finden können, z. B. indem sie kleine Geschichten oder Animationen programmieren. Mit Hilfe der Figuren- und Hintergrundübersicht können die gestalterischen Möglichkeiten bei ScratchJR erkundet werden. Außerdem eignen sie sich sehr gut für die Arbeit im Team (siehe auch Handreichung zu Pair Programming), da die Schülerinnen und Schüler sofort einen Überblick über die verschiedenen Auswahlmöglichkeiten erhalten und gemeinsam entscheiden können, welche Figur bzw. welchen Hintergrund die für ihre eigene Idee verwenden möchten.



Entsprechend der Gruppenanzahl ausdrucken und ggf. laminieren



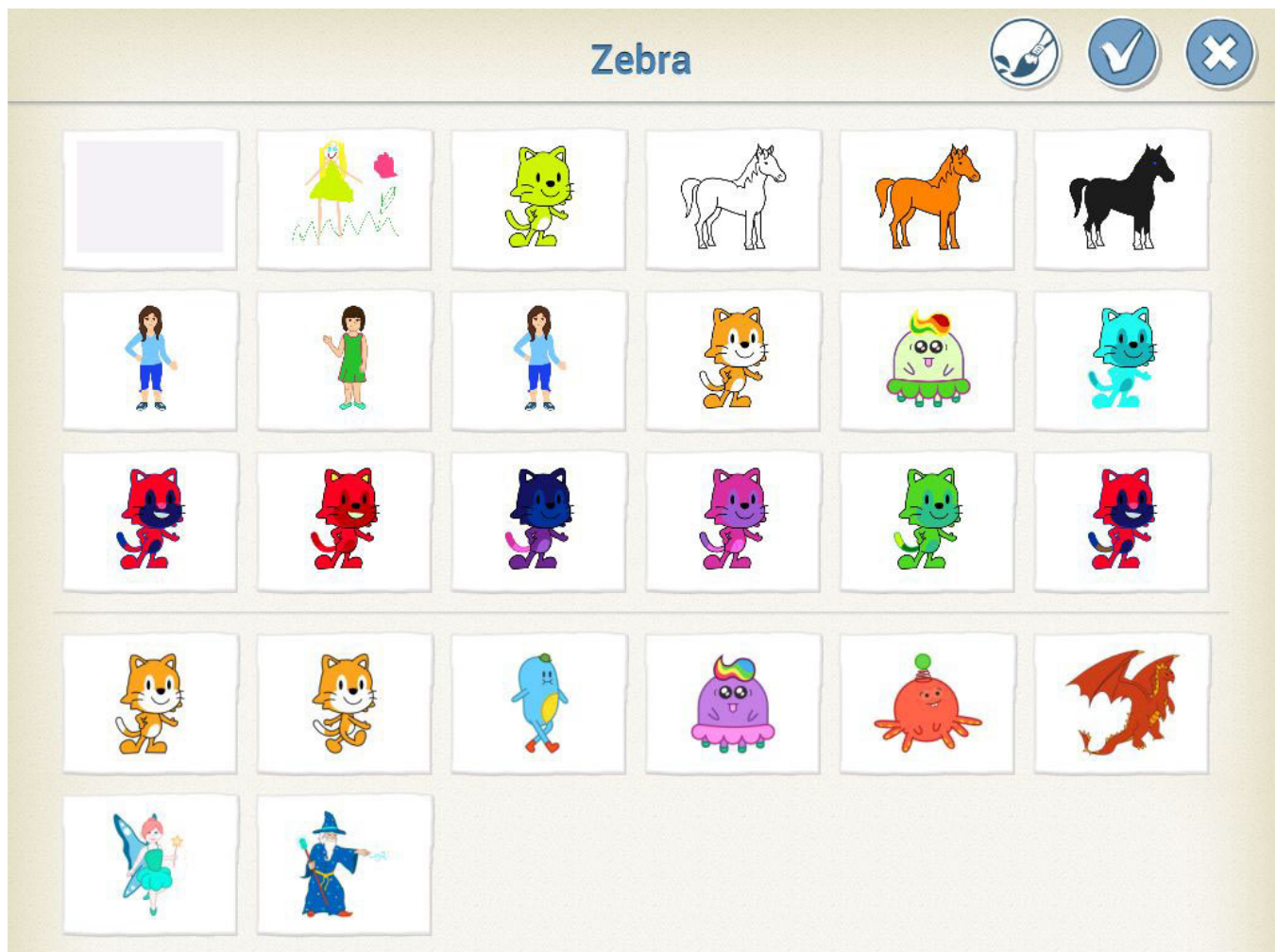
Lernkompetenzen

- > Grundverständnis für eine blockbasierte Programmieroberfläche entwickeln
- > Kommunizieren - Kooperieren
- > Produzieren - Präsentieren

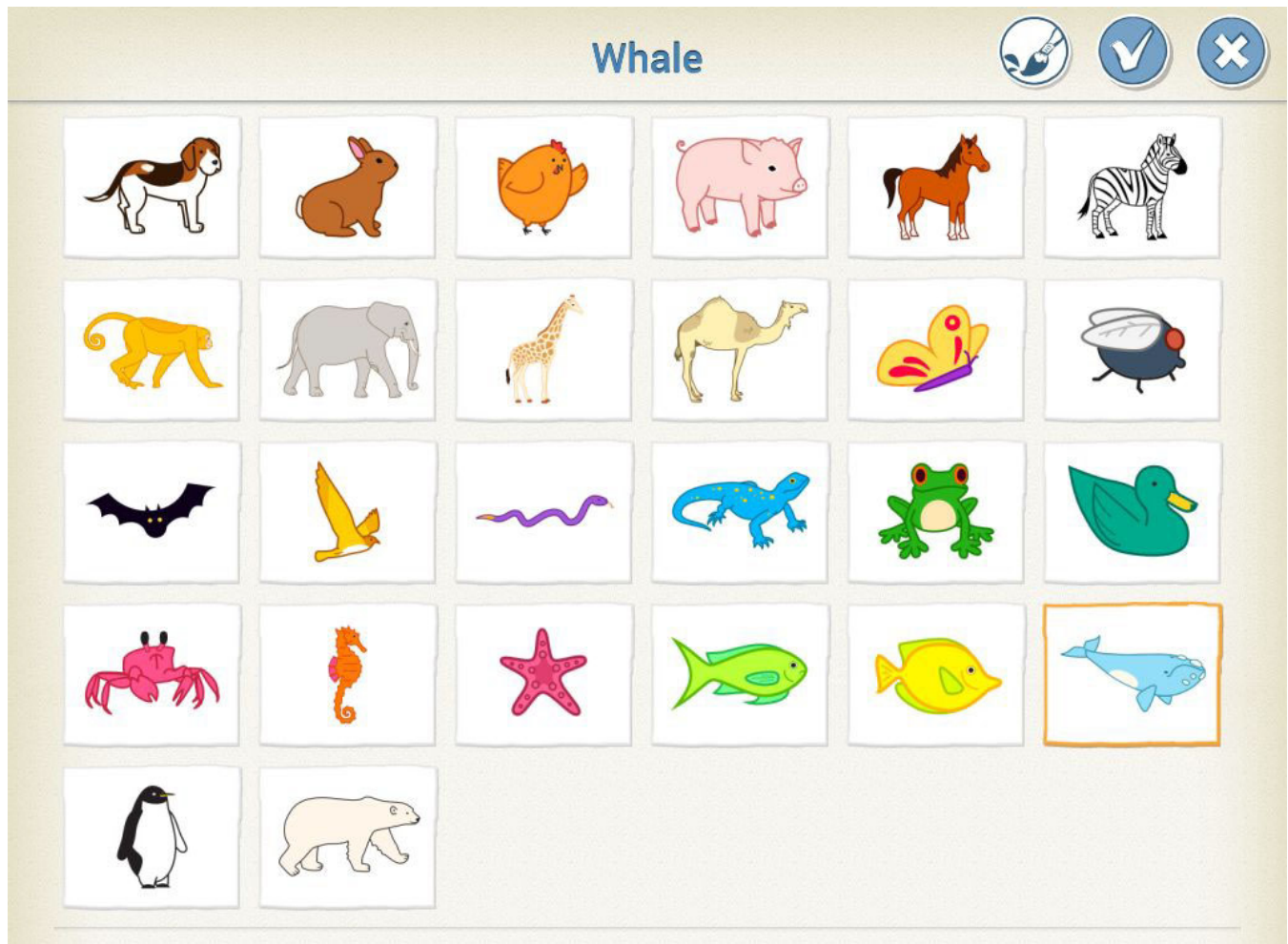
Wir freuen uns über Ihr Feedback zu unserem Material: info@coding-for-tomorrow.de

Alle unsere Materialien sind kostenfrei nutzbar und stehen unter einer offenen Lizenz. Das bedeutet, dass Sie die Materialien ohne Bedenken im Unterricht einsetzen und mit Kolleginnen und Kollegen teilen dürfen. Unter Nennung des Urhebers können Sie die Unterlagen jederzeit nach Ihren Vorstellungen verändern. Den kompletten Lizenztext finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Handreichung ScratchJR Figuren- und Hintergrundübersicht



Handreichung ScratchJR Figuren- und Hintergrundübersicht



Handreichung ScratchJR Figuren- und Hintergrundübersicht

