

Ziel der Stunde

Schüler können:

- eine Figur in Scratch auswählen und umbenennen
- vier Pfeiltasten für Bewegung programmieren
- eine einfache Animation erstellen (Flügel schlagen)

Lehrplanbezug

- Ereignisgesteuertes Programmieren
- Sequenzen & Schleifen
- Mediengestaltung (Figur & Kostüme)
- Problemlösekompetenz: Debugging einfacher Bewegungen

Material

- Computer mit Internet, Scratch: <https://scratch.mit.edu>
- Schüler-Arbeitsblatt „Teil 1“

Ablauf (45–50 Min)

0–15 Min – Frontalunterricht

- Kurzer Rundgang durch Scratch
- einige Blöcke vorstellen, Kostüme, Kostümwechsel und grüne Fahne erklären.

15-45 Min - Schüler bearbeiten Arbeitsblatt

Typische Probleme & Tipps

- Figur bewegt sich nicht → richtige Taste? Richtiger Block?
- Kostümwechsel nicht sichtbar → Wartezeit vergessen? Ohne Wartezeit passiert der Wechsel so schnell, dass nur das letzte Kostüm sichtbar ist.
- Schüler finden Kostüme nicht → Reiter „Kostüme“ zeigen