

CODING IM UNTERRICHT / Beispiel	
Titel:	Frage und Antwortspiel programmieren
Erstellt von:	Ernst Karner, Ralf Schreiber, Martin Schober, Ursula Schiebel, Marianhne Tischler, Harry Axmann, Doris Makik
Gegenstand:	Deutsch
Schulstufe:	1.-4. Schulstufe
Zeitaufwand:	50 Minuten
Sozialform:	Einzelarbeit / Partnerarbeit
Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> • Rasterabläufe kennenlernen • Avatare als Handlungsträger • Erstellen und Anwenden eines Rasters zur Umsetzung einer Information/ Dialoge • Verfassen von Texten • Gestaltung von Handlungsabläufen
Digitale Kompetenzen:	<p>4.1 Darstellung von Information: Ich kann Informationen verschlüsseln und entschlüsseln.</p> <p>4.2 Strukturieren von Daten: Ich kann Daten erfassen, speichern und ändern.</p> <p>4.3 Automatisierung von Handlungsanweisungen: Ich kann einfache Anleitungen verstehen und ausführen. Ich kann einfache Anleitungen erstellen.</p> <p>4.4 Koordination und Steuerung von Abläufen: Ich weiß, dass ein Computerprogramm entsteht, indem Anweisungen aneinander gereiht werden.</p>
Anmerkungen:	<p>Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Katze steuern können • verändern des Hintergrundes • if-then Schleifen aufbauen

BEISPIEL:

Vorbereitung:

- Computer
- Dialoge mündlich vorbereiten
- Scratch öffnen (www.scratch.mit.edu)

Aufgabe:

1. Füge eine neue Figur hinzu!



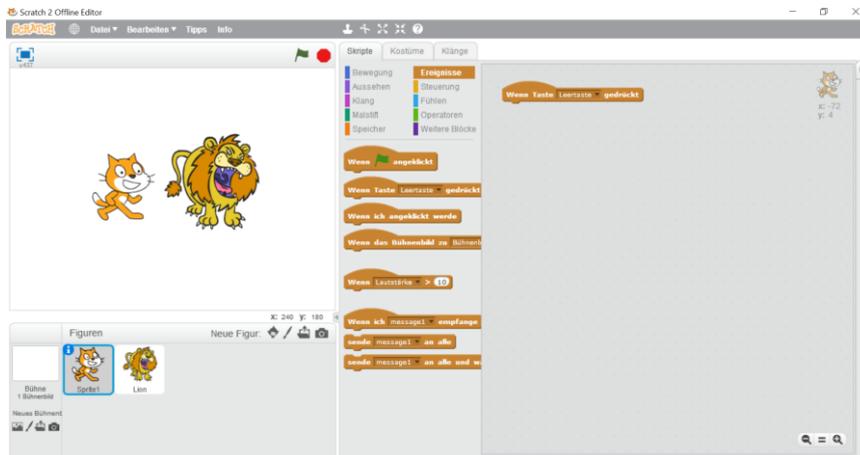
2. Wähle Figur 1 aus!



3. Öffne die Ereignisbausteine!



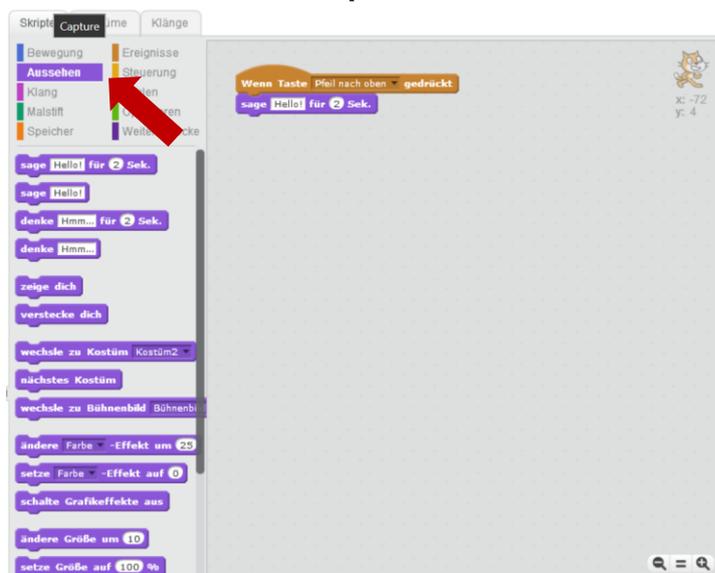
4. Ziehe den Baustein „Wenn Taste gedrückt“ in das Skriptfenster!



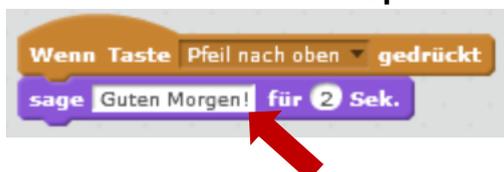
5. Wähle eine beliebige Taste aus!



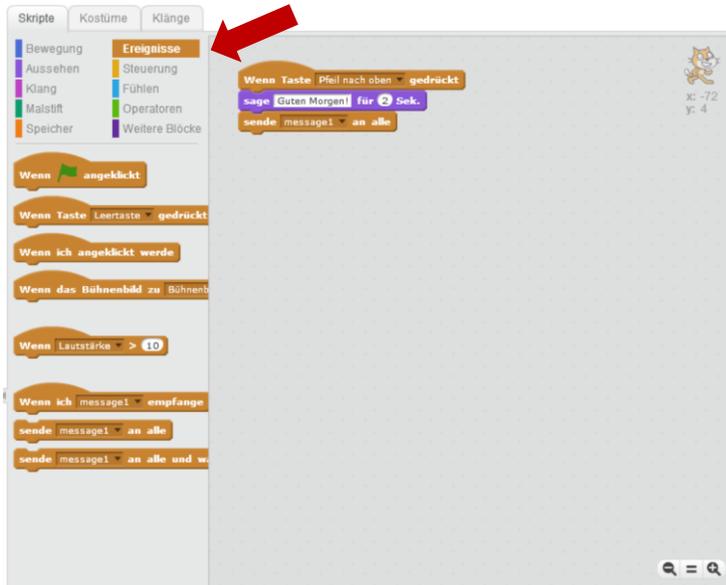
6. Öffne die Aussehenbausteine und ziehe den Baustein „Sage ... für 2 Sek“ in das Skriptfenster!



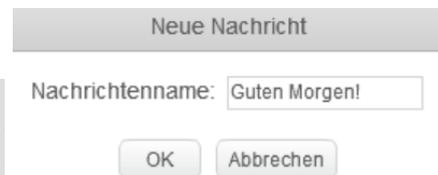
7. Schreibe deinen Sprechtext in den Baustein!



8. Öffne die Ereignisbausteine und ziehe den Baustein „sende ... an alle“ in das Skriptfenster!



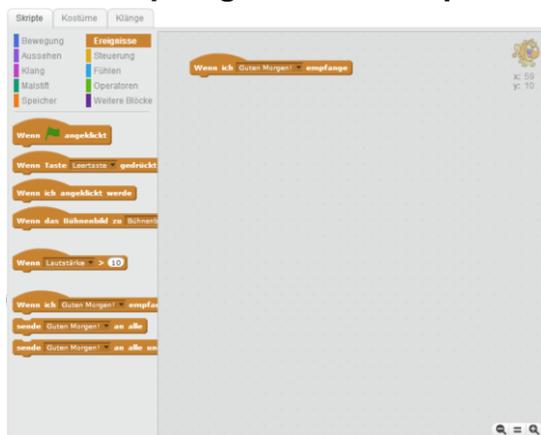
9. Ändere den Textnamen „message1“ auf deinen Sprechtext!



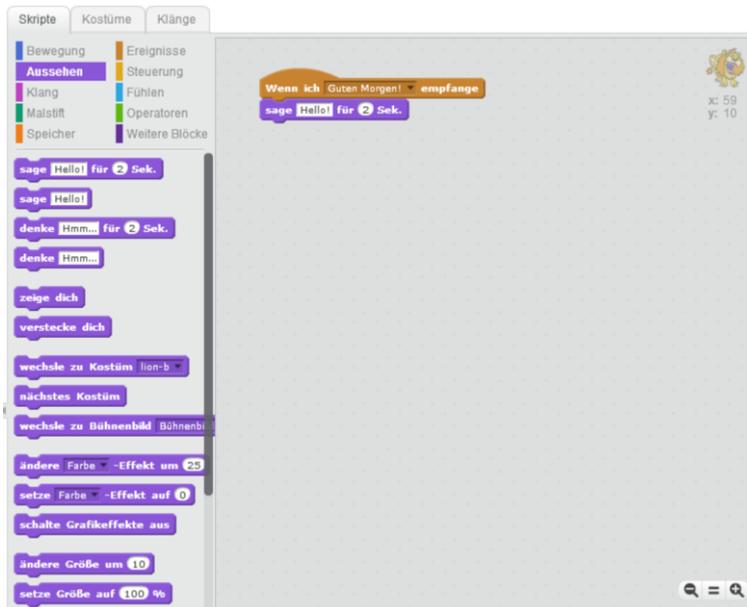
10. Wechsle auf Figur 2!



11. Öffne die Ereignisbausteine und ziehe den Baustein „Wenn ich ... empfangen“ in das Skriptfenster!



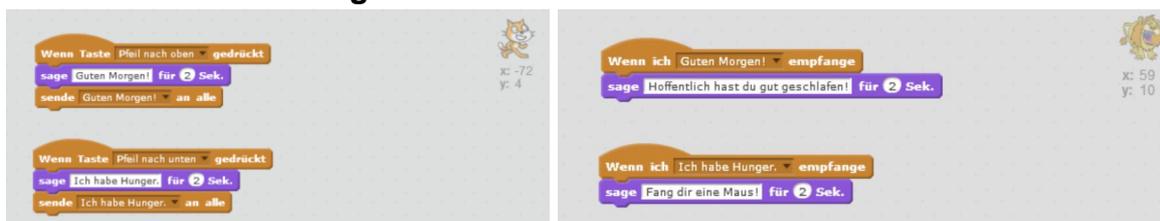
12. Öffne die Aussehenbausteine und ziehe den Baustein „sage ... für 2 Sek“ in das Skriptfenster!



13. Ändere den Text und lasse Figur 2 antworten!



14. In derselben Abfolge kannst du deine Geschichte beliebig erweitern/verlängern!



Tipps:

- Übertragen in ein Textverarbeitungsprogramm

Links:

Scratch: www.scratch.mit.edu