

Regionale Lehrerfortbildung zum Programmieren mit Scratch Erstelle Animationen, interaktive Geschichten oder einfach dein eigenes Spiel!

Scratch: Programmieren ist ganz einfach!

Zielgruppe

Die Fortbildung richtet sich an Lehrkräfte, die ihren Schülern einen möglichst einfachen wie spannenden Einstieg in die Welt der objektorientierten Programmierung anbieten möchten. Zum Einsatz kommt die bildungsorientierte visuelle Programmiersprache Scratch samt ihrer Entwicklungsumgebung (IDE), die speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt worden ist. Scratch ist ideal geeignet, um Neueinsteiger mit den Grundkonzepten der Programmierung vertraut zu machen.

Für die Teilnahme an der Fortbildung sind keine Vorkenntnisse im Bereich Programmierung notwendig.

Über Scratch

Scratch wurde 2007 von der Lifelong Kindergarten Group am MIT Media Lab entwickelt und veröffentlicht. Unter dem Motto *imagine, program, share* („Ausdenken, Entwickeln, Teilen“) wird die kreative und explorative Erstellung eigener Spiele und Multimedia-Anwendungen, verbunden mit dem gegenseitigen Austausch darüber, als Motivation genutzt. Mit Scratch können Schüler eigene Animationen, interaktive Geschichten und sogar Spiele programmieren und werden hierbei ermutigt, kreativ zu denken und zu arbeiten. Die erstellten Programme können den Mitschülern online zur Verfügung gestellt werden. Scratch ist ein Online-Programm, das alle Teilnehmer kostenlos nutzen können und welches auch den Anforderungen des strengen deutschen Datenschutzes genügt.

Fortbildungsbeschreibung

Wer mit Programmiersprachen nur hunderte Zeilen Code und mathematische Algorithmen verbindet, braucht wirklich großes Interesse, um in diese Welt hineinzutauchen. Anders sieht es bei der Programmiersprache Scratch aus: Sie wird weltweit in verschiedensten Schulformen und an Universitäten eingesetzt. Dies liegt daran, dass die Programmoberfläche kindgerecht aufbereitet ist und sie sich (auch für Erwachsene) hervorragend eignet, um die Grundlagen der Programmierung zu erlernen.

Während der Fortbildung erlangen Sie einen Einblick in die Grundlagen der Programmierung und erhalten Anregungen, Scratch im Unterricht einzusetzen. Hierzu wird nicht nur die Entwicklungsumgebung von Scratch ausführlich vorgestellt, sondern Sie entwickeln selbständig Schritt für Schritt ein lauffähiges Computerspiel. Ganz nebenbei bauen Sie objektorientiert und visuell Objekte – Audio, Grafiken – in ihr Spiel ein, fügen dem Code imperative Programmierblöcke hinzu („was soll wann gemacht werden“) und reagieren mit Ihrer Software auf Ereignisse von außen,

(z. B. Maus-Aktionen). Am Ende testen die Teilnehmer ihre Spiele gegenseitig, verarbeiten Feedback im Code und fügen Features (z. B. Power-Ups, Level, Kommunikation mit dem Spieler) hinzu.

Weiterhin bekommen Sie verschiedene, bereits didaktisch kindgerecht aufbereitete Unterrichtsmaterialien ausgehändigt sowie viele weitere Anregungen, wie Sie Ihre eigene Begeisterung für die Programmierung in Ihre Schulklassen hineintragen können.