

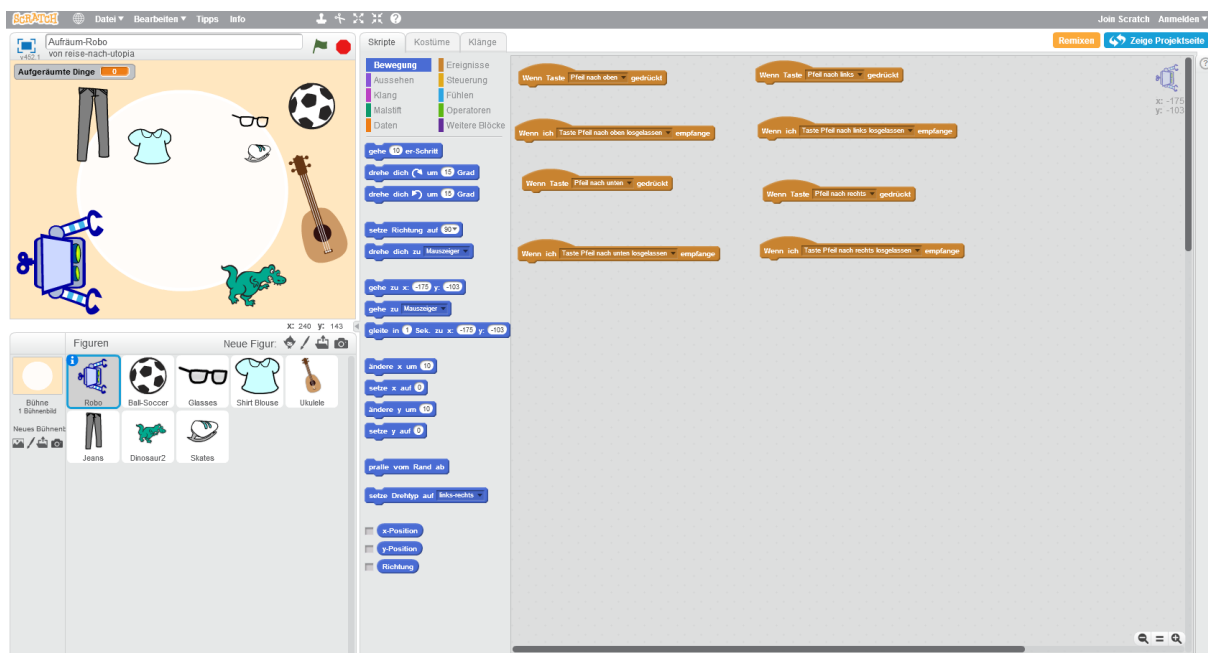
Flucht nach Utopia

- Einführung in Programmierung und Scratch

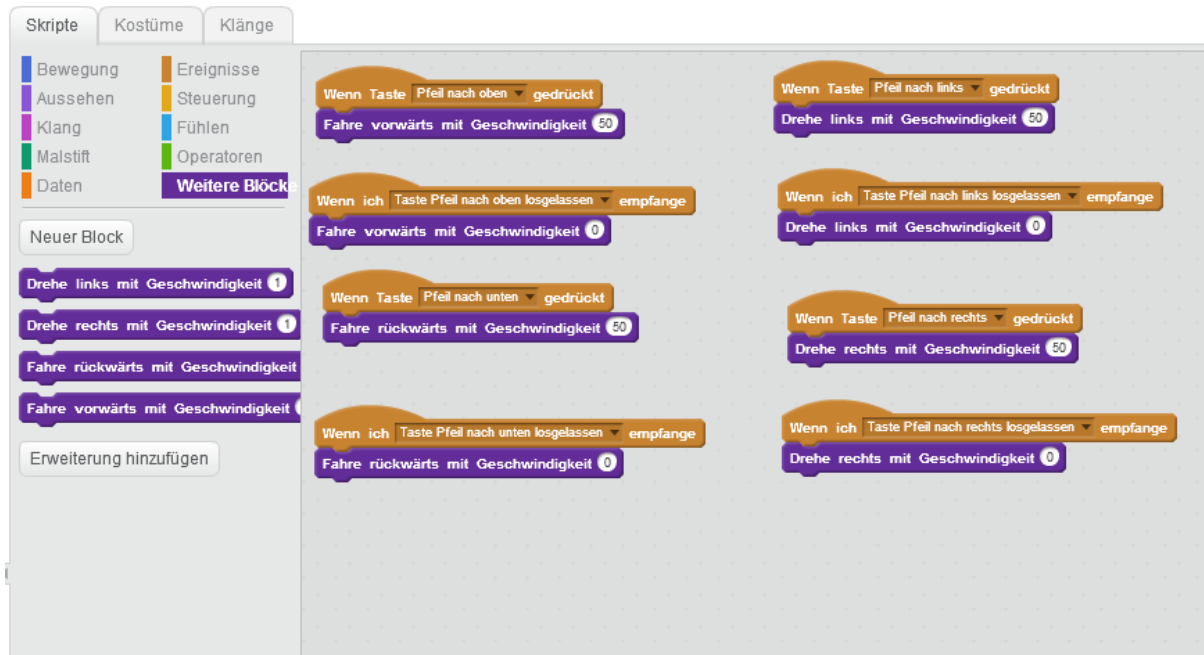
Vor dem Programmieren in Scratch empfiehlt es sich, den Schüler*innen eine kurze Einführung in das Thema "Programmierung" zu geben. Dazu können z.B. unplugged-Materialien von code.org verwendet, oder (was stets für viel Vergnügen sorgt) eine*r der Mentor*innen als Roboter programmiert werden. Dazu muss nicht extra ein Brot geschmiert werden. Den Roboter mit einem Ball in den Händen an einigen Hindernissen vorbei zu lotsen, um den Ball in einen Korb zu befördern, reicht völlig.

Da die Schüler*innen während der Scratch-Einführung zu zweit arbeiten und mit den Robotern in noch größeren Gruppen, sollten die Grundlagen des Pair Programmings erwähnt (oder das entsprechende Video gezeigt) werden. Selbst wenn die Schüler*innen das Prinzip während ihrer Arbeit immer wieder "vergessen", kann man sich später gut darauf beziehen.

Da viel vom Zeitplan für Spiel und Gespräche vorgesehen ist, wird die Einführung in Scratch sehr knapp gehalten. Oberfläche und Bedienung werden kurz vorgeführt, anschließend wird ein Übungsprogramm absolviert, in welchem die zu programmierende Fernsteuerung des Roboters nahezu 1:1 nachprogrammiert wird. Man mag annehmen, dass die Schüler*innen die Programmierung der Roboter anschließend sofort hinbekommen, aber der Schein trügt.



So sieht das für die Schüler*innen vorbereitete Projekt aus. Die Schüler*innen programmieren ausschließlich den Roboter. Ohne Programmierung kann sich der Roboter nicht bewegen.



So sieht der korrekte Code aus. Der Roboter kann nun bewegt werden, um die Spielzeuge aufzusammeln.



Übungsprojekt:

<https://scratch.mit.edu/projects/122281805/>

Metaversa e.V., Flucht nach Utopia, www.metaversa.de/fluchtnachutopia



Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC-BY-SA)