

## SCRATCH

### WOFÜR WIRD ES GENUTZT?

Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) ist eine Programmierumgebung, die durch intuitives Entdecken motivierende Programmiererfahrung und damit auf spielerische Weise Zugang zu Grundkonzepten der Informatik ermöglicht. Mithilfe der blockbasierten Programmiersprache können schon Einsteiger/innen Animationen, Simulationen und interaktive Spiele entwickeln.



### WIE FUNKTIONIERT ES?

Mithilfe des blockbasierten Web-Editors oder der Scratch-App werden Programme erstellt. Es können neue Projekte angelegt oder bereits bestehende Projekte weiterentwickelt werden. Schüler/innen können selbstständig Projekte planen, strukturieren, durchführen, ihre Ergebnisse erproben, gegebenenfalls korrigieren und abschließend reflektieren. Das Speichern von Projekten ist nur mit Account möglich. Mit didaktischer Kreativität lassen sich alle Schulfächer durch Scratch-Projekte bereichern.

### BEISPIELSZENARIEN

- 1: Im Deutschunterricht erzählen und programmieren Schüler/innen interaktive Geschichten.
- 2: Schüler/innen entwickeln ein Quiz mit eigenen Fragen und Antworten zu aktuellen Lerninhalten in einem beliebigen Fach.
- 3: Im (Fremd-)Sprachenunterricht werden mit Bildern, Fotos und selbst erstellten Audioaufnahmen Beiträge erarbeitet. Auch die Umsetzung eines Vokabeltrainers ist möglich.
- 4: Im Physik- und Chemieunterricht können Simulationen programmiert werden.

### WELCHE INVESTITIONEN SIND NÖTIG?

Keine. Scratch ist eine kostenlose Programmierumgebung des MIT Media Lab. Benötigt wird lediglich ein Tablet, Laptop oder Computer mit installierter App oder ein internetfähiges Gerät zum Nutzen des Web-Editors.

### WAS IST ZU BEACHTEN?

Für die Nutzung des Web-Editors wird ein aktueller Webbrowser und eine Internetverbindung benötigt. Die App erlaubt das Erstellen von Scratch-Projekten ohne Internetanschluss, muss jedoch im Vorfeld heruntergeladen und installiert werden.