

Skarabäus

Eine Unterrichtseinheit für den Medien- und Informatikunterricht auf der Sekundarstufe 1 im Bereich Programmieren mit Scratch

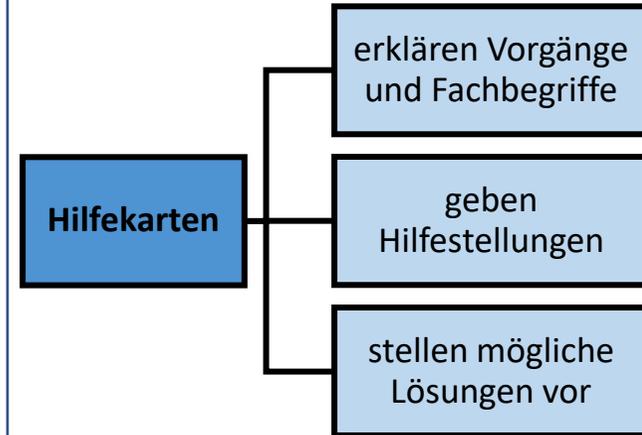
Die Lernenden **programmieren** in der **Unterrichtseinheit** ein Computerspiel mithilfe von Scratch.



Scratch ist eine blockbasierte, visuelle Programmiersprache. Scratch eignet sich für Anfängerinnen und Anfänger.



Den Lernenden stehen für die Bearbeitung der Aufgaben **Hilfekarten** zur Verfügung.



Die **Aufgabensammlung** besteht aus 27 Aufgaben, welche in vier Lehrgänge unterteilt sind:

Grundlehrgang
Handhabung von Scratch

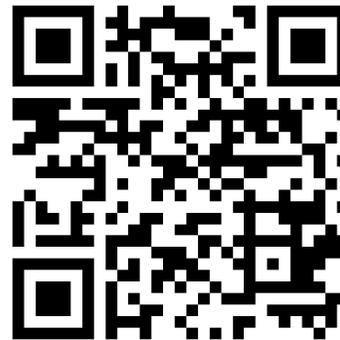
Basic-Lehrgang
Grundkenntnisse

Erweiterter Lehrgang
Erweiterte Kenntnisse

Entwickler-Lehrgang
Erstellung eines eigenen Spiels

Die Unterrichtseinheit ist **binnendifferenziert** und **kompetenzorientiert** aufgebaut!

Interesse geweckt? Auf der **Webseite** gibt es mehr Informationen:



<http://skarabaeus-scratch.weebly.com>

Die Unterrichtseinheit begünstigt die **Binnendifferenzierung** durch:

- Differenzierung des Lerntempos
- Differenzierung des Lerninhaltes
- Wahl der Aufgabenreihenfolge
- Herausforderungen
- Hilfekarten
- Selbstkontrolle der Ergebnisse

Impressum:

Ersteller: Lars Beer, 15-054-281

Alle Abbildungen wurden selbstständig erstellt.