



2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Arbeitsblätter für Modul 5

SCRATC

Verwendung als Einzelarbeit oder Paararbeit



Co-funded by
the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor(en) und spiegeln nicht unbedingt wider jene der Europäischen Union oder der Europäischen Bildungs- und Kulturexekutivagentur (EACEA). Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Arbeitsblatt– SCRATCH

Modul: Scratch

Dauer: 90 Minuten

Niveau: Anfänger*innen

Zielgruppe: Gehörlose Jugendliche, die visuelles Design und Teamarbeit lernen

Teil 1 – Warm-up

Kreise die richtige Antwort ein:

1. Scratch wird verwendet für:

- a) Das Schreiben von Aufsätzen
- b) Das Programmieren mit Blöcken
- c) Das Zeichnen auf Papier

2. Scratch-Programme werden erstellt durch:

- a) Das Schreiben langer Codes
- b) Das Verbinden von Blöcken wie Puzzleteilen
- c) Die Verwendung eines Taschenrechners

Teil 2 – Scratch-Oberfläche

3. Ordne die Scratch-Teile ihrem Zweck zu:

- A. Bühne
- B. Sprite
- C. Blöcke
- D. Skriptbereich

1. ____ Hier siehst du, was das Programm macht
2. ____ Eine Figur, die sich bewegt und Befehle ausführt
3. ____ Befehle, die zum Programmieren verwendet werden
4. ____ Bereich, in dem Blöcke miteinander verbunden werden

4. Schreibe die richtige Blockkategorie auf:

1. Wenn die grüne Flagge angeklickt wird → _____
2. 10 Schritte bewegen → _____
3. 2 Sekunden lang „Hallo!“ sagen → _____
4. 10 Mal wiederholen → _____

(Hinweis: Ereignisse, Bewegung, Aussehen, Steuerung)

Teil 3 – Quiz

Kreise die richtige Antwort ein.

1. Welcher Teil von Scratch zeigt, was dein Programm macht?

- a) Skriptbereich
- b) Bühne
- c) Blockpalette

2. Welche Blockkategorie wird verwendet, um ein Sprite sprechen zu lassen?

- a) Bewegung
- b) Steuerung
- c) Aussehen

3. Was passiert, wenn du auf die grüne Flagge klickst?

- a) Das Programm startet.
- b) Das Sprite verschwindet.
- c) Scratch wird geschlossen.

4. Welcher Block hilft einem Sprite, Aktionen zu wiederholen?

- a) 10 Mal wiederholen
- b) Hallo sagen
- c) Farbeffekt ändern

5. Was kannst du ändern, damit dein Sprite anders aussieht?

- a) das Kostüm
- b) die Größe der Bühne
- c) die Computertastatur

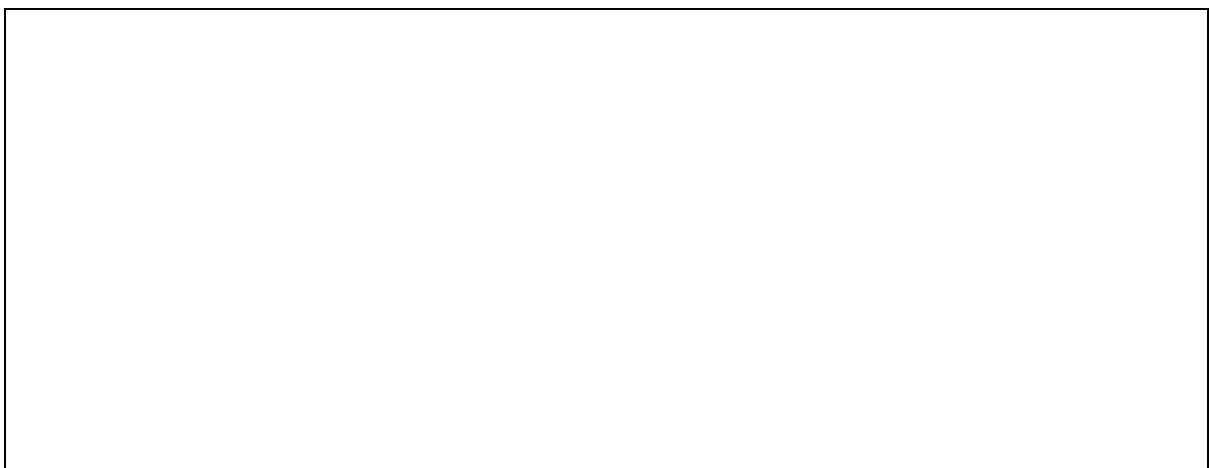
Teil 4 – Praktische Aufgabe

Stellen dir vor, du erstellst eine einfache Animation.

Aufgabe:

- Das Sprite bewegt sich 20 Schritte.
- Dann sagt es „Hallo!“.
- Alles beginnt, wenn auf die grüne Flagge geklickt wird.

Zeichne oder schreibe die Reihenfolge der Blöcke auf:



Teil 5 — Reflexion

1. Was gefällt dir an Scratch am besten?
2. Schreibe ein Spiel oder eine Animation auf, die du gerne erstellen würdest:

Lösungen

TEIL 1 – Was ist Scratch?

1. b) Programmieren mit Blöcken
2. b) Blöcke wie Puzzleteile verbinden

TEIL 2 – Scratch-Oberfläche

3. . Ordne die Scratch-Teile ihrem Zweck zu
 1. A – Bühne
 2. B – Sprite
 3. C – Blöcke
 4. D – Skriptbereich
4. – Schreibe die richtige Blockkategorie auf:
 1. Wenn die grüne Flagge angeklickt wird → Ereignisse
 2. 10 Schritte bewegen → Bewegung
 3. 2 Sekunden lang „Hallo!“ sagen → Aussehen
 4. 10 wiederholen → Steuerung

TEIL 3 – Schnellquiz

1. Welcher Teil von Scratch zeigt, was dein Programm macht?
Richtige Antwort: b)
2. Welche Blockkategorie wird verwendet, um ein Sprite sprechen zu lassen?
Richtige Antwort: c)
3. Was passiert, wenn du auf die grüne Flagge klickst?
Richtige Antwort: a)
4. Welcher Block hilft einem Sprite, Aktionen zu wiederholen?
Richtige Antwort: a)
5. Was kannst du ändern, damit dein Sprite anders aussieht?
Richtige Antwort: a)

TEIL 4 – Praktische Aufgabe (Beispiel-Lösung)

- wenn grüne Flagge angeklickt wird
- 20 Schritte bewegen
- 2 Sekunden lang „Bravo!“ sagen