



# Scratch Wiki

Informationen für Lehrpersonen

## 02f Scratch Wiki

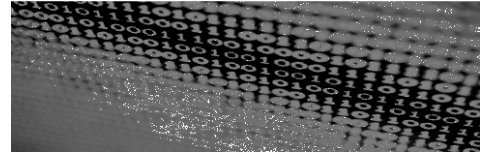
<b>Arbeitsauftrag</b>	Die SuS suchen die Antworten von drei Fragen mit Hilfe des Scratch-Wikis.
<b>Ziel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS erhalten Aufträge zur Webseite und lernen sie so besser kennen, da sie für das Abschlussprojekt eine Hilfe sein kann.</li> </ul>
<b>Lehrplanbezug</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen. (MI.2.2)</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arbeitsblatt</li> <li>Computer</li> </ul>
<b>Sozialform</b>	EA
<b>Zeit</b>	30`

Zusätzliche  
Informationen:

➤ <https://de.scratch-wiki.info/> (Scratch Wiki)

# Scratch Wiki

Arbeitsblatt



## Aufträge zur Website „Scratch Wiki“

**Du lernst die Seite „Scratch Wiki“ genauer kennen und kriegst so Tipps für dein eigenes Projekt.**

- Öffne die Internetseite [www.scratch-dach.info](http://www.scratch-dach.info)
- Nutze für die Lösung der Aufgaben die Bereiche „Programmieren“ und „Tutorials“ des Inhaltsverzeichnisses.
- Löse nun die folgenden drei Aufgaben, um die Seite besser kennenzulernen:
  1. Suche einen Hinweis, wie man sein Projekt am besten auf mögliche Fehler überprüft und somit ein gutes Programm schreiben kann:

---

---

---

2. Wie kannst du mit Scratch einen Kreis zeichnen?

---

---

---

3. Wie kannst du mit Scratch den Durchschnitt dreier Zahlen ermitteln?

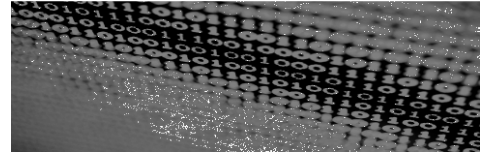
---

---

---

# Scratch Wiki

Arbeitsblatt



## Zusätzliche Aufgaben zur Website „Scratch Wiki“

4. Was sind Einsteiger-Screencasts?

---

---

5. Was ist ein Picoboard?

---

---

6. Was versteht man unter Programmieren mit System?

---

---

---

7. Berichte deiner Klasse / deinem Lernpartner, wie die Website „Scratch Wiki“ aufgebaut ist und erkläre, welche Bereiche deiner Meinung nach wichtig sind.

---

---

---

---

---

---

---

# Scratch Wiki

Lösung

## Lösung:

(Auswahl aus der Seite Scratch Wiki)

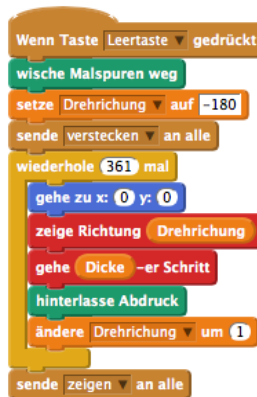
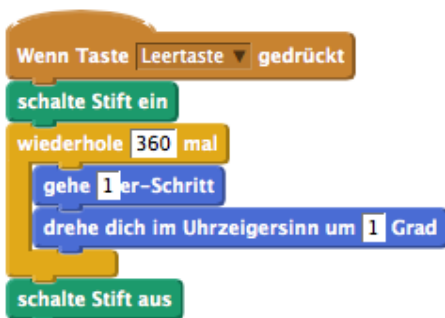
### Lösung 1

Ein Projekt voller Fehler, das nicht sauber läuft, macht sich nicht gut. Es zeigt den Leuten, dass du dich nicht ausreichend um die Fehlerbehebung gekümmert hast oder dass dir das Projekt nicht wichtig ist. Ausserdem möchtest du, dass sie das Spiel spielen, wie du es dir vorgestellt hattest, und nicht eines, bei dem der Spieler hier stecken bleibt oder dort unendlich viele Punkte bekommt oder da drüben zu leicht stirbt. Das macht dann einfach keinen Spass.

Was man tun kann:

Einer der besten Wege, Fehler auszumerzen, ist es, im Präsentationsmodus zu spielen und zu sehen, ob irgendetwas schiefgeht. Oder du kannst das Spiel hochladen und sehen, ob dort Fehler auftreten. Denk daran, dass du ein Projekt immer von Neuem hochladen kannst, wenn du Fehler beseitigt hast. Wenn du Hilfe bei der Fehlerbehebung brauchst, frag einfach in den Foren. Dort wird dir jemand helfen.

### Lösung 2

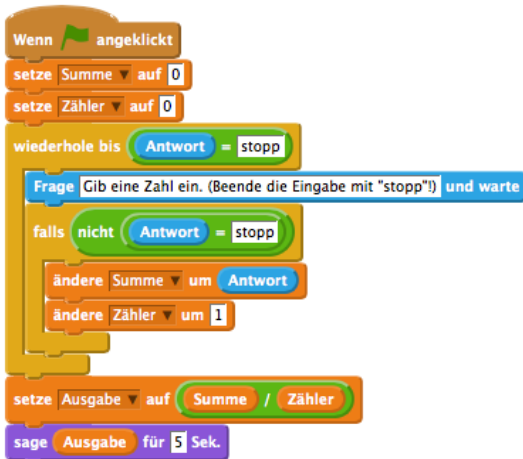


# Scratch Wiki

Lösung

5/5

## Lösung 3



## Lösung 4

Unsere 6 mal 5 Minuten Einsteiger-Screencasts, die in diesem Artikel kurz vorgestellt werden, sind eine tolle Möglichkeit für Scratch Neulinge, etwas über Scratch zu lernen, indem sie sich einfach ein kurzes Video, den sogenannten Screencast, anschauen. Dabei hält man sich hier nicht lange mit Theorie auf, sondern springt gleich mitten hinein in das „lehrreiche Spielen“ mit Scratch.

## Lösung 5

Das PicoBoard (früher: Scratch Board) ist ein externes Gerät für Scratch. Dank der Sensorenblöcke können damit Reize aus der Aussenwelt (Licht, Klang, elektrischer Widerstand etc.) in ein Projekt eingebunden werden. Trotzdem ist es eher weniger verbreitet.

## Lösung 6

Bevor man zu programmieren beginnt, sollte man einen Plan haben. Zehn Minuten, in denen man sich mit Bleistift und Papier hinsetzt und aufschreibt, was das Programm können soll und in welche Teile es gegliedert wird, sind gut investierte Zeit. Wenn man zu mehreren arbeitet, sollte man eine Tafel, ein Flipchart oder ein grosses Stück Packpapier verwenden, um Eckpunkte und Aufgabenverteilung festzuhalten. Grundsätzlich gilt: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Grafisch arbeiten mit Blöcken, Pfeilen, Symbolen für den Datenfluss und knappen Beschriftungen ist besser als lange ausformulierte Sätze.