**Programmierung in SCRATCH:**

Folgende Inhalte bilden die Basis:

# **Oberfläche von Scratch**

* Das Scratch Programmfenster kennen und erklären können
* Elemente der Bühne kennen (Koordinatensystem)
	+ Selbstgestaltung eines eigenen Hintergrundes (Arbeiten mit der Werkzeugleiste)
	+ Erstellen eines Hintergrundes (Malen oder importieren)
* Objekte (Figuren) importieren, zeichnen und bearbeiten können

# **Arbeiten mit Blockpalette und Programmbereich**

* Blockarten erklären können (Stapelbare Blöcke, Hüte, Reporter)
* Blockarten kennen und anwenden können (Bewegung, Aussehen, Klang, Malstift, Steuerung, Fühler, Zahlen, Variablen)
* Arbeiten mit Schleifen
* Arbeiten mit Klängen
	+ Klänge für Objekte importieren
	+ Instrumente verwenden
	+ bestimmte Noten spielen
* Nachrichten senden

# **Arbeiten mit Prozeduren**

* Erstellen einer Prozedur (Bilden eines neuen Blocks)
* Prozeduren richtig anwenden

# **Arbeiten mit Variablen**

* Erläutern können was eine Variable ist und wozu diese verwendet wird.
* Variablen erstellen und Anzeigearten von Variablen aufzeigen können.
* Unterscheidung von Variablentypen erklären und anwenden können.

# **Struktogramme**

* Erklären können was ein Struktogramm ist und wie man dieses erstellt.
* Struktogramme anhand von Beispielen erstellen können.
* Programme oder Anweisungen für den Computer grafisch darstellen können.

Weitere Informationen und Beispiele und Skripten befinden sich auf LMS (Lernplattformserver unserer Schule).

Bei Fragen können Sie mich gerne unter: *p.kirchner@bg-seekirchen.at*kontaktieren.