

Digital Labs Toolbox

Das 1x1 der digitalen Bildung – Programmieren mit Scratch

Scratch ist eine einfache, visuelle Programmiersprache für Kinder, mit der insbesondere das informatische Denken und Problemlösungskompetenzen sowie Kreativität und Teamarbeit spielerisch gefördert werden können. In der Digital Labs Toolbox bot Philomene Merbecks von den „Jungen Tüftler*innen“ Einblicke in die Arbeit mit Scratch. Sie gab Tipps zum Einstieg in das Programmieren mittels analoger Programmieraufgaben, klärte wichtige Grundbegriffe und führte in die Bedienoberfläche von Scratch ein. Anschließend konnten die Teilnehmer*innen erste eigene Animationen programmieren. Darüber hinaus wurden ihnen zahlreiche konkrete Ideen für den fächerübergreifenden Einsatz im Unterricht vorgestellt.



Unser Gast

Philomene Merbecks von den Jungen Tüftler*innen

Kontakt: philomene@junge-tueftler.de



Das haben wir gelernt

- # 1 **Einfach**: Scratch kann bereits mit Schüler*innen ab 8 Jahren genutzt werden.
- # 2 **Mehrsprachig**: Scratch gibt es in 70 Sprachen und kann daher auch sehr gut in multilingualen Klassen eingesetzt werden.
- # 3 **Vielseitig**: Durch die Möglichkeit, digitale Geschichten, Spiele und Animationen zu erstellen, ist Scratch auch für den fächerübergreifenden Unterricht geeignet.
- # 4 **Erlebbar**: Viele Mini-Computer und -Roboter können mit Scratch programmiert werden, wodurch die eigene Programmierarbeit physisch erlebbar wird.



Mehr davon

Programmieroberfläche [Scratch](#)

Projekte mit Scratch und anderen digitalen Werkzeugen in der [„TüftelAkademie“](#)

[Lernkarten für Scratch](#)

[Projekt Klimafresser](#): Was deine Ernährung mit dem Klimawandel zu tun hat

Universität Potsdam - „Innovative Hochschule Potsdam“- Digital Labs / Redaktion: Anne Burghardt, Gesche Beyer / Layout: Anne Frey