

Informatikideen

Beitrag von „Schantalle“ vom 13. April 2017 18:11

Hallo an alle, die mit Kindern am Computer sitzen 😊💻

Ich habe neulich das hier entdeckt:

<https://scratch.mit.edu/>

Da kann man selber programmieren! Hab mit meinen Schülern ihren Namen gestaltet, man kann Buchstaben, sozusagen mit Hilfe einzelner Puzzlebausteine, animieren. Nicht lachen, bin schon stolz, das selbst rausgefunden zu haben...

In den Beispielen dort haben Kinder richtige kleine Computerspiele programmiert. Allerdings mangelts mir an Ideen, wie man mit diesem schönen Programm arbeiten kann. Könnte mir jemand von euch mit ein paar Ideen oder simplen Erklärungen weiterhelfen?

Und hat jemand noch andere Ideen, die man als völlig Fachfremde mit SchülerInnen etwa im Primarbereich in Info umsetzen könnte?

DAHKE



Beitrag von „Modal Nodes“ vom 13. April 2017 18:36

Schau dir doch mal den Hamster-Simulator an:

<http://www.boles.de/hamster/simulator.html>

Dort kannst du auch Scratch-Blöcke verschieben und als Ergebnis läuft ein Hamster durch das Gelände, je nachdem was deine Schüler programmieren. Auch hier brauchst du keine Programmierkenntnisse.

Und auf Programmierideen kommst du da von alleine.

Auf der Webseite gibt es auch Unterrichtsmaterialien.

Beitrag von „goeba“ vom 13. April 2017 19:36

Hi,
schau Dir mal das Tutorial an:

http://www.swisseduc.ch/informatik/pro..._2_tutorial.pdf

Sehr reizvoll ist v.a. die erste Hälfte, da dort gezeigt wird, wie man einer Figur mehrere Bilder zuweisen kann, sodass es so aussieht, als würde sich die Figur tatsächlich bewegen. Die zweite Hälfte (mit Variablen usw.) könnte für den Primarbereich etwas schwierig sein.

Sehr reizvoll ist es ferner,

a) Scratch über eine Tanzmatte zu steuern

<http://www.hancl.de/cis/?sfwd-topic=tanzmatte>

(da musst Du, denke ich, die ganzen Voreinstellungen selbst machen). Solche Tanzmatten bekommt man günstig gebraucht bei E-Bay. Macht großen Spaß, weil eben auch Bewegung drin steckt.

b) Scratch kann über eine WII-Fernbedienung gesteuert werden (das ist evtl. zu anspruchsvoll).

c) Mit Scratch kann man auch Legoroboter Programmieren. Das ist nicht so anspruchsvoll, aber die Legoroboter sind sehr teuer. Direkt mit Scratch funktioniert der NXT-2.0 Robotor (gibt's für teuer Geld gebraucht, evtl. hat Deine Schule ja so etwas irgendwo rumstehen).
(mit nicht so anspruchsvoll meine ich, dass es schon Spaß macht, den Roboter einfach etwas herumfahren zu lassen. Es wird, wenn man das möchte, beliebig anspruchsvoll).

Es gibt unendlich viel Material zu Scratch im Netz, aber vieles davon wird für den Primarbereich zu schwer sein, da man auch fortgeschrittenere Sachen mit Scratch machen kann.

Schöne Sachen kann man auch mit WeDO machen:

<https://education.lego.com/de-de/products...o-2-0-set/45300>

Ist aber auch alles sehr teuer.

Meine Kinder machen sowas in der Grundschule nicht, da gibt es einen Computerführerschein, wo eben Bilder gemalt, kleine Texte geschrieben und einfache Recherchen auf kindgerechten Internetseiten durchgeführt werden.

Beitrag von „Avantasia“ vom 14. April 2017 10:52

Zitat von Schantalle

Hallo an alle, die mit Kindern am Computer sitzen 

Ich habe neulich das hier entdeckt:

<https://scratch.mit.edu/>

Auf der Scratch-Seite findest du rechts auch ein paar Projekte mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen.

In meiner AG (Spieleprogrammierung) arbeite ich total gerne mit dieser Software. Da entstehen dann wilde Katz-und-Maus-Jagden, schwierige Labyrinthe in verschiedenen Räumen und Leveln, Quizmaster, Pacman-Nachbauten; sogar Minecraft hat mal jemand nachzuprogrammieren versucht. Wenn die Kinder sich drumherum noch eine Geschichte ausdenken, wirkt das gesamte Spiel noch runder. Also ein Diebstahl muss aufgeklärt werden, die Prinzessin vom Affen befreit werden, das Gespenst ärgert die Katze ständig und fordert sie nun zu einem Autorennen heraus. Dazu noch einen Startbildschirm (oder einen Hinweis, wie man die Figuren steuert und auf welches Spiel man sich da einlässt) und ein Spielende mit erreichter Punktzahl und Beifall, fertig ist das Spiel. Manche Schüler können da wochenlang die Details liebevoll ausarbeiten!

À+

Beitrag von „alias“ vom 14. April 2017 11:09

Meine Hauptschüler lieben Scratch. Sobald die ersten Programmbefehle klar sind - die als Bausteine ins Steuerungsfeld gezogen und verschachtelt werden - legen die los und erstellen eigene Scenes.

BTW: Das Programm wurde am renommierten MIT von der "Life-long-Kindergarten-Group" entwickelt und soll IT-Grundlagen bereits Kindern ab 5 Jahren vermitteln.

Es macht Spaß und ist kostenlos. Perfekt für die Schule. Deutsche Sprachversion ist implementiert.

Meiner Meinung nach gehört Scratch zur Grundausstattung jedes Schulnetzwerks.

Interessant ist auch ein "Fork" von Scratch, mit dem der Arduino-Einplatinencomputer für Steuerungen programmiert werden kann: "Scratch4Arduino". Das ist nicht nur was für Techniker - damit lassen sich Schrittmotoren- und Robotersteuerungen entwickeln. Meine Arduinos haben 25€ pro Stück gekostet, dazu jeweils ein Elektroniksteckbrett, Leuchtdioden

und übliche Elektronikbauteile für lau.

Zahlreiche Linktipps zu Anleitungen und Download-Adressen gibt es hier:

<http://www.autenrieths.de/links/steuernregeln.htm#scratch>

Beitrag von „alias“ vom 15. April 2017 09:30

Ihr könnt im Mai einen Scratchday organisieren oder eine Veranstaltung in der Nähe besuchen.

Info:

<http://day.scratch.mit.edu>

Beitrag von „Nordseekrabbe76“ vom 15. April 2017 09:55

Ich habe es selber noch nicht ausprobiert, aber Kinderlogo scheint für die ersten beiden Klassen auch spannend zu sein:

<http://www.kinderlogo.com/>

Werde ich eventuell nächstes Schuljahr mal nutzen. 

Beitrag von „Schantalle“ vom 16. April 2017 12:26

Danke euch, werde die Feiertage mal zum Stöbern nutzen. Das ist das Schöne an fachfremdem Werkeln, ich lerne mit meinen Schülerchen zusammen immer wieder Neues 