

Unterrichtsentwurf

Thema	Erstes Programmieren mit ScratchJr <i>Blubberblasenfisch Fritz</i>
Kurzbeschreibung	<p>Die Kinder erzählen mit Hilfe von ScratchJr die Geschichte des Blubberblasenfisch Fritz nach.</p> <p>Als Anregung für den Programmiereteil dient die Erzählgeschichte von Dorothee Schmid, verfügbar unter https://www.erzaehlgeschichten.de/kindergeschichten-blog/der-blubber-blasen-fisch-fritz-lustige-kindergeschichte</p> <p>Zum Einstieg wird die Geschichte des Blubberblasenfisch Fritz vorgelesen bzw. erzählt. Anschließend setzen die Kinder die Geschichte in leicht angepasster Form mit ScratchJr um.</p>
Empfohlen für Klassenstufe	<p>Klassenstufe/n: 2 - 3</p> <p>Wenn die Hilfestellungen durch Erklärungen der Lehrkraft ersetzt werden, ist die Unterrichtseinheit auch in Klassenstufe 1 und im vorschulischen Bereich einsetzbar.</p>
Empfohlen für Fach/Fächer	Deutsch, Technik
Empfohlene Zeit	45 Minuten
Lernziel	<ul style="list-style-type: none">- erstes Programmieren mit ScratchJr- Programmieren einfacher Algorithmen- Kennenlernen und Umsetzung der Programmierkonzepte Schleife und bedingte Anweisung (Wenn-dann-Bedingung)



Benötigte Medien / Materialien	<p>Computer / Tablets</p> <p>ScratchJr App (iOS, Android)</p> <p><i>oder</i></p> <p>Desktopversion von ScratchJr https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/</p> <p>evtl. Beamer oder interaktives Whiteboard</p>
---	--

Weitere Informationen für Lehrkräfte:

- Die Unterrichtsstunde fördert medienbezogene Kompetenzen im Bereich **Problemlösen und Handeln**.
- Die Hilfestellungen können über QR-Codes auch online bereitgestellt werden:
 - Insofern diese nicht über die schuleigene Lernplattform zur Verfügung gestellt werden können, bietet sich eine Bereitstellung über eine temporäre Webseite wie beispielsweise <https://nurkurz.online/> an.
 - QR-Codes lassen sich einfach über <https://www.qrcode-monkey.com> erstellen.



Verlaufsplanung

Thema der Unterrichtsstunde Erstes Programmieren mit ScratchJr – Blubberblasenfisch Fritz

Zeit / Phase	Unterrichtsgeschehen / Lehrer-Schüler-Interaktion	Sozialform / Arbeitsform	Medien / Materialien
Einstieg	Die Lehrkraft liest die Geschichte vom Blubberblasenfisch Fritz vor oder erzählt diese nach.	Plenum Kinositz	evtl. Beamer/ interaktives Whiteboard zum Zeigen von Bildern
Erarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> - SuS bearbeiten die Aufgabenstellungen - Nach jeder Teilaufgabe wird die Lösung vorgestellt und besprochen. - Dabei bietet es sich an, Lösungen der SuS im Plenum zu zeigen und das jeweils benötigte Programmierkonzept zu erläutern. 	Einzel- oder Partnerarbeit Plenum	Tablets bzw. Computer interaktives Whiteboard
Differenzierung	Die SuS erzählen die Geschichte von Blubberblasenfisch Fritz weiter und bauen das Programm aus. Für leistungsstärkere SuS bietet sich die Bearbeitung der Aufgabe für ScratchJr Profis an.	Einzel- oder Partnerarbeit	Tablets bzw. Computer
Sicherung	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation von ausgewählten Programmen durch die SuS - Zusammenfassung der kennengelernten Programmierkonzepte mittels Hefteintrag 	Plenum	Tablets bzw. Computer, interaktives Whiteboard
Reflektion	Anhand der auf dem Arbeitsblatt angekreuzten Smileys kann reflektiert werden, welche Aufgaben einfach bzw. schwieriger zu lösen waren und woran das liegt. Zusätzlich werden die SuS aufgefordert, ein Stundenfeedback zu geben.	Gelenktes Gruppengespräch	



Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Medienbildung von [App Camps](#) und [fobizz](#) erstellt und steht unter der [CC BY-SA 4.0](#) Lizenz.

Autor*in: Anja Gärtig-Daug