

PROGRAMMIERN IN SCRATCH

Hintergrundinformationen: 4. Klasse, Neue Mittelschule, Wahlpflichtfach Informatik, 2 Wochenstunden

Lehrplanbezug: folgende Aspekte könnten eingebracht werden.

1	Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung
1.1	Digitalisierung im Alltag
1.1.1	Schülerinnen und Schüler können die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag gestalten.
1.1.2	Schülerinnen und Schüler reflektieren die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld.
1.1.3	Schülerinnen und Schüler beschreiben mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag.
1.2	Chancen und Grenzen der Digitalisierung
	Schülerinnen und Schüler kennen wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische
1.2.1	Berufe.
2	Informations-, Daten- und Medienkompetenz
2.1	Suchen und finden
2.1.1	Schülerinnen und Schüler formulieren ihre Bedürfnisse für die Informationssuche.
	Schülerinnen und Schüler planen zielgerichtet und selbstständig die Suche nach Informationen, Daten und digitalen Inhalten mit
2.1.2	Hilfe geeigneter Strategien und Methoden (z.B. Suchbegriffe), passender Werkzeuge bzw. nützlicher Quellen.
2.2	Vergleichen und bewerten
	Schülerinnen und Schüler wenden Kriterien an, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik,
2.2.1	Belegbarkeit von Wissen).
2.2.2	Schülerinnen und Schüler erkennen und reflektieren klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung.
2.2.3	Schülerinnen und Schüler können mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen.
2.3	Organisieren
	Schülerinnen und Schüler speichern Informationen, Daten und digitale Inhalte sowohl im passenden Format als auch in einer
2.3.1	sinnvollen Struktur, in der diese gefunden und verarbeitet werden können.
4	Mediengestaltung
4.1	Digitale Medien rezipieren
4.1.1	Schülerinnen und Schüler kennen mediale Gestaltungselemente und können medienspezifische Formen unterscheiden.
4.1.2	Schülerinnen und Schüler erkennen Medien als Wirtschaftsfaktor (z.B. Finanzierung, Werbung).
	Schülerinnen und Schüler nehmen die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives Handeln reflektiert
4.1.3	wahr: den Zusammenhang von Inhalt und Gestaltung (z.B. Manipulation), problematische Inhalte (z.B. sexualisierte, gewaltverherrlichende) sowie stereotype Darstellungen in Medien.
4.2	Digitale Medien produzieren
4.2.1	Schülerinnen und Schüler erleben sich selbstwirksam, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen.
	Schülerinnen und Schüler gestalten digitale Medien mittels aktueller Technologien, ggf. unter Einbeziehung anderer Medien: Texte,
4.2.2	Präsentationen, Audiobeiträge, Videobeiträge sowie multimediale Lernmaterialien.
4.2.3	Schülerinnen und Schüler beachten Grundregeln der Mediengestaltung.
4.2.4	Schülerinnen und Schüler veröffentlichen Medienprodukte in geeigneten Ausgabeformaten auf digitalen Plattformen (z.B. Blog).
4.3	Inhalte weiterentwickeln
	Schülerinnen und Schüler können Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und
4.3.1	anwendungsgerecht aufarbeiten.

Lernplattform: Moodle

Programm: Paint

Zeit: 2 Unterrichtseinheiten

Allgemeines

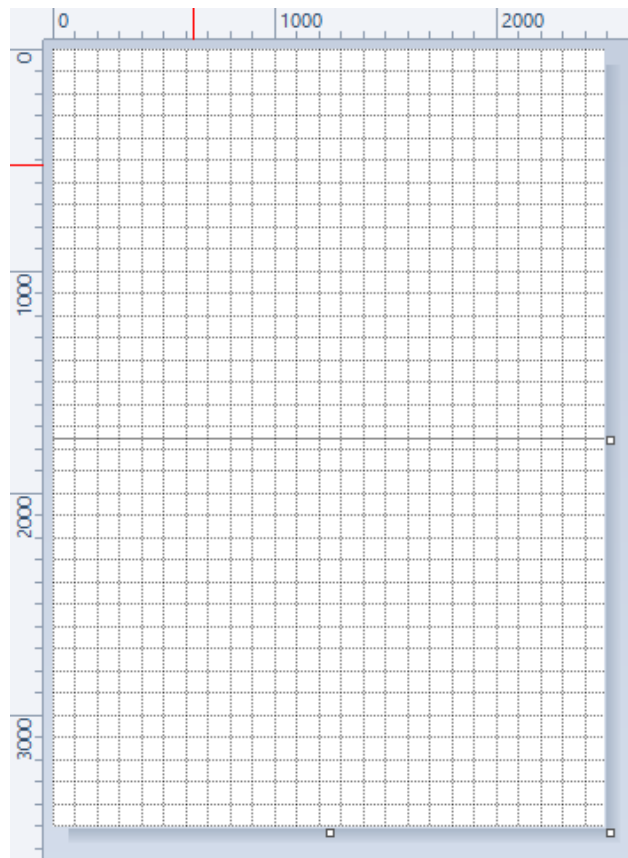
- **Kennenlernen des Programms und Aktivieren des Vorwissens:** Lehrperson wiederholt mit den SuS, welche Bereiche und welche Funktionen es in Paint gibt. Die Lernenden haben das Programm bereits in der ersten Klasse und eventuell am Tag der offenen Tür kennengelernt. Eine Stunde davor kann man die Lernenden noch einmal kurz die Features von Paint ausprobieren lassen.
- **Ablauf:**
 - Besprechen und gemeinsames Bearbeiten der Aufgabenstellungen
 - fragen, ob noch Fragen offen sind und ob keiner mehr eine Frage hat

1. Aufgabe: faltbare Weihnachtskarte

- **Aufgabenstellungen:**

Aufgabe1: Basics

- Öffne eine **neue Paint-Datei** und speichere sie unter dem Namen "**Weihnachtskarte-deinBenutzername**" im in deinem Ordner. Achte darauf, dass du ein passendes Dateiformat wählst.
- Blende unter Ansicht das **Lineal** und das **Gitternetz** ein.
- Google nach dem **Maß eines A4 Blattes**. Achte darauf, dass die Einheit **Pixel** ist.
- Ändere die Größe deines Zeichenblatts im Paint auf die gefundene Größe.
- Halbiere das Blatt.
Tipps: Zoome heraus. Am Rand befindet sich in der Hälfte des Blattes ein kleines weißes Quadrat. Verwende eine Form. Schau dir die Zusatzdatei an!



Zusatzdatei – Aufgabe 1: Basic, Quelle: Eigene Darstellung

Aufgabe 2: Gestaltung

Erweitere dein Projekt:

- Zeichne einen Wald. *Achtung: Ein Wald besteht nicht nur aus gleichen Bäumen!*
- Zeichne einen See.
- Zeichne am Ufer des Sees einen geschmückten Weihnachtsbaum. Dieser soll sich im See spiegeln.
- Gestalte einen passenden Hintergrund.

Aufgabe 3: Gruß und Feinschliff

Erweitere dein Projekt:

- Füge einen Weihnachtsgruß hinzu. Weiters sollte ein "wünscht dir deinName" enthalten sein.

Wenn du möchtest, ...

- ... *kannst du noch etwas "Schnee" auf den Bäumen verteilen. (Tipp: Sprühdose)*
- ... *kannst du noch weitere weihnachtliche Figuren hinzufügen.*

Aufgabe 4: Ende

Erweitere dein Projekt:

- Speichere deine Arbeit am PC.
- Lade sie auch hier auf Moodle hoch.
Öffnen dazu den Explorer und wechsle in den Ordner, in dem die Datei liegt. Lade die Datei hoch, indem du auf "Abgabe speichern" klickst. Dann ziehe die Datei in das Dateiabgabefenster und drücke anschließend auf "Änderungen speichern".

- **Eine mögliche Lösung:**



Lösungsvorschlag, Quelle: Eigene Darstellung

2. Aufgabe: Werbeflyer für ein Spiel deiner Wahl

- **Aufgabenstellungen:**

Aufgabe1: Basics

- Öffne eine **neue Paint-Datei** und speichere sie unter dem Namen "**Spielflyer-deinBenutzername**" in deinem Ordner. Achte darauf, dass du ein passendes Dateiformat wählst.
- Blende unter Ansicht das **Lineal** und das **Gitternetz** ein.
- Suche eine passende Größe und ein passendes Format für einen Flyer. Achte darauf, dass die Einheit **Pixel** ist.
- Ändere die Größe deines Zeichenblatts im Paint auf die gefundene Größe.

Aufgabe 2: Gestaltung

Erweitere dein Projekt:

- Gestalte einen Werbeflyer zu deinem Lieblingsspiel. Beachte, dass du ein Spiel wählst, das USK12 hat. Wenn du nicht sicher bist, schau im Internet nach! Gib dafür eine Erklärung ab!
- Der Flyer soll einen Text und mindestens fünf verschiedene Objekte (Figuren, Gegenstände, Gebäude, ...) enthalten.
- Zudem sollte ein passender Hintergrund gewählt werden.

Aufgabe 4: Ende

Erweitere dein Projekt:

- Speichere deine Arbeit am PC.
- Lade sie auch hier auf Moodle hoch.
Öffnen dazu den Explorer und wechsle in den Ordner, in dem die Datei liegt. Lade die Datei hoch, indem du auf "Abgabe speichern" klickst. Dann ziehe die Datei in das Dateiabgabefenster und drücke anschließend auf "Änderungen speichern".

Zusatzaufgabe für Schnelle: Plakat für einen neuen Film (noch nicht getestet)**• Aufgabenstellungen:**

Aufgabe1: Basics

- Öffne eine **neue Paint-Datei** und speichere sie unter dem **Namen "Filmplakat-deinBenutzername"** in deinem Ordner. Achte darauf, dass du ein passendes Dateiformat wählst.
- Blende unter Ansicht das **Lineal** und das **Gitternetz** ein.
- Suche eine passende Größe und ein passendes Format für dein Plakat. Achte darauf, dass die Einheit **Pixel** ist.
- Ändere die Größe deines Zeichenblatts im Paint auf die gefundene Größe.

Aufgabe 2: Gestaltung

Erweitere dein Projekt:

- Ein neuer Fantasyfilm ab 12 Jahren kommt bald ins Kino. Du bist ein anerkannter Designer und bekommst die Aufgabe ein Plakat für den Film zu gestalten.
- Überlege dir einen passenden, sinnvollen Titel und wähle eine/n Regisseur/in. Der Titel, der/die Regisseur/in und du als Designer sollen auf dem Plakat vermerkt werden.
- Gestalte es mit mindestens zwei Figuren und passendem Bühnenbild.

Aufgabe 4: Ende

Erweitere dein Projekt:

- Speichere deine Arbeit am PC.
- Lade sie auch hier auf Moodle hoch.
Öffnen dazu den Explorer und wechsele in den Ordner, in dem die Datei liegt. Lade die Datei hoch, indem du auf "Abgabe speichern" klickst. Dann ziehe die Datei in das Dateiabgabefenster und drücke anschließend auf "Änderungen speichern".