

Programmierauftrag: Zeichnen

Einige Mitarbeiter*innen unserer Firma haben sich ein witziges Zeichenprogramm gewünscht, mit dem sie in ihren Pausen etwas herumkritzeln können. Es sollte auf jeden Fall schön bunt und kreativ sein. Wichtig ist außerdem, dass es im Aufbau nicht zu kompliziert ist und man es leicht verstehen kann. Steuern wollen sie es mit dem Moco Moco.

Aufgaben

1. Sammelt eure Ideen zu dem Programm schriftlich. Orientiert euch dabei an den Fragen:

- Was soll erreicht werden?
- Wie können wir es umsetzen?
- Womit soll unser Programm gesteuert werden?

Weitere Anregungen findet ihr auf den Scratchcards (von der Lehrkraft) oder auf:

<http://scratch.mit.edu/> und <http://www.epic-stuff.de/produkte/makekey-makey/>

2. Stellt eure Ideen eurer Lehrkraft vor und notiert euch Verbesserungsvorschläge oder Fragen.
3. Formuliert in euren eigenen Worten den Ablauf eures Programms oder erstellt eine Skizze dazu.
4. Erstellt auf eurem Rechner bzw. im Schulnetzwerk einen gemeinsamen Ordner/Speicherort für eure Arbeitsgruppe und setzt euren Programmablauf in Scratch um. Vergesst nicht zwischendurch zu speichern!
5. Wenn euer Programm funktioniert, erstellt bitte eine Präsentation, in der ihr euer Programm vorstellt. Folgende Fragen helfen euch weiter:
 - Worum geht es in eurem Programm?
 - Warum sieht es so aus?
 - Welche Steuerung habt ihr gewählt und warum?
 - Was passiert im Quellcode?

Programmierauftrag: Spiel

Einige Mitarbeiter*innen unserer Firma haben sich ein Spiel gewünscht, mit dem sie sich in ihren Pausen die Zeit vertreiben können. Es sollte auf jeden Fall ein Spiel sein, bei dem man gewinnen oder verlieren kann. Vielleicht ist es auch möglich gegeneinander zu spielen. Wichtig ist außerdem, dass es leicht verständlich ist. Steuern wollen sie es mit dem Moco Moco.

Aufgaben

1. Sammelt eure Ideen zu dem Programm schriftlich. Orientiert euch dabei an den Fragen:

- Was soll erreicht werden?
- Wie können wir es umsetzen?
- Womit soll unser Programm gesteuert werden?

Weitere Anregungen findet ihr auf den Scratchcards (von der Lehrkraft) oder auf:

<http://scratch.mit.edu/> und <http://www.epic-stuff.de/produkte/makekey-makey/>

2. Stellt eure Ideen eurer Lehrkraft vor und notiert euch Verbesserungsvorschläge oder Fragen.
3. Formuliert in euren eigenen Worten den Ablauf eures Programms oder erstellt eine Skizze dazu.
4. Erstellt auf eurem Rechner bzw. im Schulnetzwerk einen gemeinsamen Ordner/Speicherort für eure Arbeitsgruppe und setzt euren Programmablauf in Scratch um. Vergesst nicht zwischendurch zu speichern!
5. Wenn euer Programm funktioniert, erstellt bitte eine Präsentation, in der ihr euer Programm vorstellt. Folgende Fragen helfen euch weiter:
 - Worum geht es in eurem Programm?
 - Warum sieht es so aus?
 - Welche Steuerung habt ihr gewählt und warum?
 - Was passiert im Quellcode?

Programmierauftrag: Musikprogramm

Einige Mitarbeiter*innen unserer Firma möchten gerne etwas Musik machen in ihrer Pause. Es sollten auf jeden Fall mehrere Instrumente zur Auswahl stehen. Wichtig ist außerdem, dass das Programm nicht zu kompliziert im Aufbau ist und man es leicht verstehen kann. Steuern wollen sie es mit dem Moco Moco.

Aufgaben

1. Sammelt eure Ideen zu dem Programm schriftlich. Orientiert euch dabei an den Fragen:

- Was soll erreicht werden?
- Wie können wir es umsetzen?
- Womit soll unser Programm gesteuert werden?

Weitere Anregungen findet ihr auf den Scratchcards (von der Lehrkraft) oder auf:

<http://scratch.mit.edu/> und <http://www.epic-stuff.de/produkte/makey-makey/>

2. Stellt eure Ideen eurer Lehrkraft vor und notiert euch Verbesserungsvorschläge oder Fragen.
3. Formuliert in euren eigenen Worten den Ablauf eures Programms oder erstellt eine Skizze dazu.
4. Erstellt auf eurem Rechner bzw. im Schulnetzwerk einen gemeinsamen Ordner/Speicherort für eure Arbeitsgruppe und setzt euren Programmablauf in Scratch um. Vergesst nicht zwischendurch zu speichern!
5. Wenn euer Programm funktioniert, erstellt bitte eine Präsentation, in der ihr euer Programm vorstellt. Folgende Fragen helfen euch weiter:
 - Worum geht es in eurem Programm?
 - Warum sieht es so aus?
 - Welche Steuerung habt ihr gewählt und warum?
 - Was passiert im Quellcode?

Programmierauftrag: Geschichte

Einige Mitarbeiter*innen unserer Firma möchten sich in ihrer Pause eine Geschichte ansehen. Sie sollte auf jeden Fall interaktiv sein und spannend oder lustig. Wichtig ist außerdem, dass sie nicht zu kompliziert im Aufbau ist und man sie leicht verstehen kann. Steuern wollen sie die Geschichte mit dem Moco Moco.

Aufgaben

1. Sammelt eure Ideen zu dem Programm schriftlich. Orientiert euch dabei an den Fragen:

- Was soll erreicht werden?
- Wie können wir es umsetzen?
- Womit soll unser Programm gesteuert werden?

Weitere Anregungen findet ihr auf den Scratchcards (von der Lehrkraft) oder auf:

<http://scratch.mit.edu/> und <http://www.epic-stuff.de/produkte/makekey/>

2. Stellt eure Ideen eurer Lehrkraft vor und notiert euch Verbesserungsvorschläge oder Fragen.
3. Formuliert in euren eigenen Worten den Ablauf eures Programms oder erstellt eine Skizze dazu.
4. Erstellt auf eurem Rechner bzw. im Schulnetzwerk einen gemeinsamen Ordner/Speicherort für eure Arbeitsgruppe und setzt euren Programmablauf in Scratch um. Vergesst nicht zwischendurch zu speichern!
5. Wenn euer Programm funktioniert, erstellt bitte eine Präsentation, in der ihr euer Programm vorstellt. Folgende Fragen helfen euch weiter:
 - Worum geht es in eurem Programm?
 - Warum sieht es so aus?
 - Welche Steuerung habt ihr gewählt und warum?
 - Was passiert im Quellcode?