



Lektion 2

Gefühle zeigen

Bezug zu Lehrplan 21

MI 2.2.d: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.

Zeitbedarf
45 Minuten

Material

- Gerät mit Webbrowser für Scratch Online (<https://scratch.mit.edu/>)
- „Emojis per Zahl“ (vgl. Programm)

Arbeitsform

- Teamarbeit
- Plenum

Idee

Tastaturen haben etwas mehr als 100 Tasten – viel zu wenig also, um neben Zahlen und Buchstaben auch noch Emojis darzustellen. Macs und PCs lösen das Problem mithilfe einer Bildschirmtastatur, die sich mit einer bestimmten Tastenkombination aufrufen lässt. Mac: CTRL + CMD + Leertaste | PC: Windows-Taste + . (Punkt).

Doch was wäre, könnte man Tasten mit Emojis frei belegen?

Ablauf

1. Die Lehrperson instruiert die Kinder, das Programm „Emojis per Zahl“ via Link zu öffnen.
2. Die Kinder testen das Programm, indem sie mit den Tasten von 1 bis 9 verschiedene Emojis aufrufen.
3. Unter "Schau hin" sehen sich die Kinder mit der Lehrperson den Code an.
4. Die Kinder tauschen nun die Variablen für die Emojis und die entsprechenden Geräusche aus. So können sie einerseits die Tasten neu belegen, andererseits Emojis mit "unpassenden" Geräuschen versehen.
5. Die Schüler*innen präsentieren ihre "neuen" Emojis.

Schlussbemerkung

Für die digitale Sequenz ist den Kindern genug Zeit einzuräumen.

1. Die Variablen "freudentraenen" oder "cool" lassen sich mit gedrückter Maustaste leicht aus der Funktion "zeige emoji" herausziehen. Anschliessend können die Variablen an eine neue Stelle gezogen werden.
2. Die Kinder können Emojis und Geräusche auf "unsingge" Art miteinander kombinieren. In diesem Fall zeigt die Taste 2 den Lecker-Emoji mit dem Geräusch des Freudentränen-Emojis.



Lektion 2

Hilfestellung



Scratch ist eine visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche. Seit 2007 besteht ihr Ziel darin, Neueinsteiger*innen – besonders Kinder und Jugendliche – mit den Grundkonzepten der Programmierung vertraut zu machen.

Scratch hat sich in den letzten Jahren zum *de facto* Standard für bildungsorientierte Programmiersprachen entwickelt. Seit Version 3.0 funktioniert Scratch in nahezu jedem Browser und benötigt keine lokale Installation mehr. Und dank etlicher Tutorials finden sich Neulinge in wenigen Minuten zurecht.



- 1 Das Programm lässt sich über folgenden Link erreichen und unter „Schau hinein“ verändern:
<https://scratch.mit.edu/projects/700328756/>
- 2 Die Variablen "cool", "lecker", "freudentraenen" etc. lassen sich beliebig den Tasten von 1 bis 9 zuordnen.