

Thema und Inhalte	Kompetenzen
Scratch • Scratch (blockbasierte Programmierumgebung) • Algorithmen (Planung von Abläufen, Erstellen von Struktogrammen) • Programmieren (Umsetzen von Algorithmen in Scratch, Stichworte: Sprites, Variablen, Sequenzen, Schleifen, Verzweigungen, Debugging) • Projektarbeit (Entwicklung und Programmierung eines einfachen Spiels)	Die Schülerinnen und Schüler... • ... können einfache Algorithmen beschreiben und grafisch darstellen. • ... können Struktogramme zur Planung von Programmabläufen erstellen. • ... können grundlegende Programmierkonzepte wie Reihenfolge, Wiederholung und Verzweigung anwenden. • ... können Programme in der blockbasierten Umgebung Scratch erstellen und verändern. • ... können Algorithmen in lauffähige Programme umsetzen. • ... können ein einfaches Spiel planen, programmieren und testen. • ... können Programmfehler erkennen und gezielt korrigieren.