



Programmieren mit Scratch – Anwendungsmöglichkeiten in Bibliotheken

Datum:	18.01.2021	
Dauer:	10-12 Uhr	
Ort:	virtuell (Webex)	
Referentin:	Vera Borngässer	
Zielgruppe:	Interessierte	
Teilnehmer	max. 50	
Anmeldefrist:	15.01.2021	<u>ANMELDUNG</u>

Was ist Scratch?

Spiele-Apps oder andere digitalen Anwendungen werden von Kindern und Jugendlichen ganz alltäglich genutzt. Doch wie sie funktionieren, das wissen nur die wenigsten.

Scratch ist eine grafische Programmiersprache, mit der Kinder und Jugendliche einen Blick hinter die Kulissen werfen können und selbst zu Programmierern werden. Mit Scratch können bereits Grundschüler eigene kleine Spiele, Animationen oder interaktive Geschichten entwickeln. Dabei lernen sie auf kreative und spielerische Weise, wie Computerprogramme entstehen und funktionieren. Mit Scratch können sie in kurzer Zeit und ohne Vorkenntnisse tolle Ergebnisse erzielen, was motiviert und schnelle Lernerfolge garantiert. Und ganz nebenbei werden sie in ihrem logischen Denken gefördert, indem sie eigene Programme schreiben und dabei Probleme lösen.

Worum geht es im Online-Workshop?

Im Workshop erfahren Sie anhand ausgewählter Beispiele, welche Anwendungen sich mit Scratch und Scratch Jr entwickeln lassen. Sie lernen die Programmierumgebung von Scratch kennen und erfahren, wie eigene digitale Anwendungen mit der blockbasierten Programmiersprache entwickelt werden. Auch erhalten Sie Tipps für die Konzeption eigener Projekte und für Ihre Umsetzung vor Ort.

Im Rahmen des Online-Workshops erhalten Sie einen kurzen Einblick in die Programmierung mit Scratch; deshalb werden Sie auch Plattformen kennen lernen, auf denen Sie Ihr Wissen vertiefen oder ausgearbeitete Materialien finden können. Auch werden Sie im Workshop die Gelegenheit haben, sich mit Ihren Kolleg*innen über erste Ideen und Einsatzmöglichkeiten auszutauschen. Zur Teilnahme sind keinerlei Vorkenntnisse nötig.