

# AFROCODE ACADEMY

## Gruppe 1 (Alter 4 - 7)

Woche 1: Thema: Einführung in Scratch Jr. und grundlegende Programmierkonzepte  
Aktivitäten:

- Einführung in Scratch Jr.: erklären, was Scratch Jr. ist und wie es funktioniert
- Grundlegende Programmierkonzepte: Einführung in Sequenzierung und Logik anhand von Beispielen alltäglicher Aufgaben, die Schritte erfordern (z.B. sich anziehen, Zähne putzen)
- Erstellen Sie gemeinsam ein einfaches Scratchjr.-Projekt: Zeigen Sie, wie man die Benutzeroberfläche verwendet und Blöcke per Drag-and-Drop verschiebt, um eine Figur zu bewegen und ein Geräusch zu erzeugen.
- Lassen Sie die Kinder Scratch Jr. auf eigene Faust erkunden: Geben Sie ihnen Zeit, mit den Blöcken zu experimentieren und ein eigenes einfaches Projekt zu erstellen.

Woche 2: Thema: Animationen und Geschichtenerzählen Aktivitäten::

- Wiederholung der Lektion von letzter Woche: Wiederholung der grundlegenden Programmierkonzepte
- Animationen: Zeigen Sie, wie man mit den Blöcken Motion und Look einfache Animationen erstellt.
- Geschichtenerzählen: Einführung in das Konzept des Geschichtenerzählens anhand eines Scratch Jr.-Projekts
- Gruppenaktivität zum Erzählen von Geschichten: Erstellen Sie gemeinsam ein Scratch Jr.-Projekt, das eine Geschichte erzählt (z. B. ein Tag am Strand, ein Ausflug).
- Lassen Sie die Kinder an ihrem eigenen Scratch Jr. Projekt arbeiten: Ermutigen Sie sie, mit ihrem Projekt eine Geschichte zu erzählen.

Woche 3: Thema: Spiele Aktivitäten:

- Wiederholung der Lektion von letzter Woche: Wiederholung von Animationen und Geschichtenerzählen
- Spiele: Zeigen, wie man einfache Spiele mit Scratch Jr. erstellt.
- Gruppenaktivität: Gemeinsam ein einfaches Spiel entwerfen (z.B. die fallenden Gegenstände fangen)
- Lassen Sie die Kinder an ihrem eigenen Scratch Jr. Spiel arbeiten: Ermutigen Sie sie, ihre eigenen Spielideen zu entwickeln.

Woche 4: Thema: Abschlussprojekte Aktivitäten:

- Wiederholung der vorangegangenen Lektionen: Wiederholung von Programmierkonzepten, Animationen, Geschichtenerzählen und Spielen
- Abschlussprojekt: Geben Sie jedem Kind Zeit, um an seinem eigenen Scratchjr.-Projekt zu arbeiten und dabei alle bisher gelernten Konzepte zu verwenden.
- Präsentation: Lassen Sie jedes Kind sein Projekt der Gruppe vorstellen und erklären, was es über Scratch Jr. gelernt hat und was ihm Spaß gemacht hat.

Ermutigen Sie die Kinder im Laufe des Monats, ihre Projekte mit ihren Eltern oder Erziehungsberechtigten zu teilen, und stellen Sie Ressourcen (wie Scratch Jr. Tutorials oder Scratch Jr. Online-Communities) zur Verfügung, um außerhalb des Unterrichts weiter zu lernen und zu forschen. Denken Sie daran, den Unterricht unterhaltsam und interaktiv zu gestalten, und bieten Sie viele Gelegenheiten zum praktischen Lernen und Experimentieren.

## **Gruppe 2 (Alter 7 - 12)**

Woche 1: Thema: Einführung in Scratch Jr. oder Scratch und grundlegende Programmierkonzepte Aktivitäten:

- Einführung in Scratch Jr. oder Scratch: Erklären, was Scratch Jr. oder Scratch ist und wie es funktioniert
- Grundlegende Programmierkonzepte: Einführung in Sequenzierung, Schleifen und bedingte Anweisungen anhand von Beispielen alltäglicher Aufgaben, die diese erfordern (z. B. ein Sandwich machen, ein Spiel spielen)
- Erstellen Sie gemeinsam ein einfaches Scratch Jr.- oder Scratch-Projekt: Zeigen Sie, wie man die Benutzeroberfläche verwendet und Blöcke per Drag-and-Drop verschiebt, um eine Figur zu bewegen und einen Ton zu erzeugen.
- Lassen Sie die Kinder Scratch Jr. oder Scratch selbst erkunden: Geben Sie ihnen etwas Zeit, um mit den Blöcken zu experimentieren und ihr eigenes einfaches Projekt zu erstellen

Woche 2: Thema: Animationen und Geschichtenerzählen Aktivitäten::

- Wiederholung der Lektion von letzter Woche: Wiederholung der grundlegenden Programmierkonzepte
- Animationen: Zeigen Sie, wie man mit den Blöcken Motion und Look einfache Animationen erstellt.
- Geschichtenerzählen: Einführung in das Konzept des Erzählens einer Geschichte mit Hilfe eines Scratch Jr. oder Scratch-Projekts
- Gruppenaktivität zum Erzählen von Geschichten: Erstellen Sie gemeinsam ein Scratch Jr.- oder Scratch-Projekt, das eine Geschichte erzählt (z. B. ein Tag am Strand, ein Ausflug).
- Lassen Sie die Kinder an ihrem eigenen Scratch Jr.- oder Scratch-Projekt arbeiten: Ermutigen Sie sie, mit Ihrem Projekt eine Geschichte zu erzählen.

Woche 3: Thema: Spiele Aktivitäten:

- Wiederholung der Lektion von letzter Woche: Wiederholung von Animationen und Geschichtenerzählen
- Spiele: Zeigen Sie, wie man mit Scratch Jr. oder Scratch einfache Spiele erstellt.
- Gruppenaktivität: Gemeinsam ein einfaches Spiel entwerfen (z.B. die fallenden Gegenstände fangen)
- Lassen Sie die Kinder an ihrem eigenen Scratch Jr. oder Scratch-Spiel arbeiten: Ermutigen Sie sie, ihre eigenen Spielideen zu entwickeln.

Woche 4: Thema: Abschlussprojekte Aktivitäten:

- Wiederholung der vorangegangenen Lektionen: Wiederholung von Programmierkonzepten, Animationen, Geschichtenerzählen und Spielen
- Abschlussprojekt: Geben Sie jedem Kind Zeit, um an seinem eigenen Scratch Jr. oder Scratch-Projekt zu arbeiten und dabei alle bisher gelernten Konzepte anzuwenden.
- Präsentation: Jedes Kind soll sein Projekt der Gruppe vorstellen und erklären, was es über Scratch Jr. oder Scratch gelernt hat und was ihm gefallen hat.

### **Gruppe 3 (Alter 13 - 18)**

Woche 1: Thema: Einführung in Scratch und grundlegende Programmierkonzepte Aktivitäten:

- Einführung in Scratch: Erklärung, was Scratch ist und wie es funktioniert
- Grundlegende Programmierkonzepte: Einführung in Sequenzierung, Schleifen und bedingte Anweisungen anhand von Beispielen für alltägliche Aufgaben, die dies erfordern (z. B. ein Sandwich machen, ein Spiel spielen)
- Erstellen Sie gemeinsam ein einfaches Scratch-Projekt: Zeigen Sie, wie man die Benutzeroberfläche und die Drag-and-Drop-Blöcke verwendet, um eine Figur zu bewegen und ein Geräusch zu erzeugen.
- Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Scratch auf eigene Faust erkunden: Geben Sie ihnen etwas Zeit, um mit den Blöcken zu experimentieren und ihr eigenes einfaches Projekt zu erstellen

Woche 2: Thema: Animationen und Geschichtenerzählen Aktivitäten:

- Wiederholung der Lektion von letzter Woche: Wiederholung der grundlegenden Programmierkonzepte
- Animationen: Zeigen Sie, wie man mit den Blöcken Motion und Look einfache Animationen erstellt.

- Geschichtenerzählen: Einführung in das Konzept des Erzählens einer Geschichte mit Hilfe eines Scratch-Projekts
- Gruppenaktivität zum Erzählen von Geschichten: Erstellen Sie gemeinsam ein Scratch-Projekt, das eine Geschichte erzählt (z. B. ein Tag am Strand, ein Ausflug).
- Lassen Sie die SchülerInnen an ihrem eigenen Scratch-Projekt arbeiten: Ermutigen Sie sie, mit Ihrem Projekt eine Geschichte zu erzählen.

#### Woche 3: Thema: Spiele Aktivitäten:

- Wiederholung der Lektion von letzter Woche: Wiederholung von Animationen und Geschichtenerzählen
- Spiele: Lehren Sie, wie man mit Scratch einfache Spiele erstellt.
- Gruppenaktivität: Gemeinsam ein einfaches Spiel entwickeln (z.B. die fallenden Objekte fangen)
- Lassen Sie die SchülerInnen an ihrem eigenen Scratch-Spiel arbeiten: Ermutigen Sie sie, ihre eigenen Spielideen zu entwickeln.

#### Woche 4: Thema: Abschlussprojekte Aktivitäten:

- Wiederholung der vorangegangenen Lektionen: Wiederholung von Programmierkonzepten, Animationen, Storytelling und Spielen
- Abschlussprojekt: Geben Sie jedem Schüler Zeit, um an seinem eigenen Scratch-Projekt zu arbeiten und dabei eines der bisher gelernten Konzepte zu verwenden.
- Präsentation: Jede/r SchülerIn soll sein/ihr Projekt der Gruppe vorstellen und erklären, was er/sie über Scratch gelernt hat und was ihm/ihr gefallen hat.