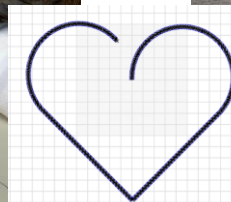
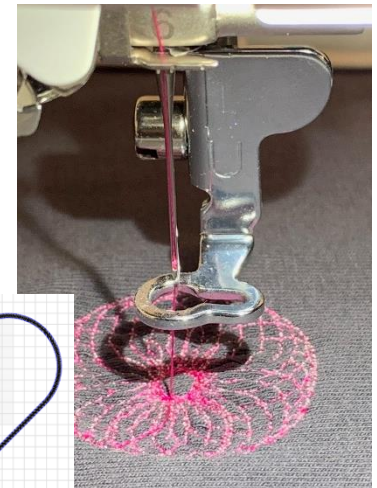


Beispiele für einen fächerintegrativen Unterricht



Fächerintegrative Beispiele mit Pocket Code

- Zum Beispiel:
 - Spielerische Nacherzählung
 - Figuren auf Gemälde erleben ein Abenteuer
 - Vokabelspiel
 - Quiz
 - ...



POCKET CODE



Frei auf Google Play | iTunes

Pocket Code

Verfügbar für Android & iOS

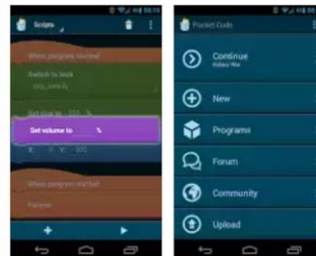


Pocket Code: Learn programming you...

Catrobat

PEGI 3

3.9 ★ (5,852) • 100 thousand ↓



MORE INFO

INSTALL

Luna&Cat



Luna&Cat: Design your own app!

Catrobat

Art & Design

INSTALL

3.7 ★
3 reviews

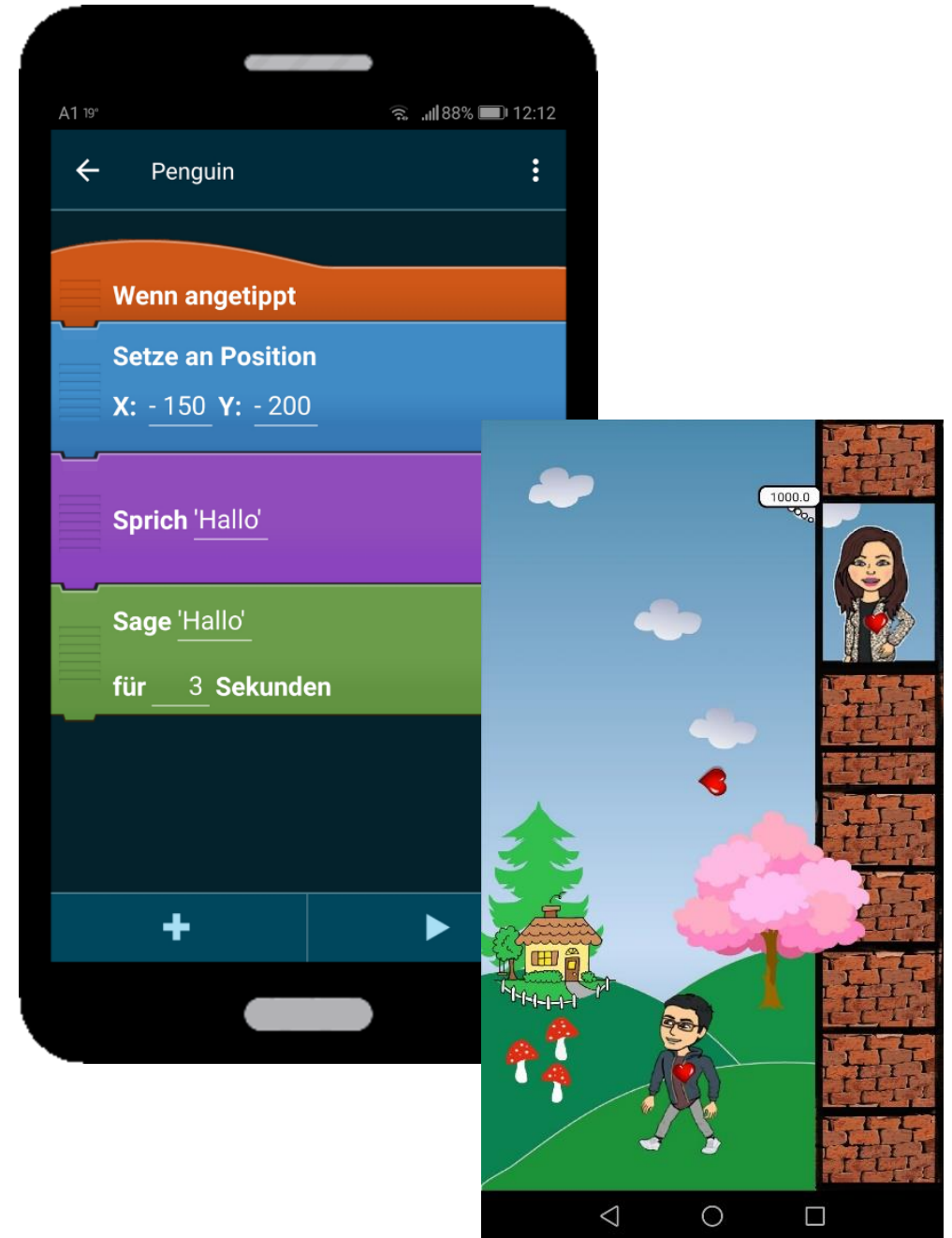
100+
Downloads

PEGI 3 ⓘ



POCKET CODE

- Spiele, Animationen, interaktive Musik-Videos, eigene Apps uvm.
- Ähnlich wie Scratch: Visuelle Programmiersprache aus “Lego”- Bausteinen
- Direkter Zugriff auf Handy-Sensoren
- Kurz:
Perfekt für
Programmierabfänger_innen
- Zielgruppe: Teenager





Create @ School

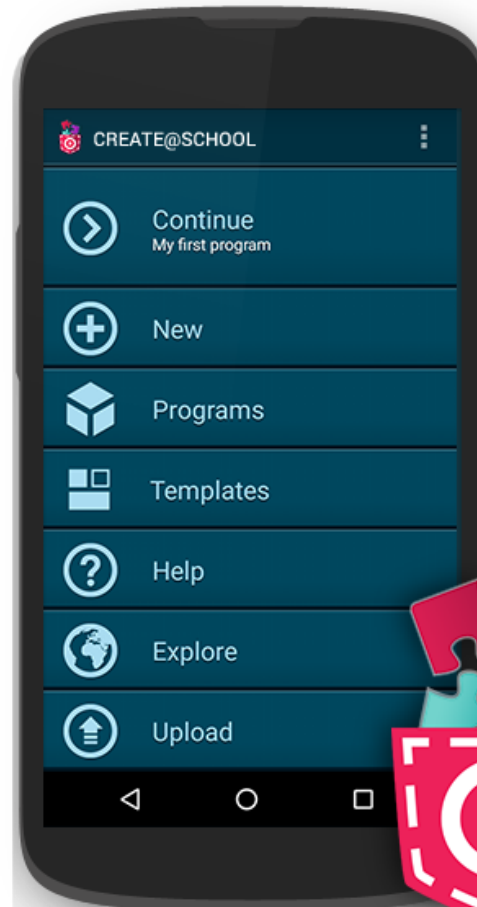
„Schul-Version“

New Features

Predefined
templates

Accessibility
settings / GPII

Data tracking



Edu-platform

Web-share
features

Game Jams





Create @ School

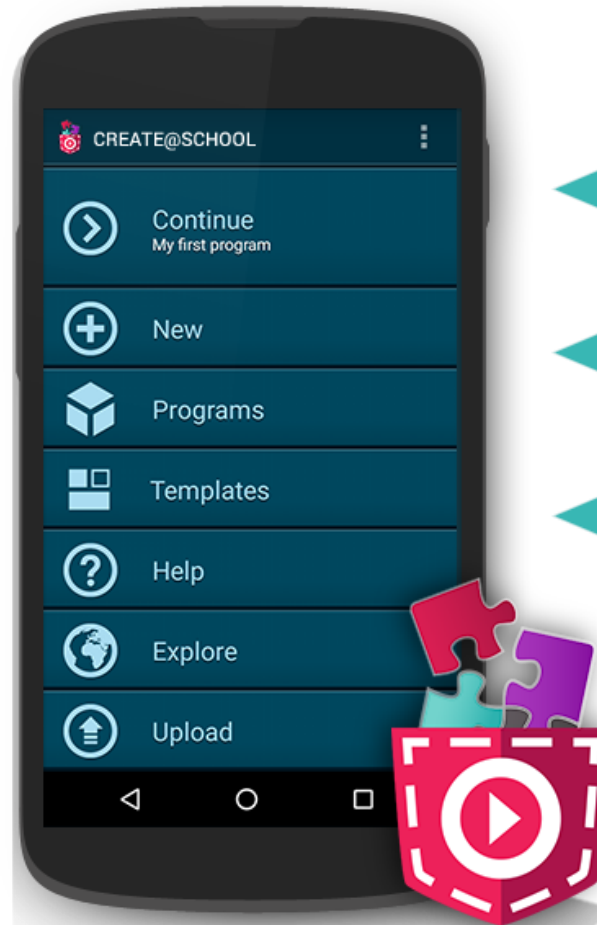
„Schul-Version“

New Features

~~Predefined templates~~

Accessibility settings / GPII

~~Data tracking~~



Edu-platform

Web-share features

Game Jams

Schwerkraft

Bewegung

Malen
& Stempel

Physics Engine

Geschwindigkeit

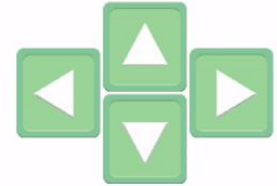


Variablen / Listen

Buttons

Kompassrichtung

Sprechblasen



Steuern von Drohnen

Wenn angetippt

Neigungssensoren



Animationen

Pralle vom Rand ab

GPS

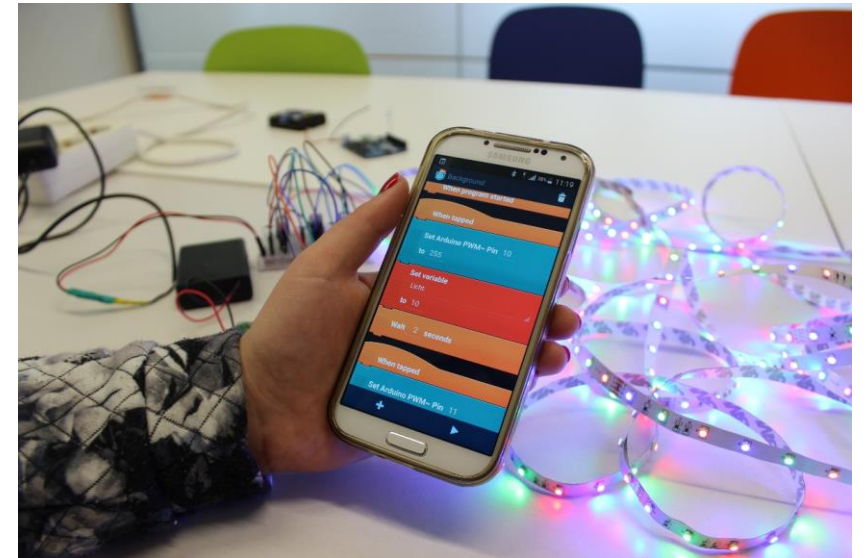
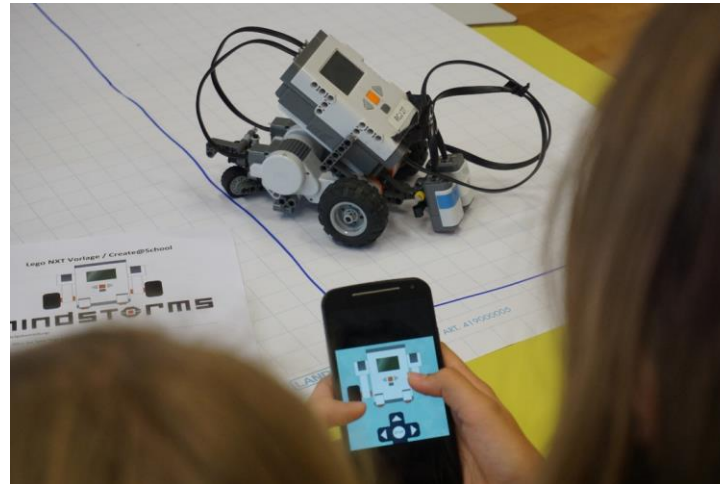
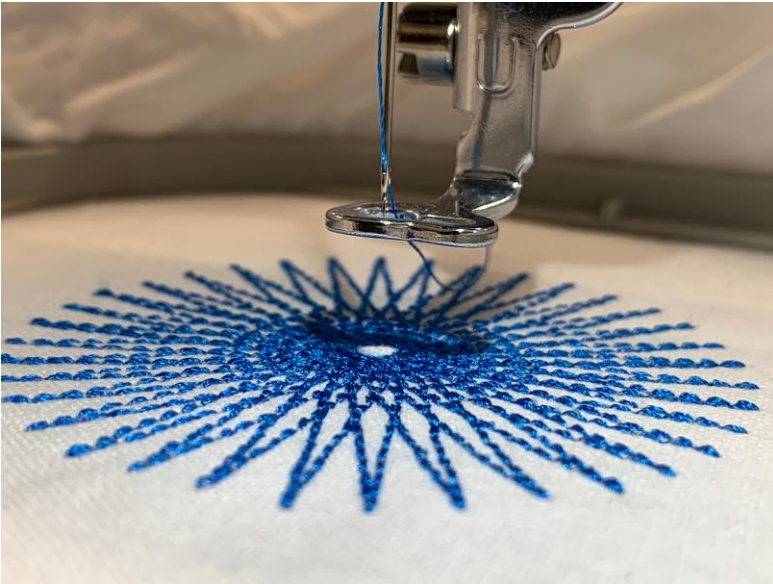
NFC

Klang abspielen

Gesichtserkennung

Sende an alle

Klone
8



Viele Erweiterungen

Erweiterungen

- Lego Mindstorms NXT / EV3
- Arduino / Raspberry Pi / LittleBits
- NFC
- Phiro Robot
- Parrot AR Drohne / Parrot Jumping Sumo Drohne
- Chromecast
- Scratch Converter
- Stickmaschine



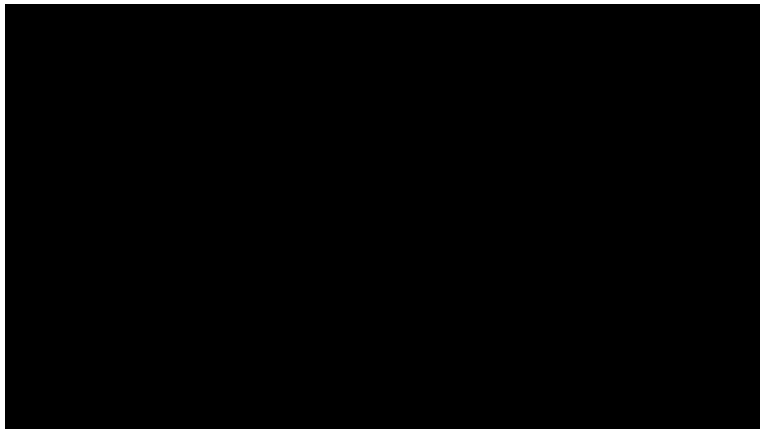
Kein Laptop oder PC nötig



Code'n'Stitch Project

- September 2018 – August 2020
- Ziel: Konzept des Werkunterrichts um programmierbare Stickmaschinen erweitert.
- Erwerb digitaler Kompetenzen mit der Gestaltung von Taschen, Rucksäcken oder Kleidungsstücken

=> <https://catrob.at/codeNstitch>

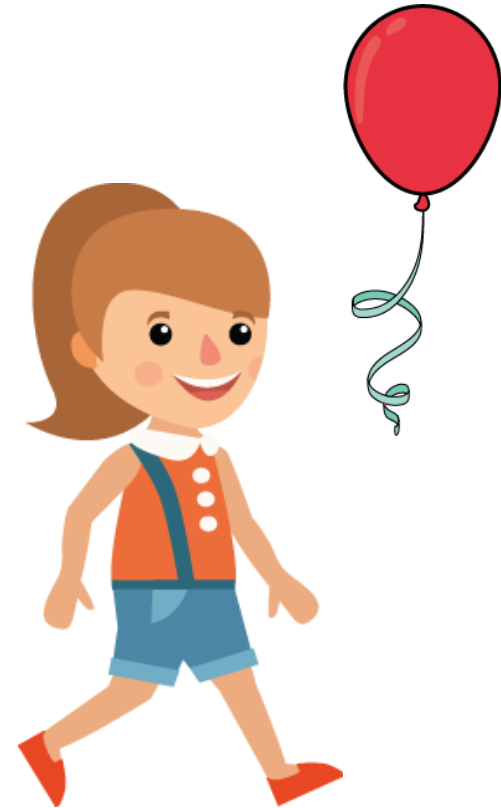




Los geht's!

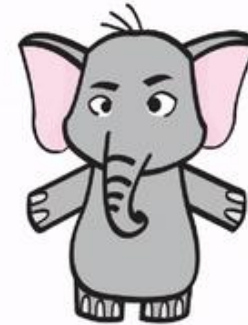
Was wird gelernt

- Objekte
- Schleifen
- Bedingungen
- Nachrichten



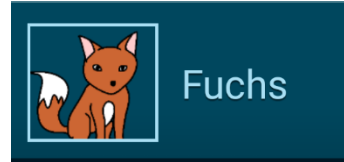
Animation - 1

- Setze Position
- Ändere Größe



Jedes Objekt hat

Namen



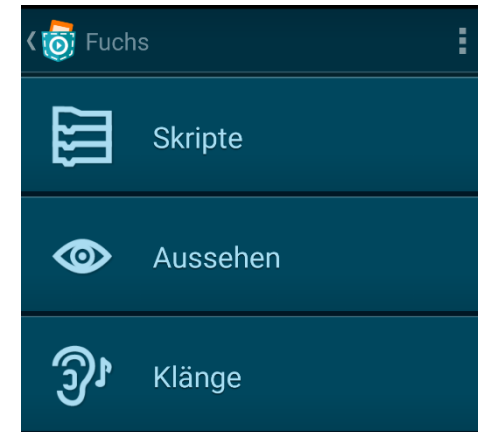
Zustand



Verhalten

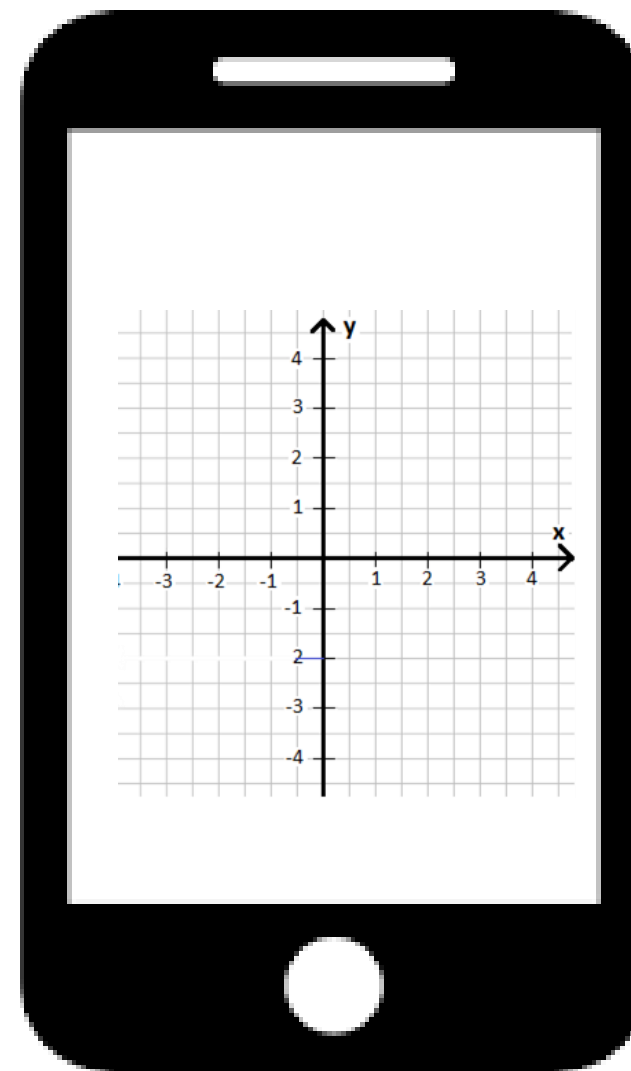
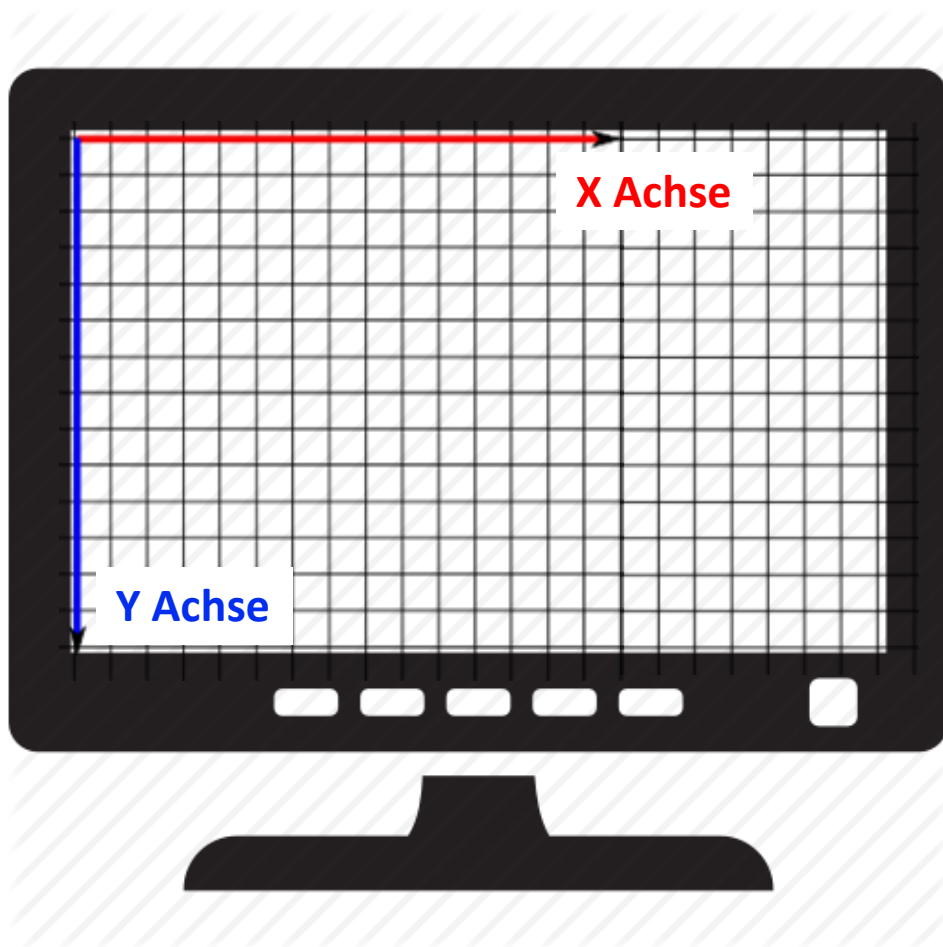


Ich heiße
Fuchs, sitze
in der Mitte
des
Bildschirms
und wenn du
mich anklickst
beise ich
dich!





Ursprung (Nullpunkt)

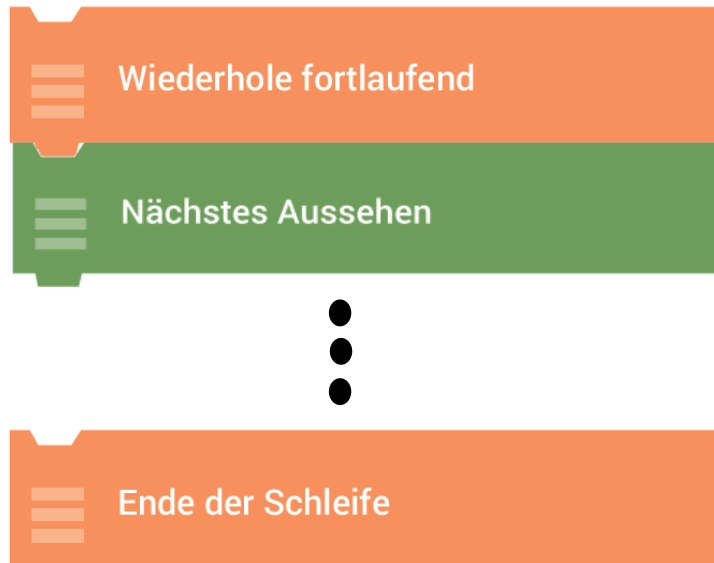


Animation - 2

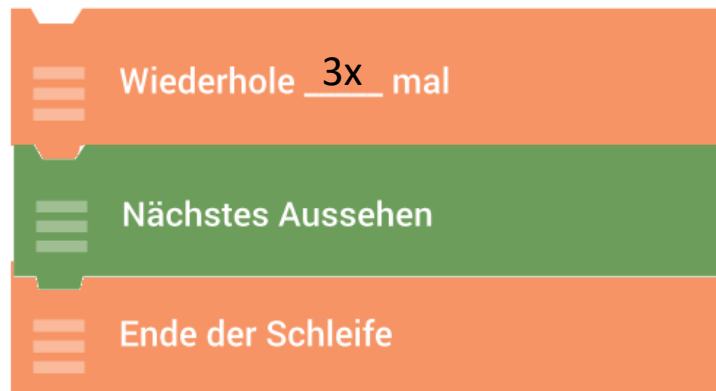
- Setze Position
- Ändere Größe
- **Nächstes Aussehen**



Wiederhole-fortlaufend Schleife



Zählerschleife



Animation - 2

- Setze Position
- Ändere Größe
- **Schleife**
 - **Nächstes Aussehen**
- **Ende der Schleife**



Animation - 3

- Setze Position
- Ändere Größe
- Schleife
 - Nächstes Aussehen
 - **Warte – wie lange?**
- Ende der Schleife



Bedingungen

Ich mache für dich
deine Hausaufgaben,
wenn du davor mein
Zimmer aufräumst.

Okay, **solange**
niemand drauf
kommt



Beide Charaktere

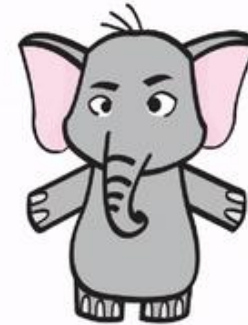
Bedingungen

- Wenn angetippt
 - Sage „Hallo“ für 2 Sekunden



Bewegung

- Setze Position
- Ändere Größe
- **Setze Rotations-Stil**
- Schleife
 - Nächstes Aussehen
 - Warte (wie lange?)
 - **Gehe Schritte**
 - **Pralle vom Rand ab**
- Ende der Schleife



Fertiges Skript

- Setze Position
- Ändere Größe
- Setzte Rotations-Stil
- Schleife
 - Nächstes Aussehen
 - Warte (wie lange?)
 - Gehe Schritte
 - Pralle vom Rand ab
- Ende der Schleife



Nachrichten schicken und empfangen



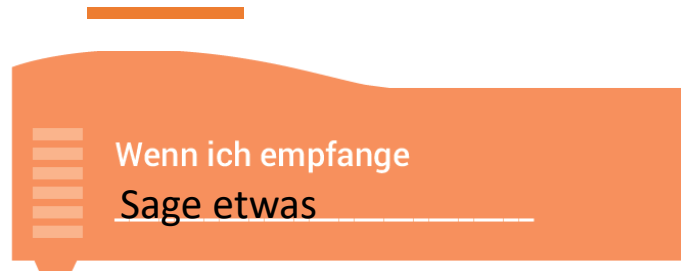
Ist diese
Nachricht für
mich?



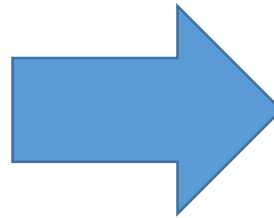
Ist diese
Nachricht für
mich?



Nachrichten schicken und empfangen



Die Nachricht
ist für mich!



Nachricht senden/empfangen

- Wenn angetippt
 - Sage „Hallo“ für 2 Sekunden
 - Sende Nachricht an alle

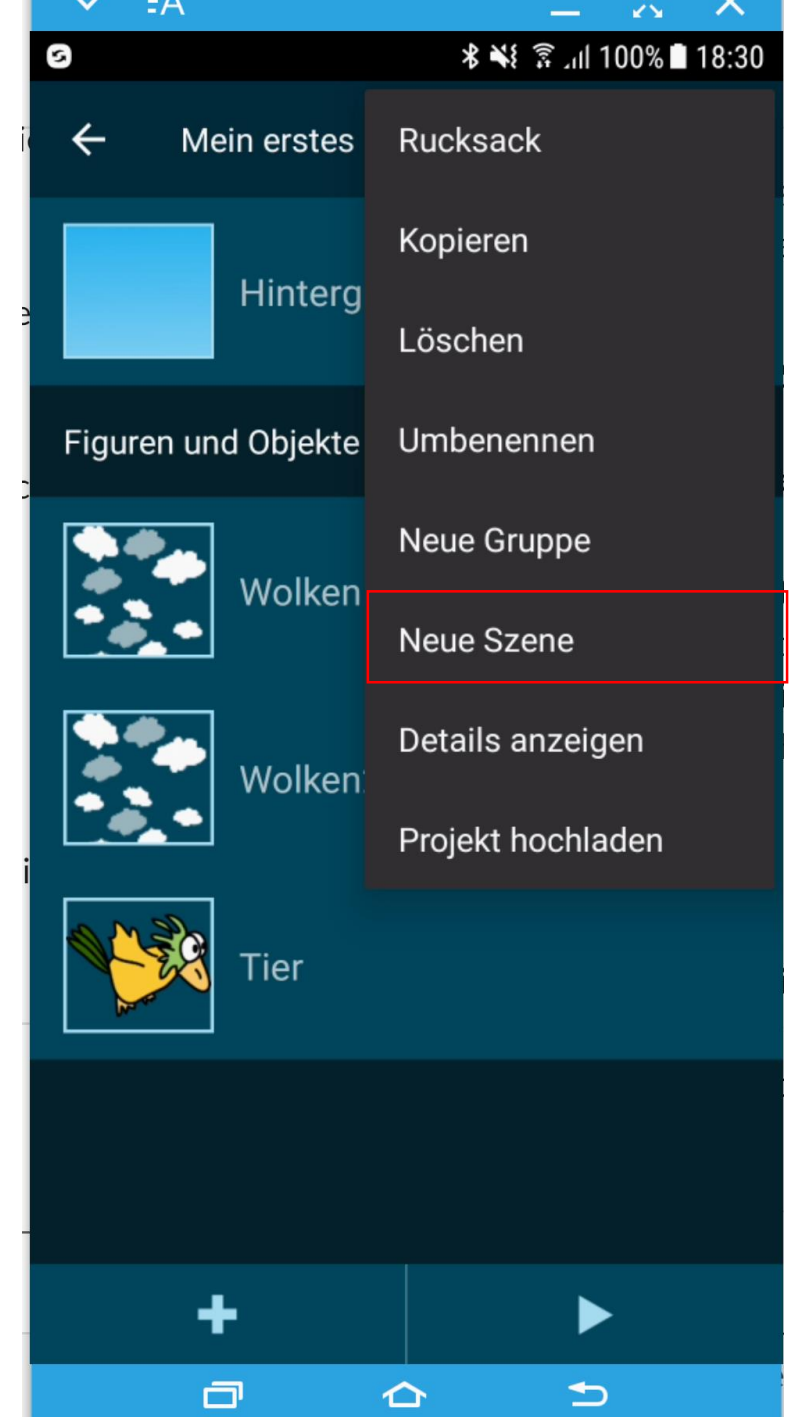
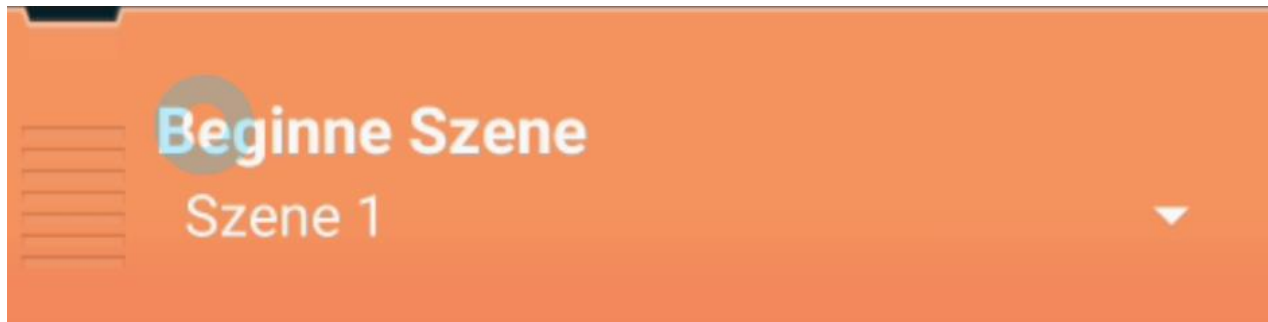
Luchs:

- Wenn ich Nachricht empfangen
 - Sage „Hey!“ für 2 Sekunden



Szenen

- Neue Szenen hinzufügen



Anwendung im fächerintegrativen Unterricht

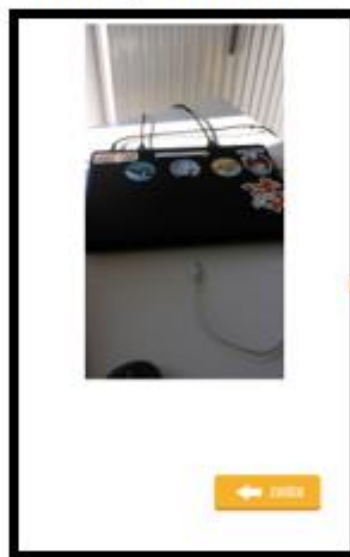
- Download Template: Template_MentorInnentag
- <https://share.catrob.at/create@school/project/127f9afb-5808-11ea-a2ae-000c292a0f49>
- Interaktives Buch



2. Erklärung



3. Experiment



Mehrere Aussehen für deine Animation



Programmstruktur:
- Hintergrund
- 5 Objekte



Computer Sommerschule 2020

- Kurs 1: Online Coding4Girls (10.08. – 13.08.)
- Kurs 2: Visuelles Programmieren mit Scratch (online) (17.08. – 20.08.)
- Mehr Details unter:
<https://www.digiducation.de/kinder-und-jugendliche/>



MOOC: Informatik FIT

- Deutsch und Englisch
- Gamedesign & Computer Literacy
- Zielgruppe: Programmieranfänger:innen
 - Einstiegsmöglichkeiten für Studierende mit unterschiedlichen Vorerfahrungen
 - Informatik/Programmieren ist nicht schwer (Unwissen / kein Wissen)
 - Textuelle Programmierung (Java, Python)
 - Visuelle Programmierung (Pocket Code)



The banner is divided into several sections. On the left, a woman stands in front of a background of binary code. In the center, a white box titled 'Problem-oriented thinking' shows a flowchart from 'Problem' to 'Solution' with a lightbulb icon. To the right, a 'MY OBJECT' section displays a 'Twenty' object with a 'when scene starts' event and a 'say Hello!' action. Further right, a diagram shows a sequence of objects: a cat, a penguin, an elephant, and a dog, connected by arrows. Below these, a purple box contains the text '2019 INFORMATIK FIT' next to a computer monitor icon. On the right side, the text 'Lecture 4: How to think like a computer' is displayed, followed by 'Informatik-FIT' and 'Maria Grandl und Bernadette Spieler'. At the bottom right, it states '€ Free', '406' participants, 'Start date: 05.08.2019', and 'available until: unlimited'.

Problem-oriented thinking

Problem Solution

MY OBJECT

Twenty

when scene starts

say Hello!

2019 INFORMATIK FIT

Lecture 4: How to think like a computer

Informatik-FIT
Maria Grandl und Bernadette Spieler

€ Free
406

Start date: 05.08.2019
available until: unlimited

Programmieren mit Pocket Code

Pocket Code Kurs für Kinder
+ viele weitere MOOCs



Learning to Code: Programmieren mit Pocket Code

Maria Grandl, Martin Ebner, Wolfgang Slany,
Stefan Janisch

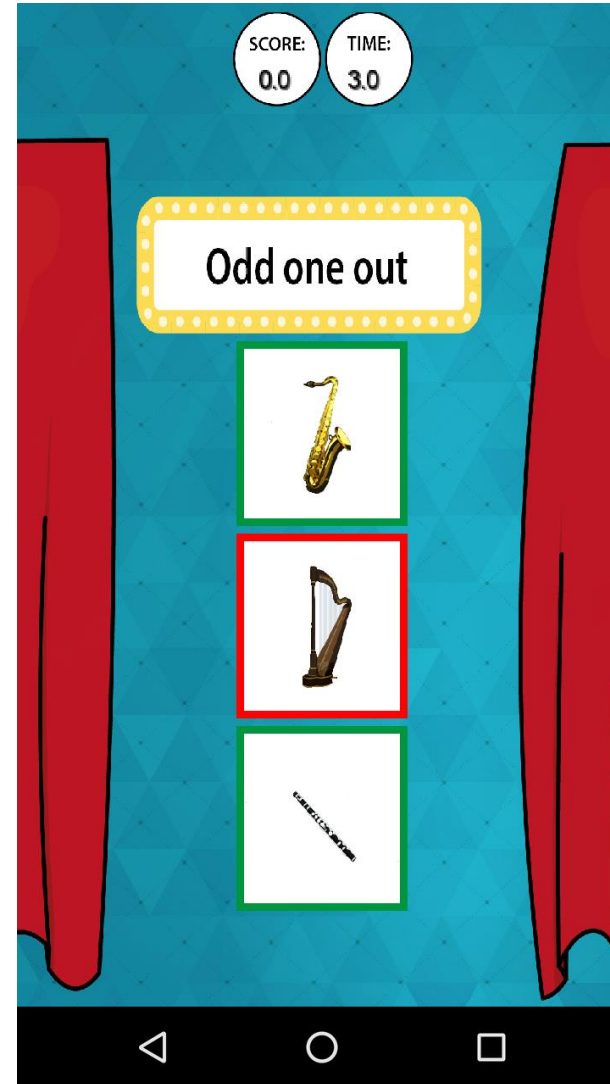
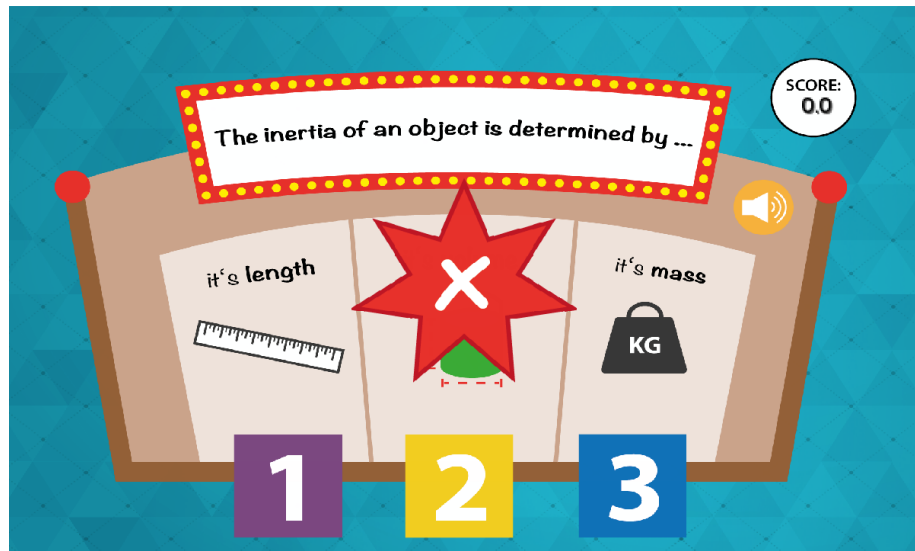
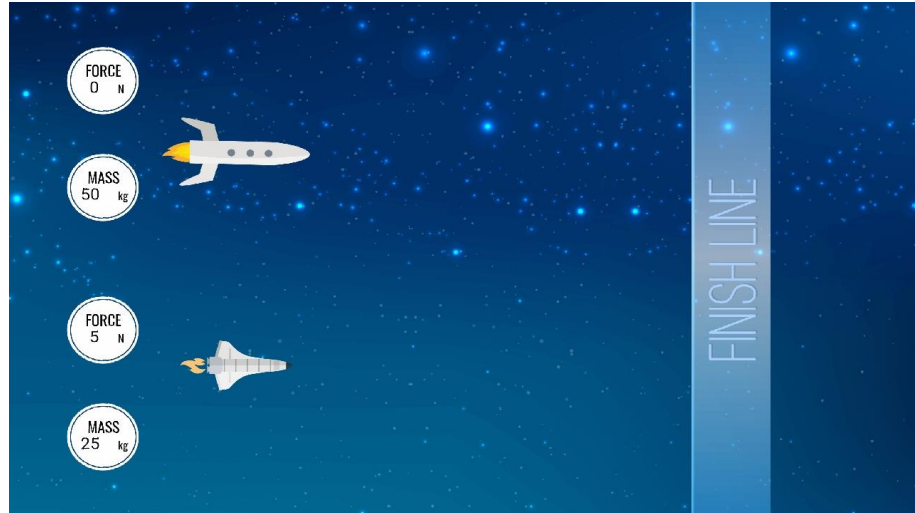
€ Gratis

👤 503

Startdatum: 08.10.2018

verfügbar bis: Unbegrenzt

Weitere Templates



Bernadette Spieler

e Simulation



13 Templates, Suchen nach „#template“

