

Zeit	Phase	Tätigkeit	Interaktion	Material
10'	Einstieg	In Computersaal gehen, Ablauf der Stunde klären, Scratch vorstellen	Fragen: Kennt jemand Scratch? Hat schon jemand damit gearbeitet?	
15'	Erarbeitung	Die Bedingung: Wenn „a“ gedrückt, dann „b“	Beispiel: Die Katze ins Bett bringen.	Beamer, Scratch im Browser, eventuell Bildschirmlupe
10'	Sicherung	Scratch Beispiel wird von Schülern selbständig bearbeitet.	Selbständiges Arbeiten der Schüler mit Unterstützung der Lehrkraft	Aufgabe: Zweite Figur einfügen und die Tasten WASD belegen.
10'	Aussicht	Malstift erarbeiten und mit Mauszeiger zeichnen (Wiederholung einführen, Vorschau auf nächste Stunde)	Beispiel: Muster zeichnen	Beamer, Scratch im Browser, eventuell Bildschirmlupe
5'		Stunde beenden, Schülerinnen und Schüler in Klasse zurückbringen		