



i-factory – Informatik begreifen

Arbeitsblatt für SchülerInnen

7. - 9. Schuljahr

C6 – Blume zeichne Dich!

Worum geht es?

Computer sind sehr dumm und stur. Sie tun genau das, was man ihnen sagt. In dieser Übung schaut ihr euch ein Programm auf dem Computer an. Es ist in der Programmiersprache **Scratch** geschrieben.

Was braucht ihr?

- Einen Computer auf dem Scratch bereits installiert ist und das Beispielprogramm dieser Übung läuft.
- Wenn Scratch noch nicht auf dem Computer installiert ist, so müsst ihr es von <http://scratch.mit.edu> herunterladen und auf dem Computer installieren.
- Danach öffnet ihr die Datei [sb_i-factory_c7_5-13.sb](#) die ihr auf der Website des Verkehrshauses bei den Unterrichtsmaterialien des Schuldienstes findet.

Was müsst ihr tun?

- Klickt auf die grüne Fahne oben rechts im Fenster. Was passiert? Versucht aufzuschreiben, was ihr alles an Veränderungen des Bildes seht. Erkennt ihr Regeln, wie sich das Bild verändert?

Eine mögliche Antwort auf die letzte Frage findet ihr gleich auf dem Bildschirm:



Es handelt sich um das Programm, das dem Computer sagt, was er tun soll.

- Versucht das Programm zu lesen. Versteht ihr, was jeder einzelne Befehl macht?
- Ändert die Zahlen im Programm. Könnt ihr voraussagen, was passieren wird?
- Was passiert, wenn ihr einzelne Befehle löscht oder die Reihenfolge der Befehle ändert?
- Könnt ihr ein schöneres Bild malen lassen?

Was lernt ihr dabei?

Wenn ihr das vorhandene Programm versteht, verändert und erweitert, so wisst ihr danach, wie Computer programmiert werden. Auch eine Textverarbeitung, ein Webbrowser oder ein Ticketautomat werden so programmiert – die Programme sind einfach etwas grösser und komplexer.

Was sollt ihr in der i-factory tun?

Auf dem Medientisch der Themeninsel **program & code** werdet ihr ein Programm finden, mit dem Blumen gezeichnet werden können. Es funktioniert ganz ähnlich wie Scratch, das ihr jetzt kennen

gelernt habt. Helft den anderen beim Verändern der vorhandenen Blumenprogramme!

