

Checkliste zur Vorbereitung

Workshop Spiele programmieren mit Scratch

Bitte stellen Sie sicher, dass die räumlichen und technischen Voraussetzungen zum Workshop-Termin erfüllt sind und die genannten Materialien vorliegen. Vielen Dank.

Räume, Technik & Materialien

- Computerraum mit ausreichend Platz zum Basteln in Kleingruppen (ggf. Reservierung eines Ausweichraums)
- Computerarbeitsplätze mit Internetzugang für die Schülerinnen und Schüler im Verhältnis 2:1
- Beamer (+HDMI Kabel) und Projektionsfläche, *alternativ: Smartboard*
- Internetfähiger Präsentationscomputer oder die Möglichkeit den Laptop des WL an den Beamer anzuschließen
- aktuelle Version eines Webbrowsers auf allen Computern (am besten Chrome oder Firefox)
- bei schwacher Bandbreite ggf. Scratch direkt auf den Schülercomputern installieren
<https://scratch.mit.edu/scratch2download/>
- falls nicht vorhanden: Adobe Flash Player auf allen Computern <https://get.adobe.com/flashplayer> installieren
- Freigabe für externe USB Medien an Schülercomputern einrichten (nötig für den Anschluss des Makey Makey)
- Bastelmaterialien: Scheren, Kleber, Bunte Stifte, Eierkartons, Joghurtbecher, Pappen, Klopapierrollen, kleine Kisten, Korken, Knöpfe etc. (Elternaufruf starten)
- Leitfähige Materialien zum Basteln des Controllers: Alufolie, Kronkorken, Metallteile, Sicherheitsnadeln, Büroklammern, Play Doo Knete, Draht etc. (Elternaufruf starten, ggf. Thema Stromkreise wiederholen)

Im Vorfeld der Veranstaltung

- Fotoerlaubnis ausgeben, einsammeln und am Tag der Veranstaltung dem Workshopleiter übergeben
- Teilnehmende, die nicht fotografiert werden dürfen, auf dem Übersichtsdokument vermerken
- Elternaufruf für die Bastelmaterialien starten
- Scratch auf den Schülercomputern testen

Bei Rückfragen melden Sie sich gerne jederzeit:

Projektteam erlebe IT

info@erlebe-it.de