

PROGRAMMIEREN MIT SCRATCH

Im Rahmen des Unterrichts „**Digitale Grundbildung**“ konnten die Schüler/innen der 2a (Projektzweig + musischer Zweig) in die Rolle eines „**Programmierers**“ schlüpfen.

Ausprobiert wurden einfache Programmierungen mit dem Programm „**Scratch**“:

- den eigenen **Namen animieren**
- kleine „**Geschichten**“/“**Szenen**“ programmieren

