

## Pocket Code und Templates – so erstellt man ein Quiz, Puzzle oder interaktives Buch geeignet für die 7.-9. Schulstufe

Die Vorlagen (engl. Templates) befinden sich alle im Hauptmenü von Create@School unter „Vorlagen“ und können für verschieden Fächer verwendet werden. Im Laufe des NOLB-Projektes (**No one left behind**) wurden diese Templates in Zeichnen, Informatik und Physik verwendet. Diese sind aber auch für andere Fächer wie Geographie, Geschichte oder Mathematik anwendbar. Nach einer Einführung in die Programmierung mit Pocket Code, wird näher auf das Template „Quiz“ eingegangen. Zwei Einheiten sind für die Aufbereitung der Inhalte und weitere zwei Einheiten sind für das Einfügen der Inhalte in das Template geplant. Unit 1 kann für alle Templates gleich durchgeführt werden, da es ein allgemeiner Einstieg ist. Unit 2 und Unit 3 sind am Beispiel des Templates „Quiz“ beschrieben. Die Umlegung auf das Template „Puzzle“ und das Template „Interactive Book“ werden, neben weiteren Beispielen, am Ende beschrieben.

### Unit 1

#### Einführung in die Programmierung mit Pocket Code

Aufbau der Einheit: [Gemeinsames Programmieren, Erkunden von verschiedenen Projekten, die mit Pocket Code umgesetzt werden können](#)

Benötigte Unterrichtsstunden zu je 50 Minuten: **1-2**

### Unit 2

#### Quiz Template: Inhalte ausarbeiten, erstellen und einfügen

Aufbau der Einheit: [Themengebiet festlegen, eigene Grafiken zeichnen oder mit Pocket Paint erstellen](#)

Benötigte Unterrichtsstunden zu je 50 Minuten: **1-2**

### Unit 3

#### Quiz Template: Arbeiten mit den Templates

Aufbau der Einheit: [Einfügen von Fragen und Bildern in das Template, Anpassung der Logik, etc.](#)

Benötigte Unterrichtsstunden zu je 50 Minuten: **1-2**

**Für den gesamten Themenbereich werden**

**5-6 Unterrichtsstunden zu je 50 Minuten benötigt.**

## Unit 1

### Einführung in die Programmierung mit Pocket Code

Mit Pocket Code können Schüler/innen sehr schnell verschiedene Spiele generieren, indem einfache Konzepte wie z.B. Fangen, Ausweichen, Antippen oder Sprechblasen integriert werden. Als erstes gemeinsames Programmierbeispiel wird deshalb ein Spiel empfohlen, welches diese Möglichkeiten abdeckt und zur Vorbereitung auf das Übungsbeispiel der nächsten Stunde dient.

**Aufbau der Einheit:** Gemeinsames Programmieren, Erkunden von verschiedenen Projekten, die mit Pocket Code umgesetzt werden können, Funktionsumfang von Pocket Code kennen lernen  
**Benötigte Zeit:** 1-2 Unterrichtsstunden zu je 50 Minuten

### 1.1 Zeitplan

#### Vorbereitung (für Lehrende):

5 Minuten: *Installation Pocket Code/Pocket Paint auf Ihrem Smartphone/Tablet*

0-120 Minuten (abhängig vom Vorwissen): *Einarbeitung in Pocket Code*

20-30 Minuten (abhängig vom Vorwissen): *Auswahl und Ausdruck von Tutorial-Karten bzw. Programmieren eines interaktiven Spiels*

0-45 Minuten (abhängig vom Vorwissen): *Einrichten der Bildschirmübertragung*

#### Vorbereitung

5 Minuten: *Installation von Pocket Code und Pocket Paint*

0-120 Minuten: *je nach vorhandenen Vorkenntnissen: Einarbeitung in die App*

10-20 Minuten: *Ausdrucken der Tutorial-Karten (optional)*

10-30 Minuten: *je nach vorhandenen Vorkenntnissen: Spiel durchgehen*

#### Durchführung – Unit 1:

5 Minuten: *Installation Pocket Code, Pocket Paint*

15-20 Minuten: *Einführung (siehe: Pocket Code: Einführung allgemein)*

70-80 Minuten: *selbständiges Programmieren/gemeinsames Programmieren eines Spieles*

Es werden **2-3 Unterrichtseinheiten zu je 50 Minuten** benötigt.

### 1.2 Lehr- und Lernziele

- Die Schüler/innen können Pocket Code bedienen (z.B. Erstellen eines neuen Programmes, Herunterladen von bestehenden Programmen).
- Die Schüler/innen haben Bausteine aus den unterschiedlichen Kategorien verwendet und können einfache Befehle ausführen (z.B. Objekte platzieren, Größe ändern).

### 1.3. Vorbereitungsschritte (für Lehrende)

- Stellen Sie sicher, dass ANDROID Smartphones/Tablets in (halber) Klassenstärke verfügbar sind. (Die Schüler/innen können in 2er-Teams arbeiten.)

- Installieren Sie Pocket Code und Pocket Paint auf Ihrem ANDROID Smartphone/Tablet:

[Download Pocket Code](#)

[Download Pocket Paint](#)

**Video zur Installation:** <https://www.youtube.com/watch?v=Gt4eR8bwttM>

- Einarbeitung in Pocket Code (sofern Sie sich noch nicht mit der App auseinandergesetzt haben)
- Der Einstieg in die Programmierung mit Pocket Code kann verschieden gestaltet werden. Entscheiden Sie sich für eine der folgenden Varianten.

- **Variante 1: Schüler/innen arbeiten selbständig mit Tutorial-Karten**

Unter den folgenden Links finden Sie verschiedene Tutorial-Karten, mit denen die Schüler/innen selbständig arbeiten können:

<https://edu.catrob.at/pocket-cards>

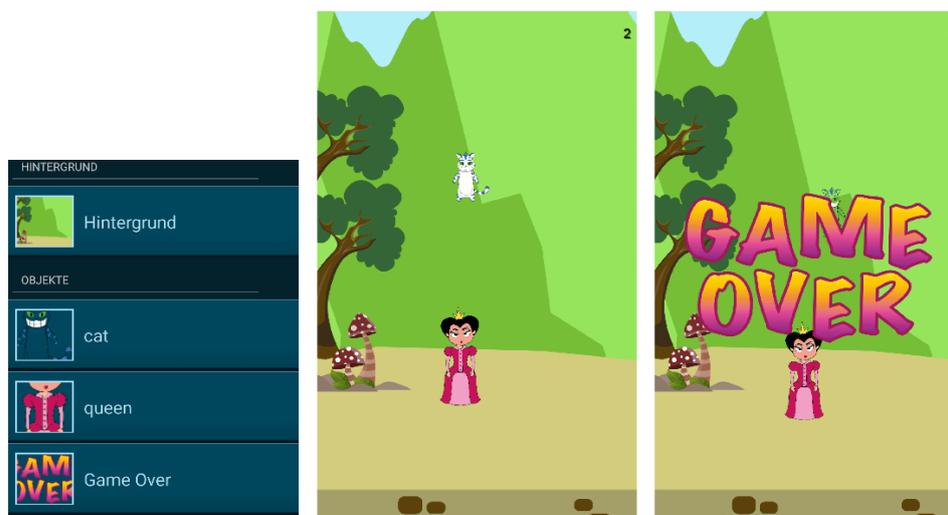
<https://share.catrob.at/pocketcode/tutorialcards>

Drucken Sie die ausgewählten Tutorial-Karte(n) aus oder stellen Sie die Tutorials in digitaler Form zur Verfügung.

- **Variante 2: Gemeinsames Programmieren eines interaktiven Spieles**

Programmieren Sie mit der gesamten Klasse das folgende interaktive Spiel:

<https://share.catrob.at/pocketcode/program/36441>



Lesen Sie sich die Aufgabenstellung zum Spiel im Abschnitt „Hinweise zur Durchführung“ durch und sehen Sie sich den Programmcode des Spieles an.

Der Aufbau des Spieles und die Programmierung wird Schritt für Schritt mit der Klasse besprochen.

Sie können selbst entscheiden, welche Teile die Schüler/innen selbständig lösen müssen und welche Teile gemeinsam mit der gesamten Klasse programmiert werden.

Die folgenden **Tutorials** können das selbständige Arbeiten unterstützen:

- **Wie platziere ich mein Objekt auf der Bühne?**
- **Wie animiere ich mein Objekt?**
- **Wie kann ich die Neigungssensoren für die Steuerung meines Objekts nutzen?**
- **Wie kann ich Buttons zur Steuerung meines Objekts nutzen?**
- **Wie steuere ich ein Objekt mit Hilfe der Schwerkraft?**
- **Wie füge ich einen Klang hinzu?**
- **Wie kann ich einen eigenen Klang aufnehmen?**
- **Wie füge ich Sprech- und Denkblasen hinzu?**
- **Wie kann ich verhindern, dass das mein Objekt den Bildschirm verlässt?**
- **Wie kann ich eine Punkteanzeige in mein Spiel einbauen?**
- **Wie kann ich einen Timer in mein Spiel einbauen?**
- **Wie mache ich eine Kollision zwischen 2 Objekten?**

In der folgenden pdf-Datei finden Sie alle Tutorials in deutscher Sprache:

[https://edu.catrob.at/sites/default/files/website\\_documents/GGJ/Deutsche-Anleitungen/How-To/Tutorial-Cards-Deutsch.pdf](https://edu.catrob.at/sites/default/files/website_documents/GGJ/Deutsche-Anleitungen/How-To/Tutorial-Cards-Deutsch.pdf)

Drucken Sie die gewünschten Tutorial-Karten aus oder stellen Sie die Tutorials in digitaler Form zur Verfügung.

Für das gemeinsame Programmieren sollte der Bildschirm Ihres Smartphones/Tablets mittels Beamer projiziert werden oder auf eine andere Weise für die Schüler/innen einsehbar sein. Eine Anleitung dazu finden Sie unter dem folgenden Link:

<https://edu.catrob.at/classroom-projector>

Andererseits gibt es auch Apps und Programme, welche dafür verwendet werden können. Beispiele hierfür sind [Vysor](#) oder [SideSync](#).

Beachten Sie die Hinweise zur Durchführung für diese Variante.

## 1.4. Hinweise zur Durchführung

- OPTIONAL: Bilden von 2er-Teams, falls zu wenig ANDROID-Geräte verfügbar sind.
- Inbetriebnahme der Geräte
- Installation von Pocket Code und Pocket Paint
- Geben Sie den Schüler(n)/innen eine kurze Einführung in die Benutzeroberfläche von Pocket Code.  
Sie können dazu die folgende Präsentation (siehe allgemeine Einführung) verwenden:  
<https://prezi.com/-upv45h3qv7u/start-screen/>
- Stellen Sie sicher, dass die Übertragung des Bildschirms Ihres Smartphones/Tablet funktioniert.
- Programmieren mit Pocket Code

- **Variante 1: Schüler/innen arbeiten selbständig mit Tutorial-Karten**

Stellen Sie den Schüler(n)/innen ein ausgewähltes Set an Tutorial-Karten zur Verfügung. Die Schüler/innen können eigenständig ein neues Programm erstellen und verschiedene Aufgaben auf den Tutorial-Karten nachprogrammieren.

- **Variante 2: Gemeinsames Programmieren eines interaktiven Spieles**

Im Spiel (<https://share.catrob.at/pocketcode/program/36441>) werden die folgenden Funktionen von Pocket Code eingesetzt:

- Neigungssensor, Lautstärkensenor
- Wenn-Bedingung, Wiederhole fortlaufend-Schleife
- Kollisionserkennung
- Variablen, Punkteanzeige
- Broadcast Nachrichten
- Sprechblasen
- Änderung des Aussehens/des Hintergrundes

Damit die Objekte und der Hintergrund nicht neu erstellt werden müssen, können die Schüler/innen eine „leere“ Version des Programmes herunterladen. Das Programm kann über den Menüpunkt „Erkunden“ und durch Eingabe der ID **364410** im Suchfeld „als Programm“ heruntergeladen werden. Nach erfolgreichen Download sollte das Programm unbenannt werden. Ansonsten muss ein neues Programm erstellt werden.

Die folgenden Aufgaben können teilweise/abwechseln gemeinsam programmiert werden:

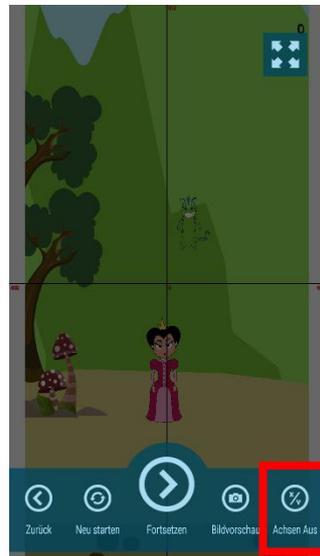
1. Erstellen von 2 neuen Objekten (Katze und Königin)  
(nur notwendig, falls die Vorlage nicht verwendet wird)
2. Hinzufügen eines Hintergrunds mit 2 Aussehen (Tag und Nacht)

- Größe der Objekte ändern und diese so platzieren, dass sie sich nicht überlappen (Erklärung der Achsen und des Koordinatensystems notwendig)

Hilfreiche Dokumente:

[Größe ändern](#)

[Objekt platzieren](#)



- Wenn die Katze angetippt wird, soll sie sich verstecken und nach 2 Sekunden an einer Zufallsposition (zufälliger Wert für x/y-Koordinate) wieder auftauchen. (Die Zufall-Funktion findet sich im Formel-Editor unter „Funktionen“)

Hilfreiche Dokumente:

[Bedingung](#)

- Wenn die Katze angetippt wird, erhöht sich der Punktestand um 1 (Erklärung Variable, Variable „Punkte“ erstellen und anzeigen)

Hilfreiche Dokumente:

[Punkteanzeige](#)

- Wenn die Umgebungslautstärke größer als 60 ist, dann wird die Katze transparent Grund: Wenn alle laut sind, dann kann die Katze nur schwer angetippt werden (transparenter Katzenlook unter Aussehen hinzufügen, der Wert der Umgebungslautstärke ist im Formel Editor unter „Gerät“ zu finden)

### Objekt Königin

- Die Königin wird mit den Neigungssensoren gesteuert und soll den Bildschirm nicht verlassen können.

Hilfreiche Dokumente:

[Neigungssensor](#)

[Wie kann ich verhindern, dass mein Objekt den Bildschirm verlässt?](#)

- Wenn die Königin angetippt wird, sendet diese die Nachricht „ändere dich“. Der Hintergrund soll sich mit Empfang dieser Nachricht zum Aussehen Nacht ändern.

Hilfreiche Dokumente:

[Nachrichten](#)

9. Wenn die Königin die Katze berührt, sagt die Königin „Hab dich“ und die Nachricht „Game over“ wird gesendet.

Hilfreiche Dokumente:

[Kollisionserkennung](#)

[Wie füge ich Sprech- und Denkblasen hinzu?](#)

10. Erstellen eines neuen Objektes (Schriftzug) „Game over“  
(nur notwendig, falls die Vorlage nicht verwendet wird)
11. Beim Empfang der Nachricht zeigt sich das Objekt.  
(Wenn das Programm gestartet wird, ist das Objekt verborgen.)

- Für beide Varianten gilt:

Beantworten Sie jederzeit die Fragen der Schüler/innen und beobachten Sie alle Schüler/innen bzw. alle 2er-Teams. Sollten generelle Verständnisschwierigkeiten auftreten, sollte das Programmieren kurz unterbrochen und eine Erklärung für die gesamte Klasse geliefert werden.

## Unit 2 / Quiz Template

### Quiz Template: Inhalte ausarbeiten, erstellen (und einfügen)

In dieser Unit werden Inhalte zu einem vorgegebenen Themengebiet ausgearbeitet. Je nach Themengebiet und Unterrichtsfach müssen die Schüler/innen Fragen, Antworten und Erklärungen in einem durch das Template „Quiz“ festgelegten Format formulieren. Primär geht es in dieser Unit um das Erstellen der Inhalte. Das Einfügen der Inhalte in das Template ist grundsätzlich Thema von Unit 3. Ob das Quiz-Template in dieser Einheit bereits benötigt wird, ist abhängig davon, ob die Bilder und Fragen per Hand gezeichnet/geschrieben werden (zum Beispiel im Rahmen von Bildnerische Erziehung) oder gleich direkt am Handy mit Pocket Paint gezeichnet werden. Gegebenenfalls müssen die Schüler/innen ihre selbstgezeichneten Bilder am Ende der Einheit noch fotografieren, um sie in der nächsten Einheit ins Template einfügen zu können.

**Aufbau der Einheit:** Themengebiet vorgeben, Fragen ausarbeiten, eigene Grafiken zeichnen oder mit Pocket Paint hinzufügen

**Benötigte Zeit:** 1-2 Unterrichtsstunden zu je 50 Minuten

### 2.1 Zeitplan

#### Vorbereitung (für Lehrende):

5 Minuten: *Installation Create@School (falls verwendet)*

10-20 Minuten (abhängig vom Vorwissen): *Kennenlernen des Template „Quiz“*

#### Durchführung – Unit 2:

5 Minuten: *Template herunterladen und umbenennen*

5-10 Minuten: *Besprechung des Themengebiets, Vorstellung von Beispielen*

50-70 Minuten: *Themengebiet ausarbeiten (Fragen, Antworten, Erklärungen, Bilder, Inhalte)*

10 Minuten: *Selbstgezeichnete Grafiken ggf. abfotografieren*

Es werden **2 Unterrichtseinheiten zu je 50 Minuten** benötigt.

### 2.2 Lehr- und Lernziele

- Die Schüler/innen können Fragen, Antwortmöglichkeiten und Erklärungen zu einem spezifischen Thema unter Berücksichtigung eines vorgegebenen Formates ausarbeiten

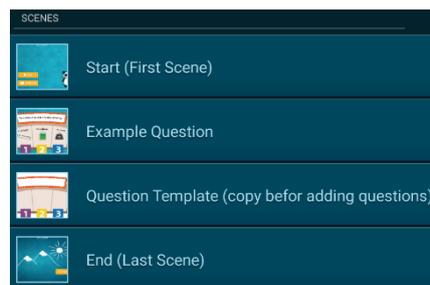
## 2.3 Vorbereitungsschritte (für Lehrende)

- Für diese Unit können Sie entweder die App Pocket Code oder die App Create@School verwenden.
  - **Variante 1: Pocket Code**
    - Öffnen Sie die App Pocket Code und tippen Sie auf den Button „Erkunden“
    - Sie gelangen zur Sharing-Seite.
    - Je nachdem, ob sie die Vorlage im Hoch- oder Querformat verwenden wollen, geben Sie folgende ID in das Suchfeld ein:

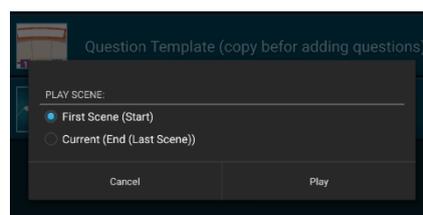
NAME	ORIENTIERUNG	ID
Template Quiz portrait	Hochformat	30362
Template Quiz landscape	Querformat	30363

- Laden Sie das Template „als Programm“ herunter.
  - **Variante 2: Create@School**
    - Fordern Sie Anmeldedaten für Sie und Ihre Klasse über den folgenden Link an: <http://catrob.at/schulregistrierung>
    - Installieren Sie die App [Create@School](#)
    - Loggen Sie sich mit Ihren Anmeldedaten ein
    - Tippen Sie auf den Menüpunkt „Vorlagen“ und laden Sie das Template „Quiz“
- Beschäftigen Sie sich näher mit dem Template „Quiz“. Eine Anleitung finden Sie unter dem folgenden Link: [https://edu.catrob.at/sites/default/files/NOLB/Templates/Template%20Quiz\\_Deutsch.pdf](https://edu.catrob.at/sites/default/files/NOLB/Templates/Template%20Quiz_Deutsch.pdf)

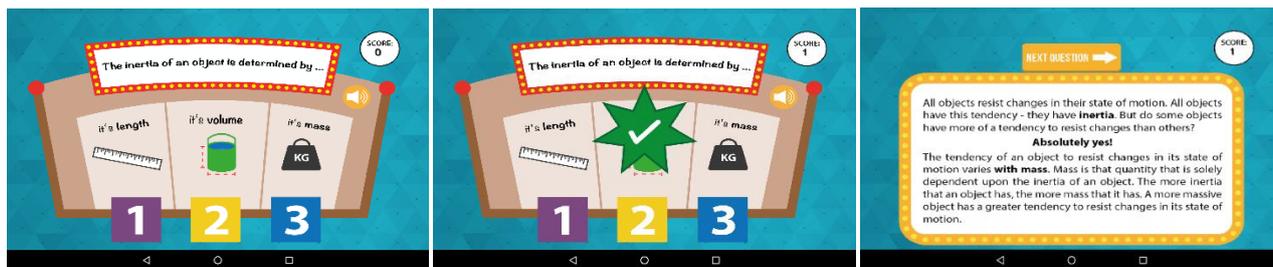
Das Template „Quiz“ besteht aus 4 Szenen:



Jede dieser Szenen ist ein in sich abgeschlossenes Programm und kann separat mit dem Play Button gestartet werden.



Die zweite Szene dient als Beispiel und gibt bereits eine Frage vor. Nach jeder Frage soll auch eine ausführliche Antwort gegeben werden.



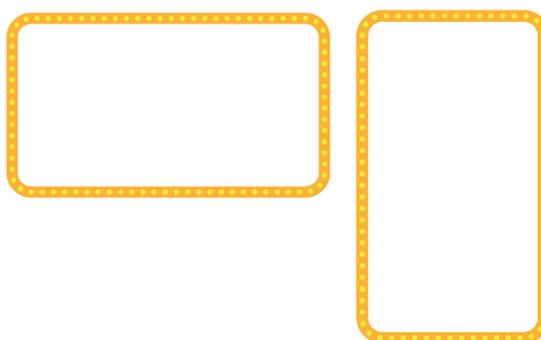
Die Beispielszene kann am Schluss gelöscht werden.

In der zweiten Szene befinden sich die Vorlagen zum Einfügen von Fragen und Antworten. Diese sind abhängig davon, ob das Template in Hochformat oder Querformat erzeugt wurden.

Vorlage Fragen:



Vorlage Antworten:



- Definieren Sie ein Themengebiet, zu dem Fragen und Antworten definiert werden sollen. (Beispiel Physik: Der elektrische Strom, Magnetismus, Kräfte, Aufbau der Materie, etc.)

## 2.4. Hinweise zur Durchführung

- Download des Template „Quiz“
  - **Variante 1: Pocket Code**
    - Teilen Sie den Schüler(n)/innen die entsprechende ID des Templates mit.
  - **Variante 2: Create@School**
    - Installation der App [Create@School](#)
    - Teilen Sie den Schüler(n)/innen die angeforderten Anmeldedaten mit.
    - Teilen Sie den Schüler(n)/innen den Namen der Templates mit.
- Umbenennen des Programmes

Fordern Sie die Schüler/innen dazu auf, das Programm umzubenennen.

Beispiel: Klasse\_Fach\_eigenerName (3a\_Physik\_Laura)

- Stellen Sie das Themengebiet vor und geben Sie einige Beispiele für mögliche Fragen und Antworten.

Beispiel aus der Praxis (Informatikunterricht): „**Schnitzeljagd**“ durch das Schulgebäude:



Hier wurde zusätzlich das Quiz um den [Frage-Baustein](#) erweitert. Die nächste Frage wird erst freigegeben, wenn die richtige Raumnummer eingegeben wurde (in diesem Fall die Raumnummer der Klasse 1a).

Diese Klasse hat alle Texte mit dem Schreib-Werkzeug in Pocket Paint erstellt. Schüler/innen können den Text und Bilder auch abfotografieren und in diese Vorlage importieren (siehe [Anleitung Quiz Template](#)).

- Die folgende Aufgabenstellung soll von den Schüler(n)/innen bearbeitet werden:
  - *Formuliere mindestens \_\_\_ Frage(n) zum Themengebiet*
  - *Formuliere pro Frage drei verschiedene Antwortmöglichkeiten (eine davon ist richtig und zwei davon sind falsch)*
  - *Formuliere eine ausführliche Erklärung/Begründung für die richtige Antwort.*
- Weisen Sie die Schüler/innen darauf hin, dass die Fragen und Antworten vor dem Einfügen in das Template gründlich ausgearbeitet werden sollen.

- Als Zusatzaufgabe kann die Frage auch als Audiodatei aufgenommen werden, die über das Lautsprechersymbol abgespielt werden kann.
- Überprüfen Sie die Fragen, Antworten und Erklärungen der Schüler/innen auf ihre Richtigkeit.

## Unit 3 / Quiz Template

### Quiz Template: Arbeiten mit dem Template

Nachdem alle Fragen ausgearbeitet wurden und als Grafik oder Text am Smartphone/Tablet verfügbar sind, kann mit dem Programmieren des Template begonnen werden.

**Aufbau der Einheit:** Hinzufügen von Fragen und Bildern, Anpassen der Logik, usw.  
**Benötigte Zeit:** 1-2 Unterrichtsstunden zu je 50 Minuten

### 3.1 Zeitplan

#### Vorbereitung (für Lehrende):

*Sofern Sie alle Vorbereitungsschritte von Unit 1 und Unit 2 durchgeführt haben, sind für diese Einheit keine weiteren Vorbereitungsschritte notwendig.*

#### Durchführung – Unit 3:

**30-40** Minuten: *Fragen, Antworten, Bilder, Audiodateien einfügen*

**20-30** Minuten: *Template anpassen: Fragenanzahl, Start, Einleitung und Ende*

**10-20** Minuten: *Fragen zu einem „großen“ Quiz zusammenfügen*

**10** Minuten: *Nachbesprechung und Präsentation des gesamten Quiz*

Es werden **2 Unterrichtseinheiten zu je 50 Minuten** benötigt.

### 3.2 Lehr- und Lernziele

- Die Schüler/innen verstehen grundlegende Programmierprinzipien und Konzepte.
- Die Schüler/innen verstehen die Funktion von Variablen und können Variablen in der Programmierung mit Pocket Code einsetzen

### 3.3 Vorbereitungsschritte (für Lehrende)

Sofern Sie alle Vorbereitungsschritte von Unit 2 durchgeführt haben, sind für diese Einheit keine weiteren Vorbereitungsschritte notwendig.

### 3.4. Hinweise zur Durchführung

- Weisen Sie die Schüler/innen dazu an, die erstellten Inhalte (Fragen, Antworten, Erklärungen, Bilder, Audiodateien) in die Szene „Question Template“ einzufügen. Zeigen Sie die dafür notwendigen Schritte am Beamer vor oder stellen Sie den Schüler(n)/innen die folgende Anleitung zur Verfügung: [anleitung\\_template\\_quiz.pdf](#)
- Als Zusatzaufgabe können Start- und Erklärungsbildschirm (Szene 1) und der Ende-Bildschirm (letzte Szene) passend zum Thema gestaltet werden. Anpassungen welche im Code vorgenommen werden müssen, sind in der Anleitung in **To-Do 6** beschrieben.
- Fügen Sie die Quiz der Schüler/innen zu einem einzigen großen Quiz zusammen. Dafür müssen alle Templates hochgeladen und auf einem Gerät zusammengefügt werden. Eine Anleitung dazu, finden sie unter dem folgenden Link: [Wie kopiere ich 2 Spiele ineinander?](#)
- Laden Sie das Quiz hoch und teilen Sie den Schüler(n)/innen den Namen des Programmes mit.
- Die Schüler/innen können nun das Programm auf der Sharing-Seite (erreichbar über den Button „Erkunden“) suchen, als Programm herunterladen und ausprobieren. Das Quiz kann auch live über den Beamer präsentiert und durchgespielt werden.

Ein Abspielen über den Webplayer am Computer ist ebenfalls möglich. Die Sharing-Seite, ist über die folgende URL erreichbar: <https://share.catrob.at/pocketcode/>  
Wechseln Sie hier auf die Detailansicht des Programmes, so kann dieses durch einen Klick auf das Vorschaubild abgespielt werden.

## Weitere Vorlagen

Anstatt dem Template „Quiz“ kann für Unit 2 und Unit 3 auch das **Template „Puzzle“** oder das **Template „Interactive Book“** verwendet werden. Diese werden folglich genauer vorgestellt.

## Template „Puzzle“

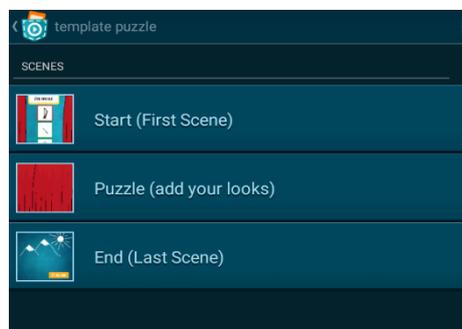
- Verwenden Sie entweder die App Pocket Code oder die App Create@School.
  - **Variante 1: Pocket Code**
    - Öffnen Sie die App Pocket Code und tippen Sie auf den Button „Erkunden“
    - Sie gelangen zur Sharing-Seite.
    - Je nachdem, ob sie die Vorlage im Hoch- oder Querformat verwenden wollen, geben Sie folgende ID in das Suchfeld ein:

NAME	ORIENTIERUNG	ID
Template Puzzle portrait	Hochformat	30359
Template Puzzle landscape	Querformat	30360

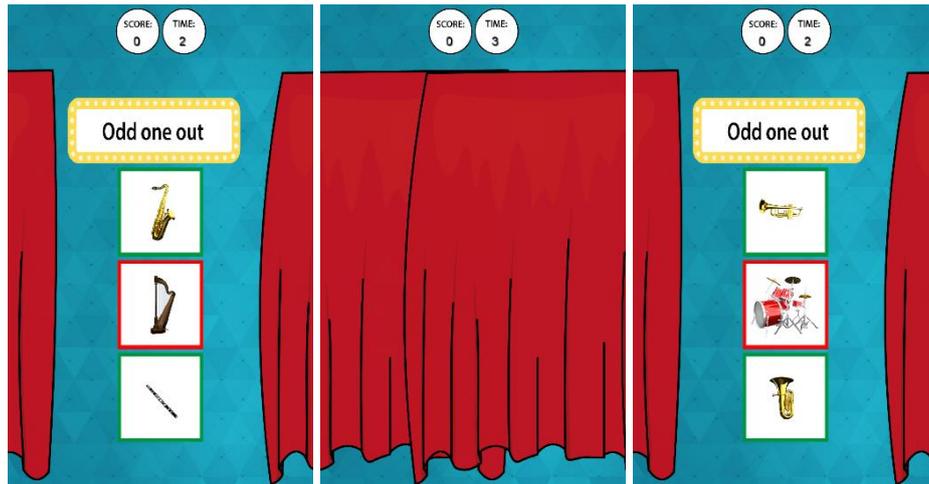
- Laden Sie das Template „als Programm“ herunter.
  - **Variante 2: Create@School**
    - Fordern Sie Anmeldedaten für Sie und Ihre Klasse über den folgenden Link an: <http://catrob.at/schulregistrierung>
    - Installieren Sie die App [Create@School](#)
    - Loggen Sie sich mit Ihren Anmeldedaten ein
    - Tippen Sie auf den Menüpunkt „Vorlagen“ und laden Sie das Template „Puzzle“
- Beschäftigen Sie sich näher mit dem Template „Puzzle“. Eine Anleitung finden Sie unter dem folgenden Link: [https://edu.catrob.at/sites/default/files/NOLB/Templates/Template%20Puzzle\\_Deutsch.pdf](https://edu.catrob.at/sites/default/files/NOLB/Templates/Template%20Puzzle_Deutsch.pdf)

Anstelle von Fragen werden beim Puzzle nur Antworten in Form von Grafiken präsentiert. Unter „Puzzle Games“ werden **Rätsel** verstanden. Ein „**Odd one out**“-Spiel geht davon aus, dass eines der Bilder logisch nicht zu den anderen passt.

Das Puzzle Template besteht aus 3 Szenen:

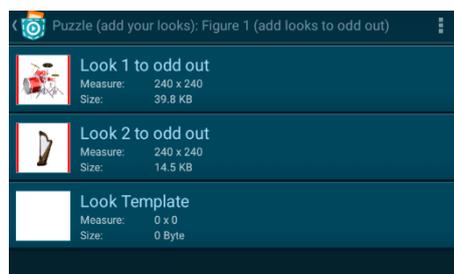


Es werden zwei Beispiele vorgegeben. Das Element, welches nicht dazu passt, ist in den Beispielen in der Farbe ROT markiert. Bei beiden Beispielen geht es um Gruppen von Musikinstrumenten.



Für die Beantwortung der Frage ist die Zeit auf 3 Sekunden beschränkt.

Als drittes Aussehen (look) ist ein leeres Kästchen vorgegeben:



Die ersten beiden Aussehen (look 1, look 2) können pro Antwort gelöscht und die Vorlage kann für jede neue Gruppe einmal kopiert werden.

- Stellen Sie das übergeordnete Themengebiet (für die Themengruppen) vor und geben Sie einige Beispiele für mögliche Fragen und Antworten.

Beispiel aus der Praxis (Zeichenunterricht): **Gruppen zu Barock, Renaissance und Romantik**



Hier wurde die Themengruppe von der Lehrperson auch zusätzlich als Frage formuliert.

Anpassungen, welche im Code vorgenommen werden müssen, sind in der [Anleitung](#) zum Template unter **To-Do 5** beschrieben. Zusätzlich können auch wieder der Start-, Anleitungs- und

Ende-Bildschirm angepasst werden und alle Fragen am Ende in ein einziges großes Puzzle zusammengefügt werden. Eine Anleitung finden Sie hier:

[https://edu.catrob.at/sites/default/files/website\\_documents/GGJ/Deutsche-Anleitungen/How-To/Tutorial-Cards-Deutsch%2021.pdf](https://edu.catrob.at/sites/default/files/website_documents/GGJ/Deutsche-Anleitungen/How-To/Tutorial-Cards-Deutsch%2021.pdf)

- Die folgende Aufgabenstellung soll von den Schüler(n)/innen bearbeitet werden:
  - *Lege mindestens \_\_\_\_ Themengruppen zum vorgegebenen Themengebiet fest.*
  - *Erstelle/Suche pro Themengruppe drei verschiedene Grafiken (eine davon passt logisch nicht in die Themengruppe)*

## Template „Interactive Book“

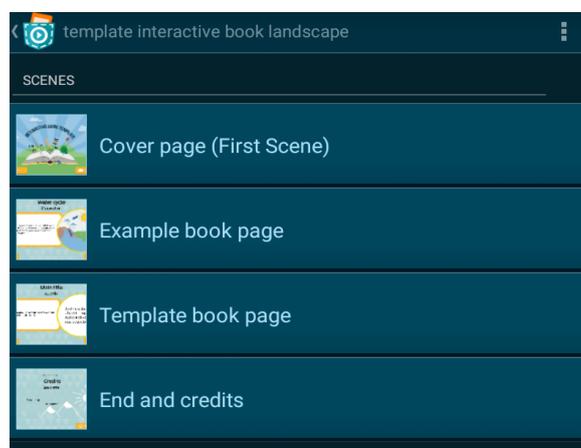
- Verwenden Sie entweder die App Pocket Code oder die App Create@School.
  - **Variante 1: Pocket Code**
    - Öffnen Sie die App Pocket Code und tippen Sie auf den Button „Erkunden“
    - Sie gelangen zur Sharing-Seite.
    - Je nachdem, ob sie die Vorlage im Hoch- oder Querformat verwenden wollen, geben Sie folgende ID in das Suchfeld ein:

NAME	ORIENTIERUNG	ID
Template Interactive book portrait	Hochformat	23675
Template Interactive book landscape	Querformat	23674

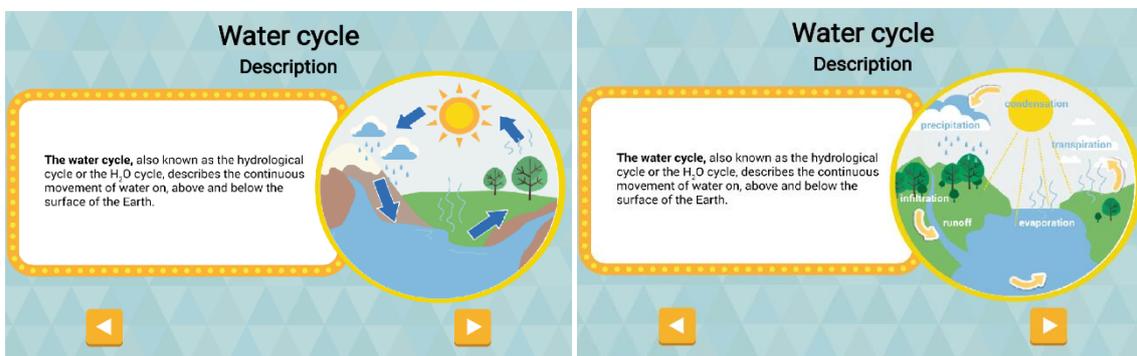
- Laden Sie das Template „als Programm“ herunter.
  - **Variante 2: Create@School**
    - Fordern Sie Anmeldedaten für Sie und Ihre Klasse über den folgenden Link an: <http://catrob.at/schulregistrierung>
    - Installieren Sie die App [Create@School](#)
    - Loggen Sie sich mit Ihren Anmeldedaten ein
    - Tippen Sie auf den Menüpunkt „Vorlagen“ und laden Sie das Template „Interactive book“
- Beschäftigen Sie sich näher mit dem Template „Interactive Book“. Eine Anleitung finden Sie unter dem folgenden Link: [Template Interactive Book Deutsch.pdf](#)

Hier werden Inhalte und Grafiken (welche als [Animation](#) nacheinander abgespielt werden) zu einem bestimmten Thema definiert.

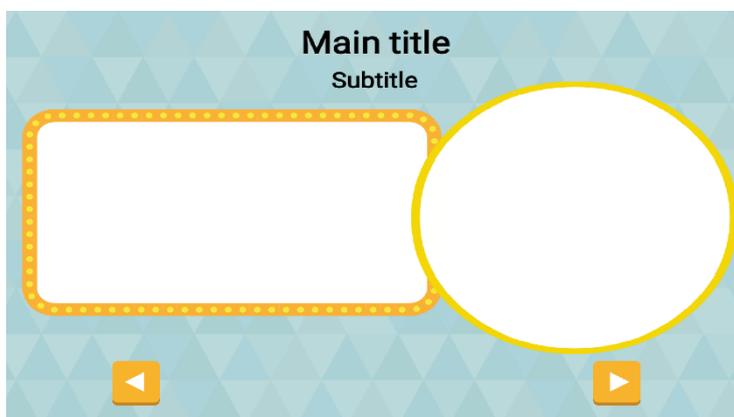
Das Template besteht aus 4 Szenen:



Es wird ein Beispiel vorgegeben:



Diese Beispiel-Szene kann wieder gelöscht und die Template-Szene beliebig oft für jede neue „Seite“ im Buch kopiert werden.



Das erste Aussehen (Text und Animation) kann jeweils gelöscht werden.

- Stellen Sie das Themengebiet vor und geben Sie einige Beispiele für eine mögliche Gestaltung
- Beispiel aus der Praxis– Physikunterricht: **Durchführen und Dokumentieren von Experimenten**



Hier wurde pro Gruppe ein Experiment durchgeführt und ein Erklärungstext und eine Animation (zeigt die Schritte des Experiments in unterschiedlichen Bildern) eingefügt.

Anpassungen, welche im Code vorgenommen werden müssen, sind in der [Anleitung](#) in **To-Do 6** beschrieben. Zusätzlich können auch wieder Start-, Anleitungs- und Ende-Bildschirm angepasst und alle Experimente zu einem einzigen großen interaktiven Buch zusammengefügt werden.

- Die folgende Aufgabenstellung soll von den Schüler(n)/innen bearbeitet werden:

*Gestalte eine Geschichte/Erklärung, indem du passende Texte und Bilder vorbereitest, welche dann in das Template eingefügt werden.*