



SCRATCHJR

Erste Animationen mit ScratchJr

Art: Lernkarten

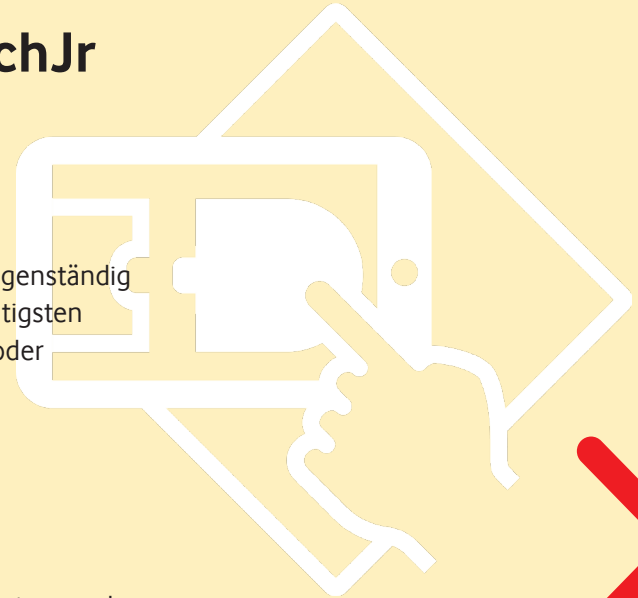


Mit Hilfe der Lernkarten kannst du das Programm ScratchJr eigenständig entdecken. Du lernst die Programmoberfläche sowie die wichtigsten Befehle kennen. Lass deine Figuren tolle Abenteuer erleben oder einfach nur um die Wette laufen.



Lernkompetenzen

- > Verständnis für algorithmische Muster und Strukturen
- > Grundverständnis über den Aufbau einer visuellen Programmiersprache



Wir freuen uns über Dein Feedback zu unserem Material: info@coding-for-tomorrow.de

Coding For Tomorrow ist eine Initiative der Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH in Kooperation mit JUNGE TÜFTLER gGmbH
www.coding-for-tomorrow.de



Vorbereitungen zum Programmieren

Du kannst ScratchJr als APP mit dem Tablet oder Desktop-Tool auf deinem Laptop nutzen



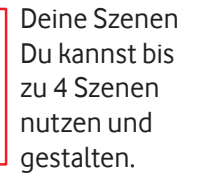
Klicke den folgenden Link an und du gelangst zur Downloadseite. Scratch Desktop ist aktuell nur als Beta-Version für Windows 10 verfügbar. Läuft aber trotzdem zuverlässig.

<https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>

ACHTUNG: Der aktuelle Link führt zu einem Drittanbieter. Coding for Tomorrow testet seine Angebote nach bestem Wissen und Gewissen. Kann allerdings keine Haftung für die Webinhalte von Dritten übernehmen.



Öffne deinen APP Store (für iPad) oder Google Play Store für Android und gib ScratchJr ein. Dann kannst du die APP einfach laden und installieren. Die aktuelle ScratchJr Version läuft auf Tablets die 7 Zoll oder größer sind und die das Betriebssystem Jelly Bean beim iPad bzw. Android mit Version 4.2 oder höher nutzen.



Deine Bühne
Hier siehst du
alles, was du
gestaltest und
programmierst.

Block Kategorien
Einteilung für die
Befehlsblöcke.

Befehlsblöcke
Befehle mit denen du
deine Figuren steuerst.

Programmieroberfläche
 Hier erweckst du deine
 Figuren zum Leben.



DIE BEFEHLSBLÖCKE VON SCRATCHJR

Bewegungen



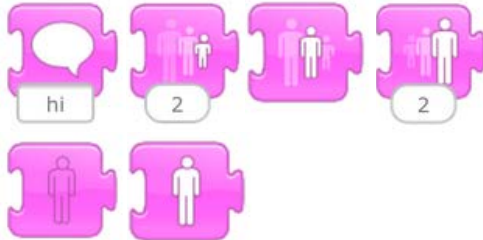
Ereignisse / Start



Klänge



Aussehen



Abschluss / Ende



Steuerung





PROGRAMMIEREN MIT SCRATCHJR

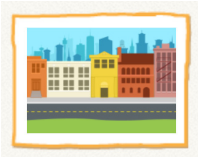
Freundliche Figuren - Die Tiere sagen sich Hallo.



1. Hintergrund wählen



Neuer Hintergrund



OK

2. Figur hinzufügen

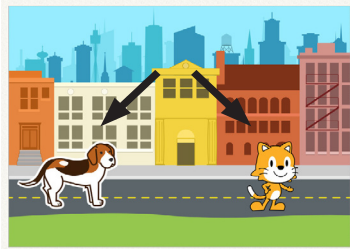


Neue Figur



OK

3. Figuren an Startposition bringen



4. Programmieren



Zusatzfragen:

Warum wiederholt sich das Programm immer wieder?

Was könntet ihr ändern, damit sich das Programm nicht wiederholt?

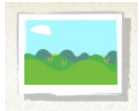


PROGRAMMIEREN MIT SCRATCHJR

Gruseliger Wald - Wilde Waldtiere animieren.



1. Hintergrund wählen



Neuer Hintergrund



OK

2. Figuren hinzufügen



Katze löschen
(lange gedrückt halten)



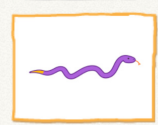
Neue Figur



OK



Neue Figur



OK



Neue Figur



OK

3. Titel schreiben und Farbe ändern



Gruseliger Wald



4. Programmieren



Zusatzaufgabe: Fügt ein eigenes Tier hinzu und programmiert es, wie ihr wollt.



PROGRAMMIEREN MIT SCRATCHJR

Wettrennen - Die Tiere machen einen Wettlauf.



1. Hintergrund wählen



Neuer Hintergrund



OK

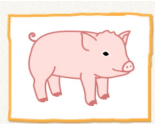
2. Figuren hinzufügen



Katze löschen
(lange gedrückt halten)



Neue Figur



OK



Neue Figur



OK

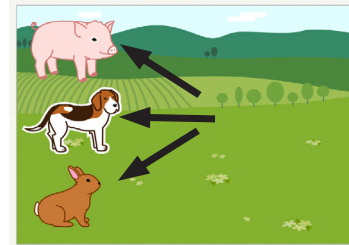


Neue Figur



OK

3. Figuren an Startposition bringen



4. Programmieren

