

Scratch: Interaktive Ostergrüße mit Scratch

Art: Lernkarten



Mit Hilfe der Lernkarten könnt ihr das Programm Scratch eigenständig entdecken. Ihr lernt die Programmoberfläche sowie die wichtigsten Befehle kennen. Außerdem erfahrt ihr, wie man Figuren umgestalten kann.



Lernkompetenzen

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



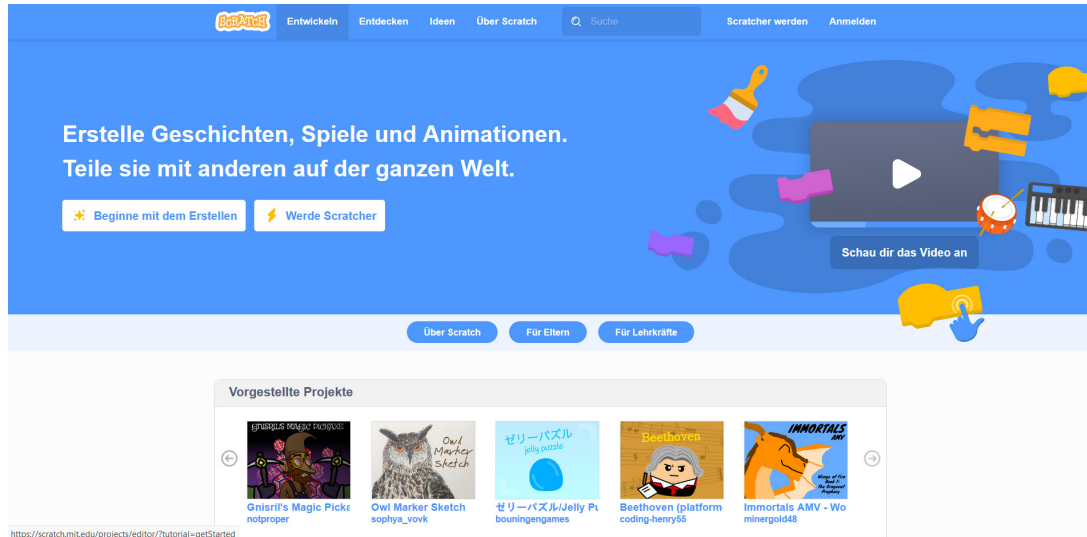
Wir freuen uns über Dein Feedback zu unserem Material: info@coding-for-tomorrow.de

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

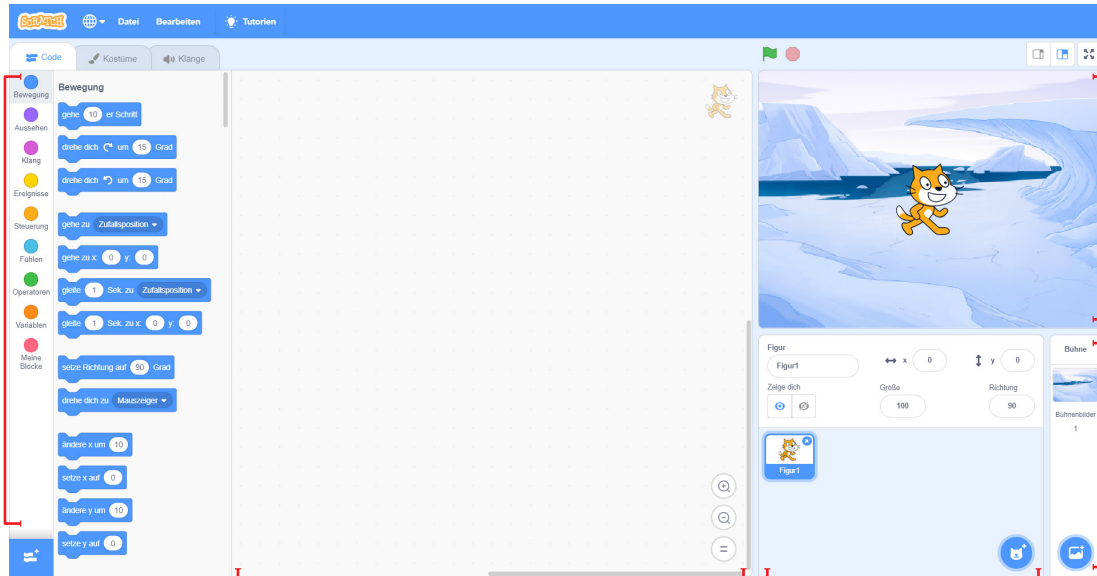
1. Öffne **Scratch Desktop**, oder starte **Scratch** über den Browser: scratch.mit.edu

2. Über „**Entwickeln**“ gelangst du zur Programmieroberfläche.

3. Mit der „**Weltkugel**“ lässt sich bei Bedarf die Sprache ändern.



Übersicht
Befehls-
blöcke



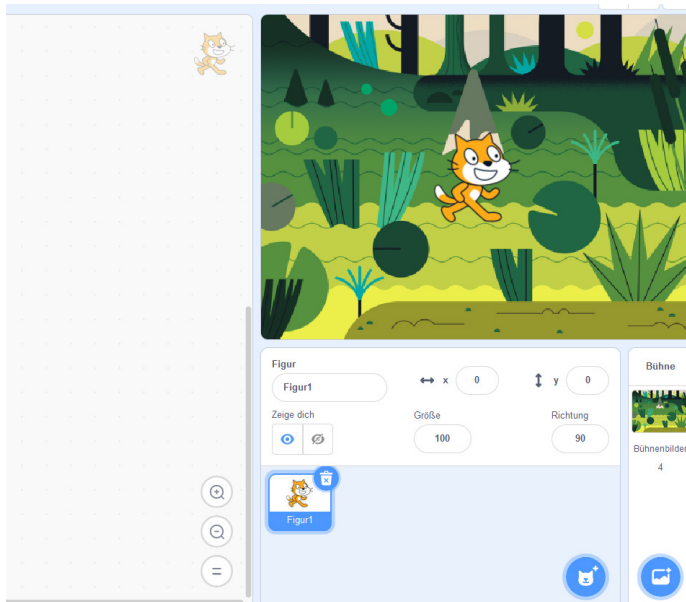
Die Bühne

Übersicht
Bühnen-
bilder

Programmieroberfläche

Übersicht Figuren

Aufgabe: Füge ein Bühnenbild als neuen Hintergrund hinzu.



Schritt 01



Suche diese Schaltfläche.
Klicke darauf und öffne
die Bühnenbildbibliothek.



Schritt 02

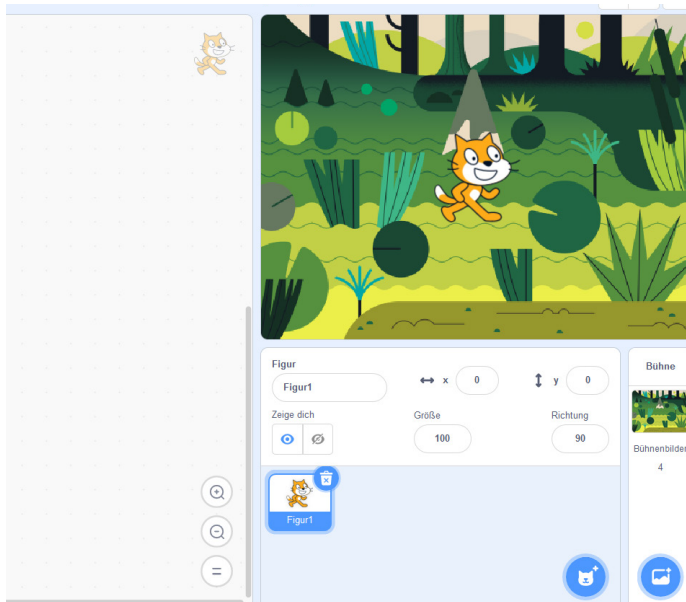


Wähle einen Hintergrund
aus.

Klicke mit der linken
Maustaste darauf.



Aufgabe: Lade eine Figuren in dein Projekt.



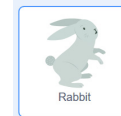
Schritt 01



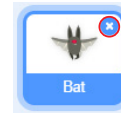
Suche diese Schaltfläche.
Klicke darauf und öffne
die Figurenbibliothek.




Schritt 02

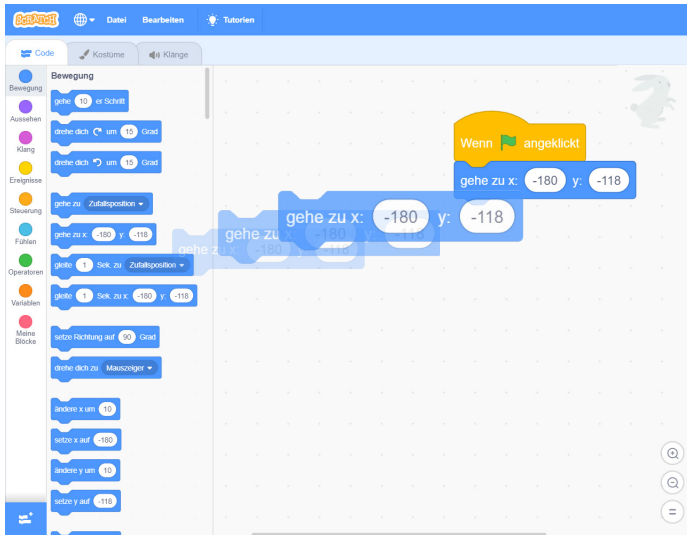


Wähle eine Figur aus.
Klicke mit der linken
Maustaste darauf.



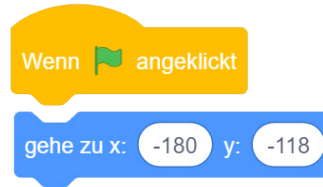
Wenn du Figuren löschen
möchtest, dann klicke
einfach auf: 

Aufgabe: Bringe deine Figur auf ihre jeweilige Startposition.



Schritt 01

Nutze folgende Befehle:

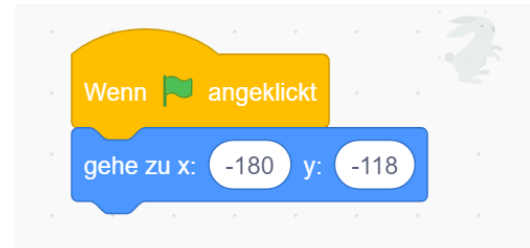


TIPP: Du kannst die Figur auch erst einmal mit der Maus auf eine Position ziehen. Dabei verändern sich die Zahlen in den Befehlsblöcken die noch nicht im Programmierfenster sind.

Lösung: So, könnte dein Projekt nun aussehen.



Lösungsvorschlag Hase (rabbit):

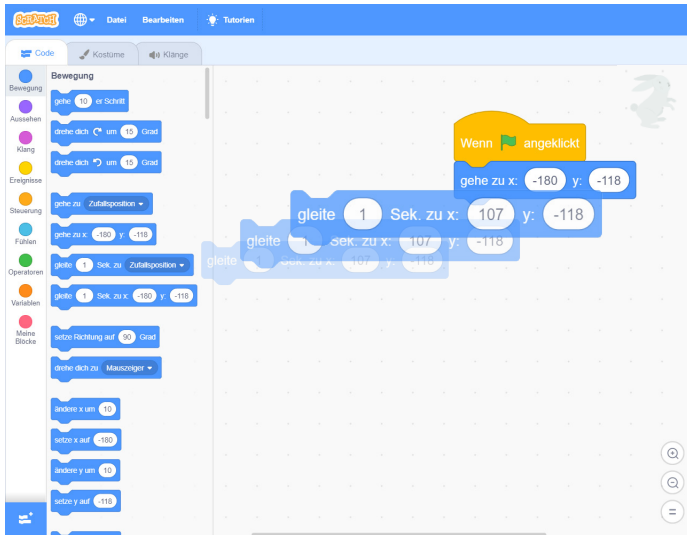


Drücke auf diese Schaltfläche, um dein Programm zu starten.



Diese Schaltfläche stoppt es wieder.

Aufgabe: Bewege deine Figur über die Bühne.



Nutze folgende Befehle:

gleite 1 Sek. zu x: 107 y: -118

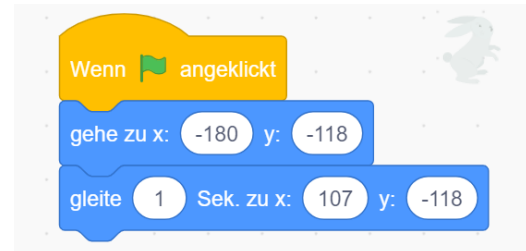
TIPP: Auch hier kannst die Figur mit der Maus auf eine neu Position verschieben bevor du den Befehlsblock in das Programmierfenster ziehst.


Hast du gesehen wo sich die Zahlen verändern?

Lösung: Starte nun dein Programm, um den Hasen über die Bühne laufen zu lassen.



Lösungsvorschlag Hase (rabbit)



 **Aufgabe:** Lass den Hasen "Frohe Ostern!" sagen.



Verwende dafür folgenden Befehl.

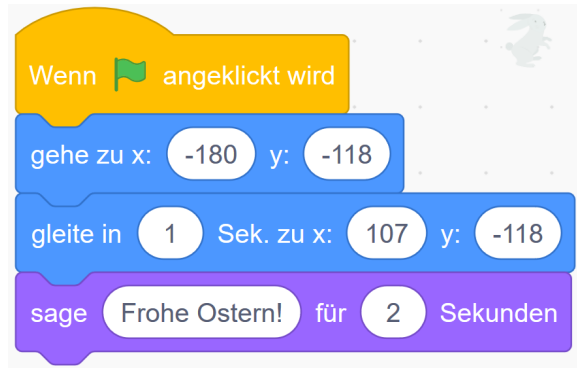
sage für Sekunden

TIPP: Versuche auch einmal den zweiten sage-Befehl. Vergleiche beide und überlege. Was passiert?

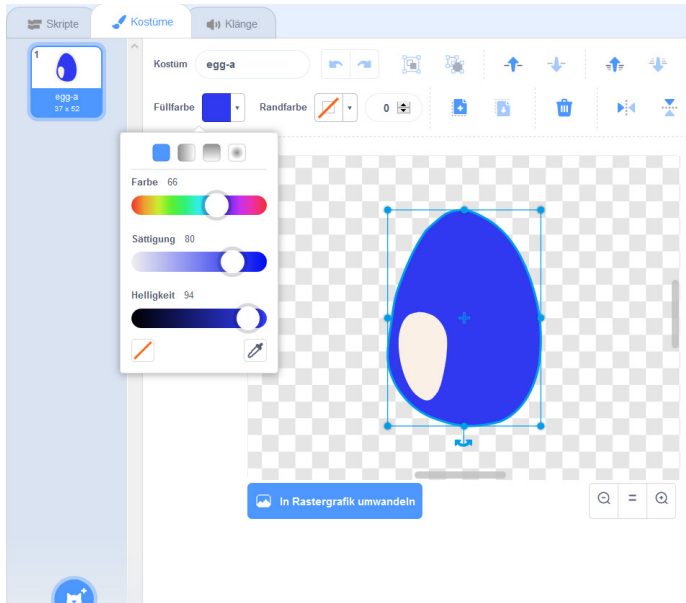
Lösung: Starte nun dein Programm. Was passiert?



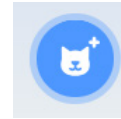
Lösungsvorschlag Hase (rabbit)



Aufgabe: Bemale ein paar Ostereier.

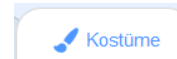


Schritt 01

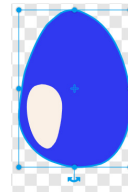


Suche diese Schaltfläche.
Öffne die Figurenbibliothek,
und füge ein Ei (egg) hinzu.

Schritt 02



Wähle nun die Rubrik
Kostüme aus.
Hier kannst du deine
Figuren umgestalten.



Klicke auf den Bereich,
den du ändern möchtest.



Verschiebe unter **Füllfarbe**
den Farbreghler und färbe so
dein Osterei neu ein.

 **Aufgabe:** Verstecke ein paar Ostereier.



Verwende dafür folgenden Befehl.

Wenn  angeklickt

warte Sekunden

verstecke dich

zeige dich

TIPP: Programme zunächst ein Osterei. Erstelle dann Kopien indem du mit der rechten Maustaste auf die Figur drückst und dann dublicieren auswählst.

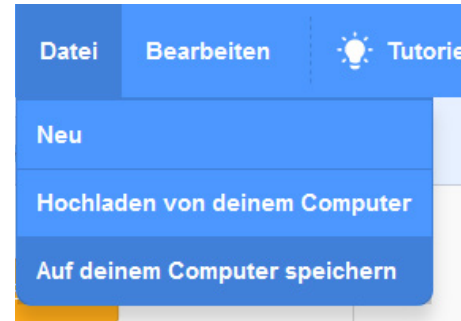
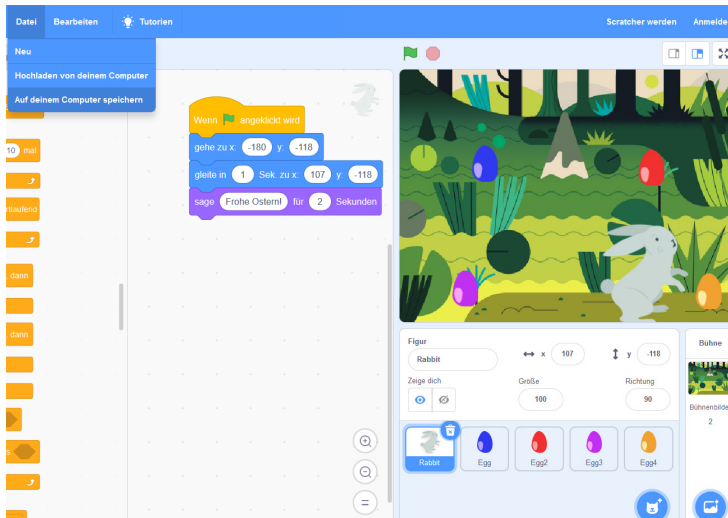
Lösung: Starte nun dein Programm und die Ostereier sollten nach 1 Sekunde erscheinen.



Lösungsvorschlag Osterei (egg)



Aufgabe: Sichere dein Projekt auf deinem Laptop.



Schritt 01

Suche die Schaltfläche **Datei**.

Schritt 02

Wähle dann den Unterpunkt **Auf deinem Computer speichern**.

Viel Spaß beim
Ausprobieren!