

Erste Animationen mit Scratch Jr



Lernkarten



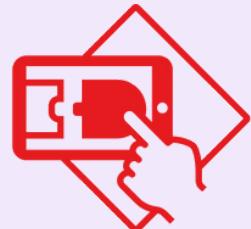
ca.
60 Minuten



ab 6 Jahren



Kein
Vorwissen
benötigt

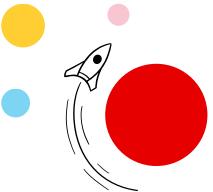


Mit Hilfe der Lernkarten kannst du Scratch Jr eigenständig entdecken und lernst die Programmieroberfläche sowie die wichtigsten Befehle kennen. Lasse die Figuren tolle Abenteuer erleben oder um die Wette laufen.

Lernkompetenzen:

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

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 JUNGE TÜFTLER | 1. Überarbeitung: CC-BY-SA 4.0 CODING FOR TOMORROW

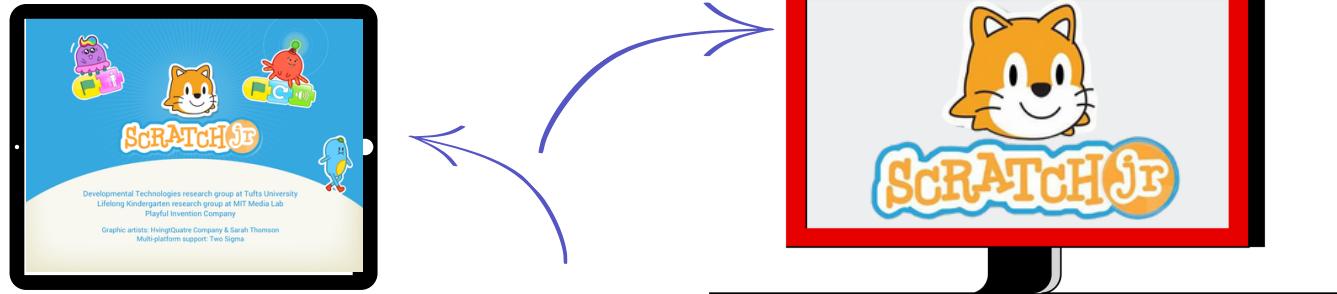


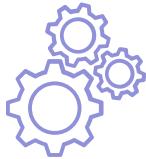
Allgemeines zu Scratch Jr

Vorbereitungen

Du benötigst:

- Tablet oder Laptop / Computer
- Scratch Jr App (kostenfrei im App Store oder Google Play Store zum Download verfügbar)
- oder Scratch Jr als Desktop Version <https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>

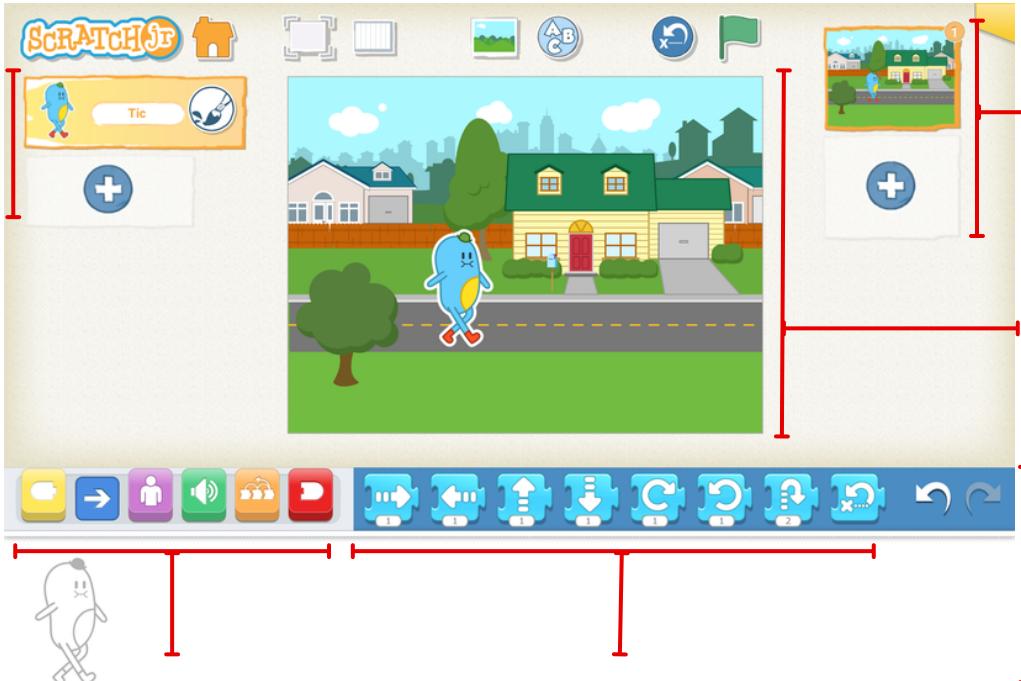




Die Benutzeroberfläche

Deine Figuren

Hier siehst du alle Figuren aus deinem Projekt



Kategorien

Einteilung für die Befehlsblöcke

Befehlsblöcke

Befehle, mit denen du deine Figuren steuerst

Szenen

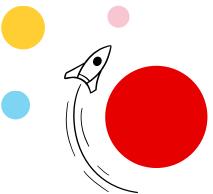
Du kannst bis zu 4 Szenen gestalten.

Bühnenbild

Hier siehst du alles, was du gestaltest und programmierst.

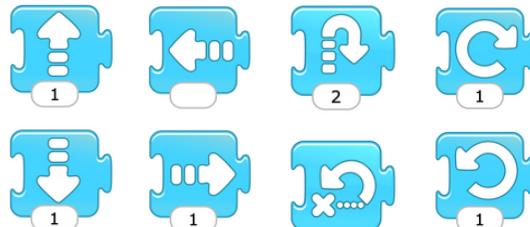
Programmieroberfläche

Hier erweckst du die Figuren zum Leben



Die Befehlsblöcke von Scratch Jr

Die Bewegungen



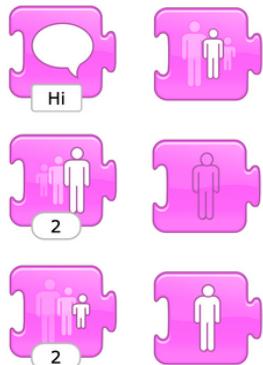
Start / Ereignisse



Klänge



Aussehen

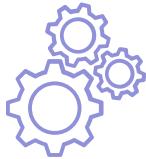


Abschluss / Ende



Steuerung





Programmieren mit Scratch Jr

Wettrennen - Die Tiere machen einen Wettlauf

1. Hintergrund wählen

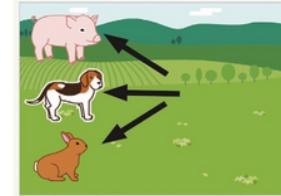


Neuer Hintergrund



OK

3. Figuren an die Startposition bringen



2. Figuren hinzufügen



Katze löschen
(lange gedrückt halten)



Neue Figur



OK



Neue Figur



OK

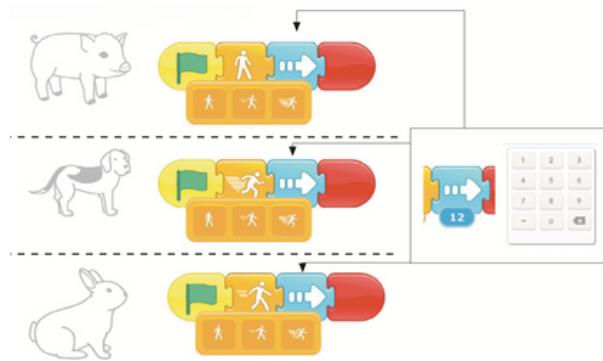


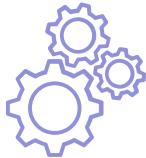
Neue Figur



OK

4. Programmieren





Programmieren mit Scratch Jr

Freundliche Figuren - die Tiere sagen sich Hallo.

1. Hintergrund wählen



Neuer Hintergrund

2. Figur hinzufügen

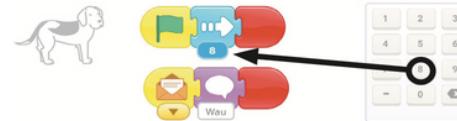


Neue Figur

3. Figuren an Startposition bringen



4. Programmieren



Zusatzfragen:

Warum wiederholt sich das Programm immer wieder?

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