

Erste Animationen mit Scratch Jr



Lernkarten



ca.
60 Minuten



ab 6 Jahren



Kein
Vorwissen
benötigt

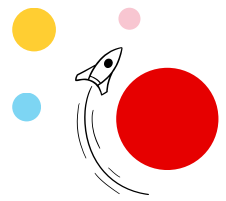


Mit Hilfe der Lernkarten kannst du Scratch Jr eigenständig entdecken und lernst die Programmieroberfläche sowie die wichtigsten Befehle kennen. Lasse die Figuren tolle Abenteuer erleben oder um die Wette laufen.

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

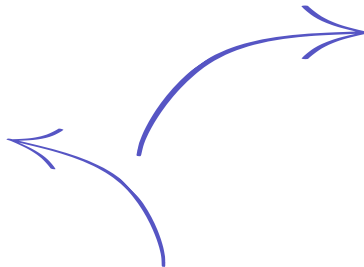


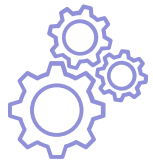
Allgemeines zu Scratch Jr

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/>

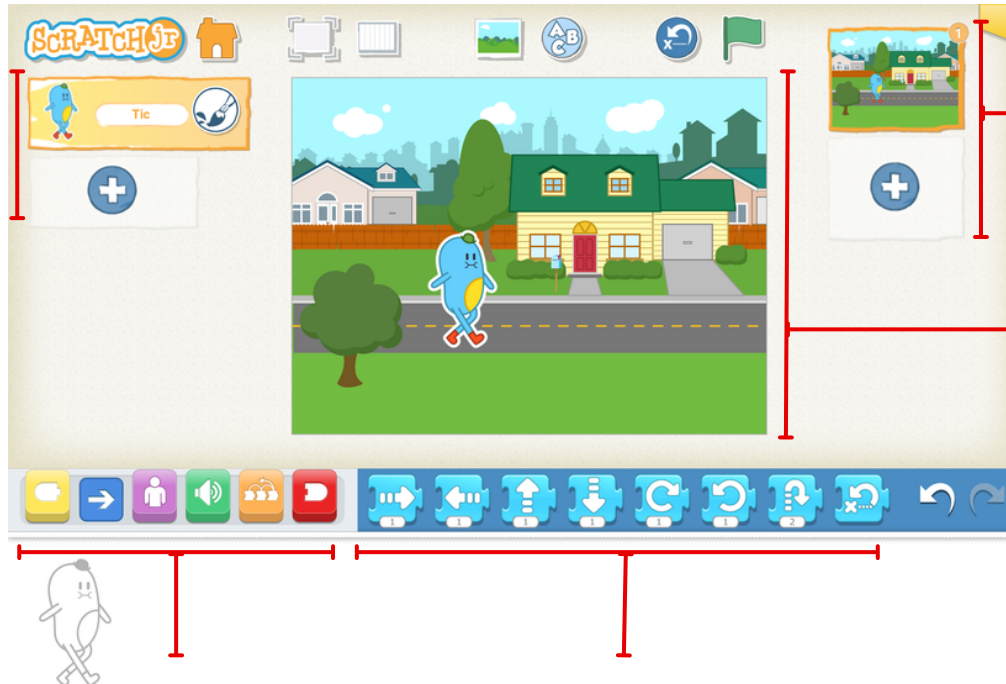




Die Benutzeroberfläche

Deine Figuren

Hier siehst du alle Figuren aus deinem Projekt



Szenen

Du kannst bis zu 4 Szenen gestalten.

Bühnenbild

Hier siehst du alles, was du gestaltest und programmierst.

Programmieroberfläche

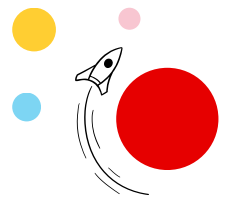
Hier erweckst du die Figuren zum Leben

Kategorien

Einteilung für die Befehlsblöcke

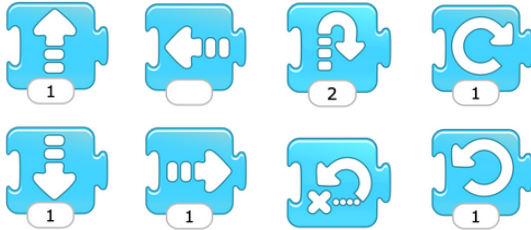
Befehlsblöcke

Befehle, mit denen du deine Figuren steuerst

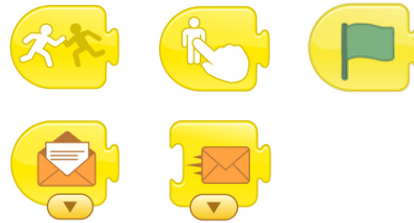


Die Befehlsblöcke von Scratch Jr

Die Bewegungen



Start / Ereignisse



Klänge



Aussehen

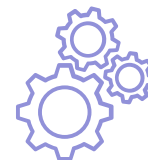


Abschluss / Ende



Steuerung





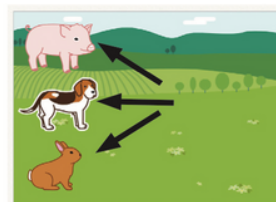
Programmieren mit Scratch Jr

Wettrennen - Die Tiere machen einen Wettlauf

1. Hintergrund wählen



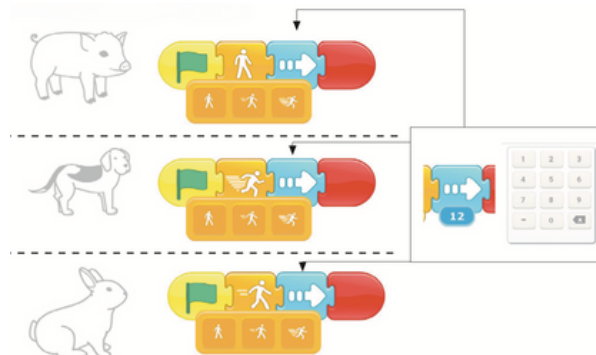
3. Figuren an die Startposition bringen

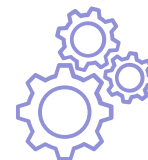


2. Figuren hinzufügen



4. Programmieren





Programmieren mit Scratch Jr

Gruseliger Wald - Wilde Waldtiere animieren

1. Hintergrund wählen



Neuer Hintergrund



OK

3. Titel schreiben und Farbe ändern



Gruseliger Wald



2. Figuren hinzufügen



Katze löschen
(lange gedrückt halten)



Neue Figur



OK



Neue Figur



OK



Neue Figur

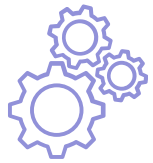


OK

4. Programmieren



Zusatzaufgabe: Füge ein Tier hinzu und programmiere es, wie du willst.



Programmieren mit Scratch Jr

Freundliche Figuren - die Tiere sagen sich Hallo.

1. Hintergrund wählen



Neuer Hintergrund



OK

2. Figur hinzufügen

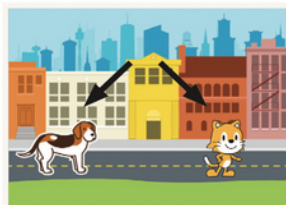


Neue Figur

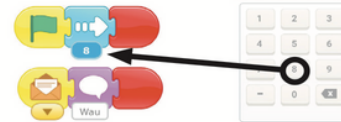


OK

3. Figuren an Startposition bringen



4. Programmieren



Zusatzfragen:

Warum wiederholt sich das Programm immer wieder?

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