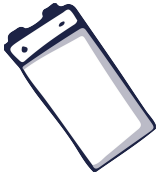
Erstes Storytelling mit Scratch Jr

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de

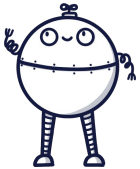
TüftelAkademie

Allgemeines zu Scratch Jr

Art: Lernkarten



Dauer: 90 Minuten



Alter: 7 - 9 Jahre

Vorwissen: keines

Mit Hilfe der Lernkarten kannst du eine interaktive Karte in Scratch Jr erstellen. Du lernst die Grundlagen von Scratch Jr kennen und kannst dann ein eigenes Projekt umsetzen.

Lernkompetenzen

- Nutzung von Befehlen im Kontext Mensch-Maschinen-Kommunikation
- Visuelle Programmiersprachen verstehen.
- Eine Geschichte mit digitalen Werkzeugen erzählen.
- Präsentieren mit interaktiven Anwendungen

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de

Allgemeines zu Scratch Jr

Vorbereitungen zum Programmieren

Du kannst Scratch Jr als APP mit dem Tablet oder als Desktop-Tool auf deinem Laptop nutzen.

Öffne deinen APP Store (für IPad) oder Google Play Store für Android und gib Scratch Jr ein. Dann kannst du die APP einfach laden und installieren. Die aktuelle Scratch Jr 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.

Klicke den folgenden Link an und du gelangst zur Downloadseite. Scratch Jr 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. Junge Tüftler*innen testet seine Angebote nach bestem Wissen und Gewissen. Kann allerdings keine Haftung für die Webinhalte von Dritten übernehmen.

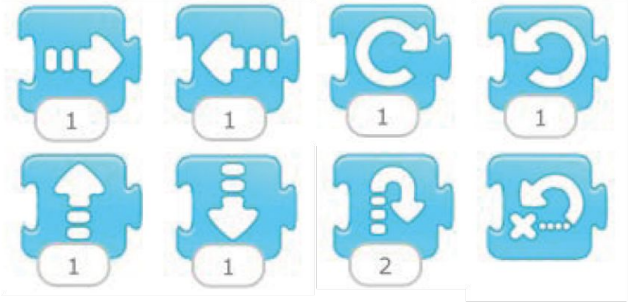
Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de

Die Benutzeroberfläche

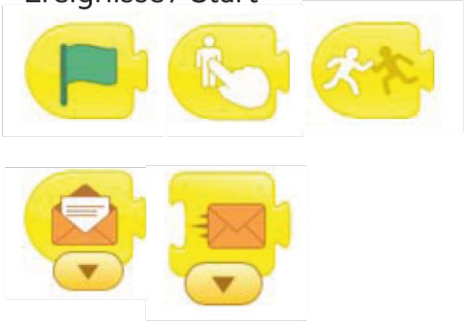
Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de

Übersicht Befehle

Bewegungen

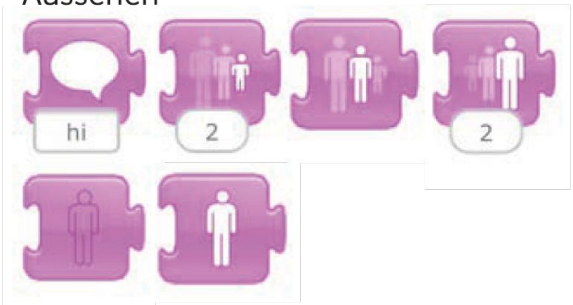


Ereignisse / Start

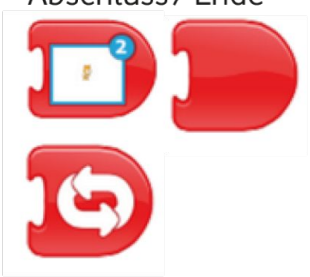


Klänge

Aussehen



Abschluss / Ende



Steuerung

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de

Zwei Freunde verabreden sich zum Wettlauf.

Schwierigkeit: ★ ☆ ☆ ☆ ☆

1. Hintergrund wählen

Neuer Hintergrund

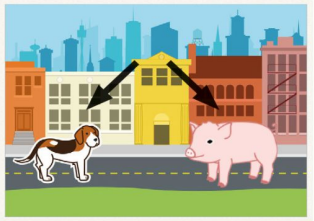
OK

2. Figur hinzufügen

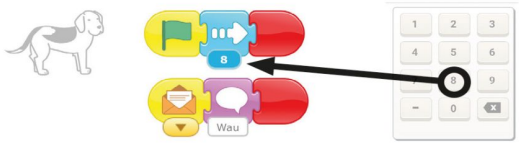
Neue Figur

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?

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de

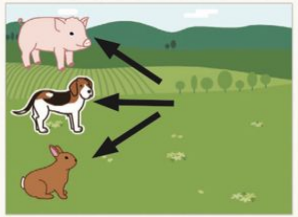
Auch der Hase möchte mitlaufen.

Schwierigkeit: ★☆☆☆☆

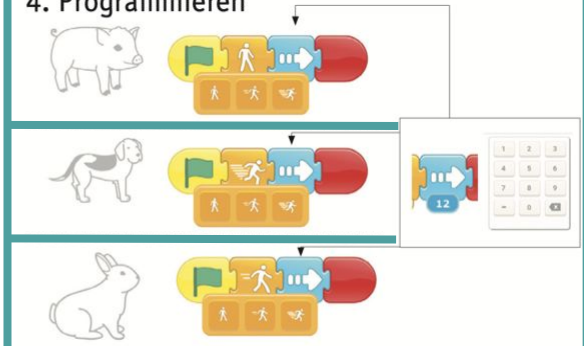
1. Hintergrund wählen

2. Figuren hinzufügen

3. Figuren an Startposition bringen



4. Programmieren



Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de

Beim Wettlauf verirren sich die Freunde.

Schwierigkeit: ★☆☆☆☆

1. Hintergrund wählen

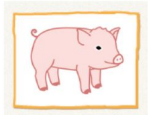
Neuer Hintergrund

OK

2. Figuren hinzufügen

Katze löschen
(lange gedrückt halten)

Neue Figur



OK

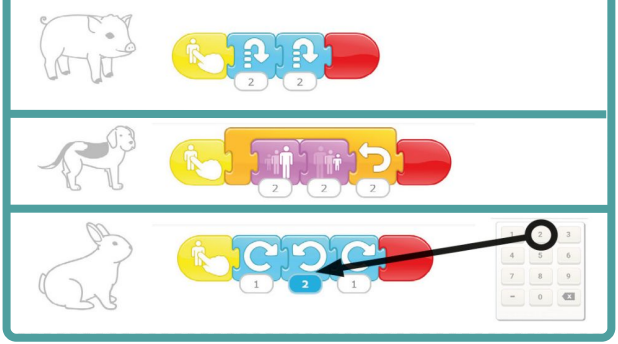
Neue Figur

OK

Neue Figur

OK

3. Programmieren



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

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de

Glückwunsch!
ERFOLG - Grundlagenexpert*in

Doch wie geht die Geschichte weiter?
Entwickle eigene Ideen.

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de