

Scratch

– digitales Selbstlernen –



Erklärvideo: Scratch

Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

Aufgabe 1

Schau dir den Erklärfilm an.

Aufgabe 2

Fülle den Lückentext aus.

Scratch ist eine 1 _____ Programmiersprache, die für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde. Die Programmierumgebung besteht aus verschiedenen 2 _____.

Auf der 3 _____ können 4 _____ agieren und bewegt werden.

Die 5 _____ zeigt eine Liste der Objekte an.

Die 6 _____ enthalten verschiedene Blöcke für Bewegung, Ereignisse, Aussehen, Ton und vieles mehr.

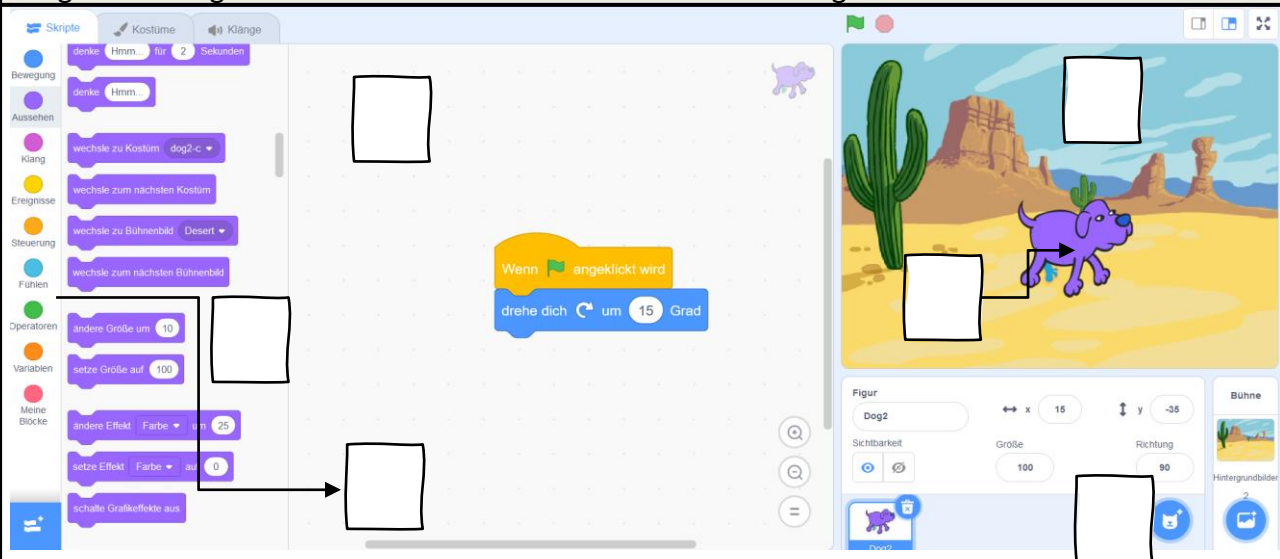
Die 7 _____ aus den verschiedenen Kategorien zeigen die verfügbaren Anweisungen und ihre Funktionen an.

Im 8 _____ können die Blöcke durch Ziehen und Ablegen platziert werden, um das Programm zu erstellen.

Wortliste: Programmierblöcke, Objekte, Bereiche, Bühne, Kategorien, objektbasierte, Figurenliste, Skriptbereich,

Aufgabe 3

Trage die richtige Nummer aus dem Lückentext in die Abbildung ein.



Merke

Die Programmierblöcke sind Anweisungen bzw. Aktionen, die das Verhalten der Objekte auf der Bühne steuern. Das Zusammenfügen der Programmierblöcke wird als Programm bezeichnet. Ein Programm beginnt immer mit einem Ereignis. Durch das Zusammenfügen der Blöcke in die richtige Reihenfolge entsteht ein vollständiges Programm.

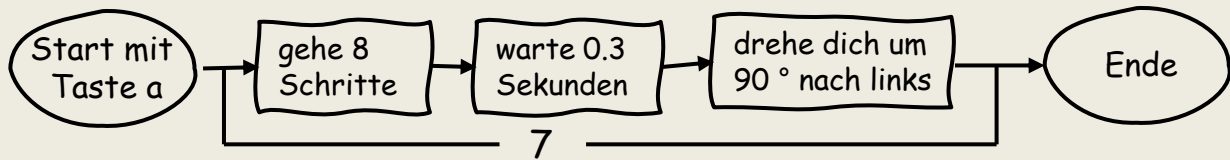
Es können mehrere Programme für ein und dasselbe Objekt erstellt werden.

Scratch

– digitales Selbstlernen –

Aufgabe 4

Öffne Scratch und programmiere ein Objekt deiner Wahl. Verwende das Flussdiagramm als Vorlage für dein Programm. Speichere dein Projekt unter einem geeigneten Namen in deinem Homelaufwerk.



Projekt auf deine Homelaufwerk speichern

1. Klicke auf "Datei" in der Menüleiste.
2. Klicke auf "Auf deinem Computer speichern".
3. Das Projekt wird automatisch im Downloads-Ordner deines Computers gespeichert.
4. Öffne den Downloads-Ordner und suche nach dem gespeicherten Projekt.
5. Kopiere das Projekt und füge das Projekt in das gewünschte Verzeichnis in deinem Homelaufwerk ein.
6. Benenne das Projekt um.

Aufgabe 5

Erstelle ein Programm, das eine Figur über die Bühne laufen lässt und dabei ihre Größe ändert.

Flussdiagramm & Programmierblöcke in Scratch

Kategorie Steuerung

Die Programmierblöcke in der Kategorie "Steuerung" ermöglichen die Erstellung von Bedingungen und Wiederholungen mit Bedingungen oder Wiederholungen mit fester Anzahl, ähnlich wie bei einem Flussdiagramm.

Aufgabe 6

Vervollständige die Tabelle:

Programmierblöcke	Form im Flussdiagramm	Bedeutung/ Erklärung

Aufgabe 7

Erstelle ein Programm, das eine Figur über die Bühne laufen lässt und dabei ihre Farbe ändert, wenn sie einen bestimmten Punkt erreicht. Nutze dafür auch Programmblöcke aus der Kategorie Steuerung.