

Anleitung für Schülerinnen und Schüler

Scratch 1



Mit dieser Anleitung lernst du die Programmier-Oberfläche kennen, welche du für das Erstellen der digitalen Einladung verwenden wirst. Scratch ist eine Programmiersprache, mit der du eigene interaktive Geschichten, Animationen, Spiele, Musik und viele weitere Dinge erstellen kannst.

Überblick gewinnen – Programmieroberfläche

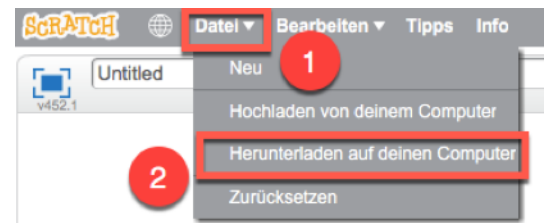
Programmieroberfläche öffnen

1. Öffne die Webseite www.scratch.mit.edu
Hier kannst du selber Scratch-Programme entwickeln. Deine digitale Einladung wird hier entstehen.
2. Du klickst nun auf den Knopf «Entwickeln» und wirst dadurch auf die Programmieroberfläche umgeleitet.
Jetzt bist du am Start angelangt und kannst mit dem Programmieren beginnen.

Programm speichern

1. Schreibe einen Namen im Titelfeld und klicke dann auf «Datei», um das Menü zu öffnen.
2. Klicke «Herunterladen auf deinen Computer», um das Programm an einem gewünschten Ort auf dem Computer zu speichern.

Auf die gleiche Art und Weise kannst du auch Programme hochladen («Hochladen von deinem Computer» verwenden).

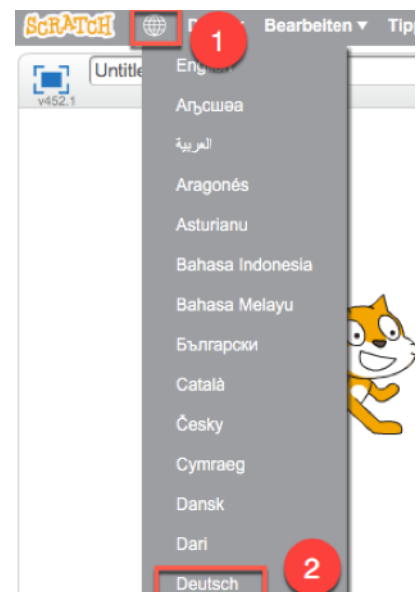


Sprache ändern

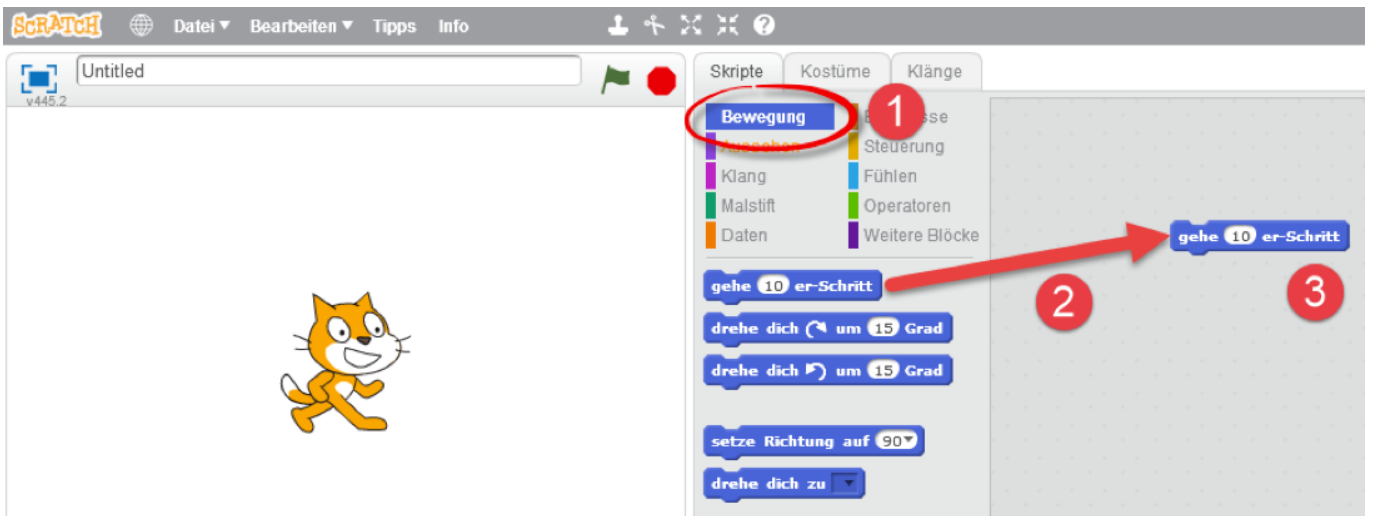
1. Klicke auf die Weltkugel und wähle «Deutsch» als Sprache aus.

Jetzt kannst du ...

- ... die Programmieroberfläche Scratch öffnen.
- ... Programme auf deinem Computer speichern.
- ... die Sprache auf Deutsch ändern.



Bewegungen einfügen



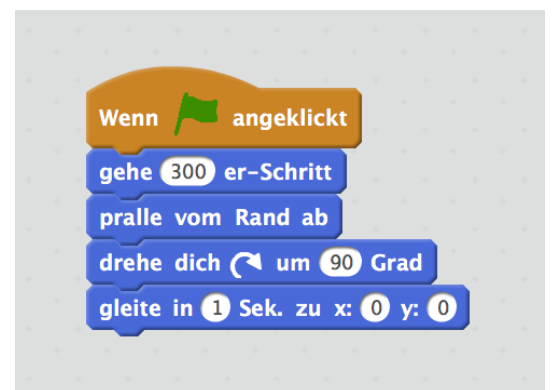
Siehst du die Katze in der Mitte des Bühnen-Bereiches? Wir wollen sie nun bewegen. Bewegungen wird es auch auf deiner digitalen Einladung geben. Das macht die digitale Einladung viel abwechslungsreicher.

Bewegungsbefehle einfügen

1. Wähle im Bereich der Block-Paletten mit den Befehlen den Bereich «Bewegung» aus.
2. Ziehe nun mit der Maus den Bewegungs-Block in den Skript-Bereich.
3. Klicke auf den Bewegungs-Block und beobachte, was mit der Katze passiert. Klicke nun mehrmals nacheinander auf den Block. Und siehe da, die Katze bewegt sich.

Programmablauf erstellen

1. Um ein Programm jeweils mit dem Startknopf (Fähnchen) starten zu können, ziehst du aus dem Bereich «Ereignisse» zuerst den Start-Block in den Skript-Bereich.
2. Wähle weitere Blöcke aus und ziehe sie bis an die untere Kante des ersten Bewegungs-Blocks.
3. In den weissen Feldern kannst du die Distanz oder Menge der jeweiligen Bewegung verändern.
4. Teste die Befehle im Bereich «Bewegung» ein bisschen aus. Wer findet den besten Bewegungsablauf?

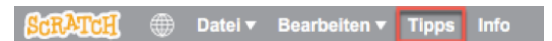


Jetzt kannst du ...

- ... die Figuren bewegen.
- ... erste Programme mit mehreren Programmier-Blöcken zusammenfügen.

Tipps – Anleitungen

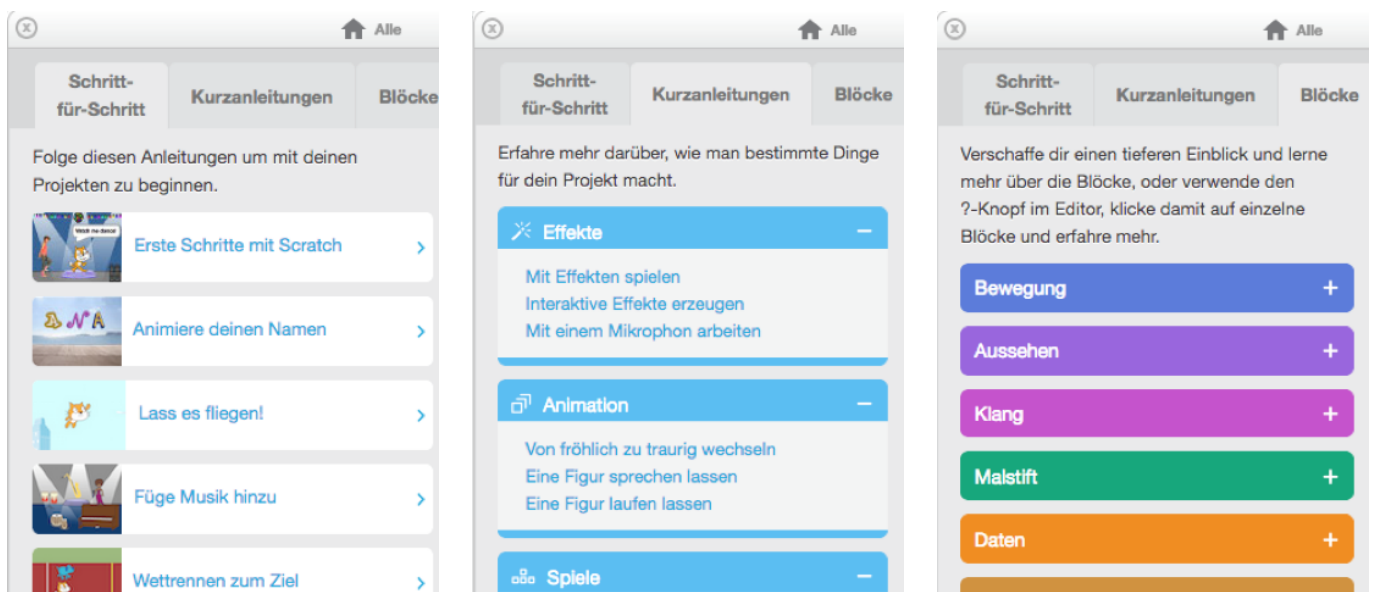
Du hast nun ein erstes Programm geschrieben. Die Katze bewegt sich. Doch vielleicht willst du für die digitale Anleitung eine ganz spezielle Bewegung finden, weisst aber nicht wie. Die Tipps von Scratch helfen dir dabei.



Tipps und Hilfen aufrufen

Klicke oben im Menü «Tipps» an. Jetzt erscheint an der rechten Bildschirmseite ein Bereich mit vielen Anleitungen in drei Bereichen:

- Schritt-für-Schritt – Hier werden die Grundfunktionen nochmals erklärt.
- Kurzanleitungen – Dieser Teil erklärt viele spezielle Funktionen wie Effekte, Animationen, Spiele, Musik und Geschichten.
- Blöcke – In diesem Bereich sind viele vorgefertigte Blöcke zu finden, die in deinen Programmen wiederverwendet werden können. Abschauen ist in Scratch erlaubt.



Jetzt kannst du ...

- ... bei Fragen anhand der Tipps Antworten und Lösungen finden.
- ... erste Programme mit mehreren Programmier-Blöcken zusammenfügen.

Du kennst jetzt erste Möglichkeiten, um etwas Bewegung in deine digitale Einladung zu bringen. Doch wie soll deine digitale Einladung aussehen? Was passiert? Welche Figuren sind auf der Einladung zu sehen?

Gehe jetzt an die konkrete Planung deiner digitalen Einladung im Falblatt.