

Ins trucziun per scolaras e scolar

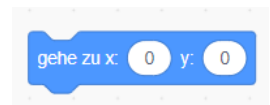
Scratch 2

Repetiziuns

Cun quist'instrucziun imprendast tū a manascher il muvimaint dal giat culla schlerna infinita. Sest tū muvanter il giat uschè ch'el chamina adūna dapū a dretta?

Muvimaints e tuns cun repetiziuns

1. Drouva aunz la repetiziun ün «gehe zu 0 0» - elemaint (guarda il purtret) per returner darcho a la mited cun clicker sūlla binderina verda (pom da partenza).
2. Sest tū musser al giat da chaminer desch voutas a dretta ed alura desch voutas a schnestra?
3. Che capita, scha tū agiundschaft tieu program da schnestra/dretta in ün «wiederhole fortlaufend-Block»? Ponderescha, scha tū pudessast integrer uschè ün muvimaint u ün simil in tieu invid digitel.



Cò chattast üna proposta pussibla cun e sainza «wiederhole fortlaufend-Schlaufe».



sainza «wiederhole fortlaufend-Block»



cun «wiederhole fortlaufend-Block»

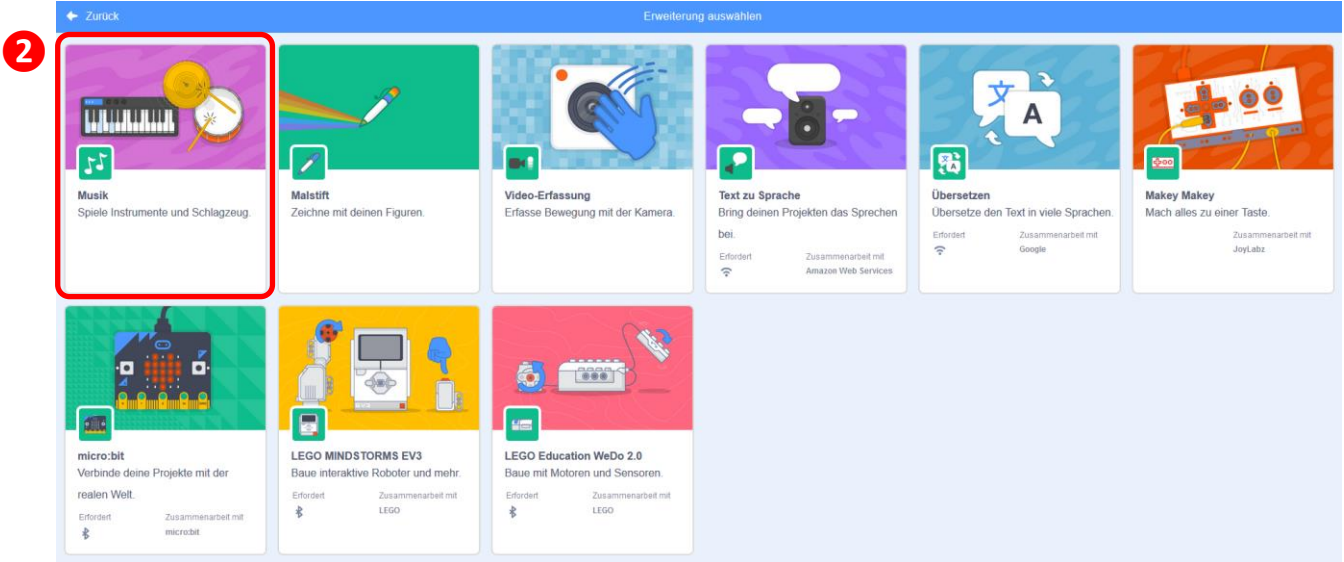
Uossa sest tū...

... druver schlernas (blocs da repetiziun) per la programmaziun da muvimaints in Scratch.

Schlargiamaints: Agiundscher palettas da script supplementeras cun blocs da programmer

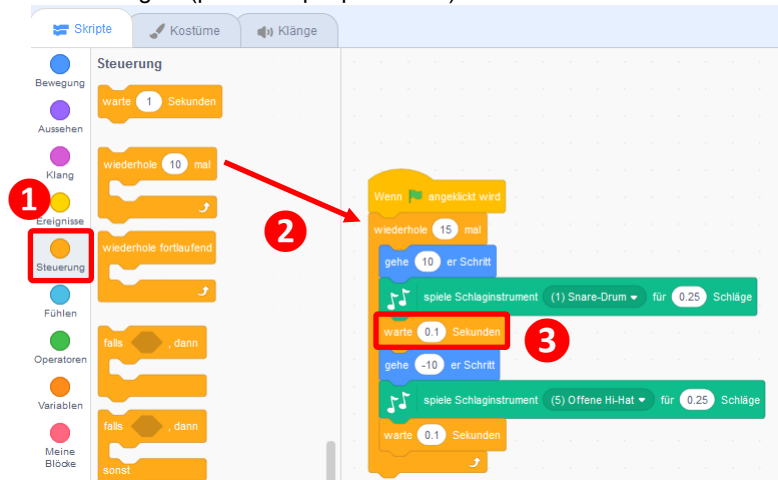
Per cha tü possast druver ils blocs da programmer da musica in Scratch, stust tü agiundscher il prüm la paletta da script supplementera «Musik».

1. Clicca suotvart a schnestra sülla surfatscha da schlargiamaints.
2. Tscherna da las palettas da script la paletta da musica, per pudair l'agiundscher al sector da scripts.



Scha tü voust eseguir üna sequenza da püss tuns u muvimaints, es que pü simpel da lavurer cun repetiziuns. Que vela eir per l'adöver da tuns e muvimaints in tieu invid digital (per exaimpel per ün sot).

1. Tscherna aint il sector scripts il sector «Steuerung».
2. Tira «Wiederhole ... mal» aint il sector da scripts, metta insemel ün program cun elemaints da tuns, drouva per fer que il sector «Musik».
3. Per cha'ls pass ed ils tuns nu sajan memma svelts, agiundschat tü al program ün bloc da spetter. Il temp poust tü adatter libramaing.



A do differents blocs da repetiziu. Il bloc da repetiziu «wiederhole fortlaufen» fo cha'il script (il program) passa sainza fin. Perque nu's po neir agiundscher ün oter bloc.



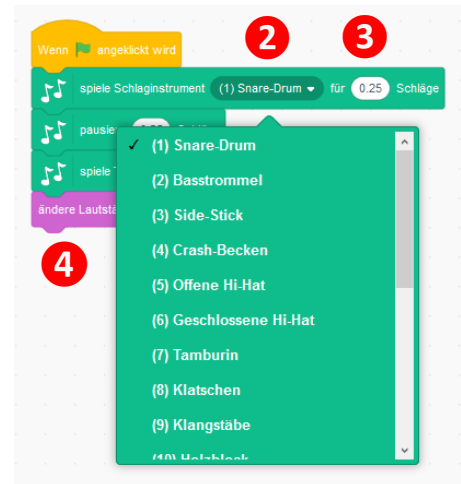
Uossa sest tü...

- ... muvanter las figüras.
- ... cumbiner prüms programs cun püssas repetiziuns (schlernas).
- ... agiundscher palettas da script a tematicas supplementeras.

Agiundscher ed elavurer tuns

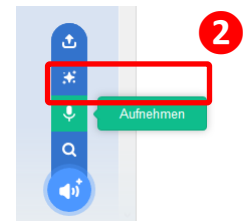
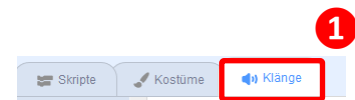
Uossa sest tü muvanter las figüras in tieu invid digital cun programs da schlernas (repetiziuns) uschè lönch scu cha tü voust. Nus vains eir già agiunt prüms tuns. Uossa vulainsa furmer ils tuns cha las figüras (p.ex. il giat) faun düraunt ün muvimaint u tar ün mumaint fixo.

1. Tscherna aint il sector scripts il sector «Musik». Tira uossa püss blocs da tuns aint il sector da scripts, per fer musica.
2. Tscherna ün oter tun.
3. Prouva da prolunger la lungezza dal tun.
4. Rivast tü da metter insembel ün'intera melodia u da müder il volumen dal tun?

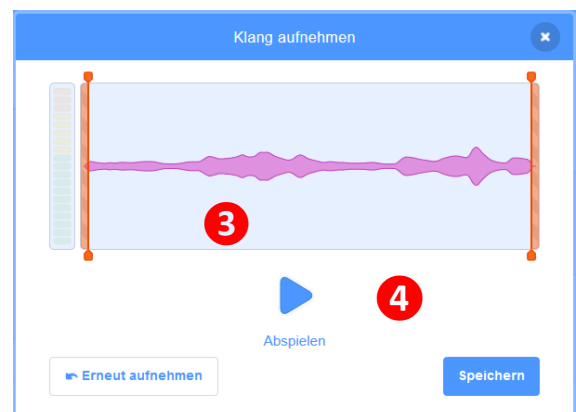
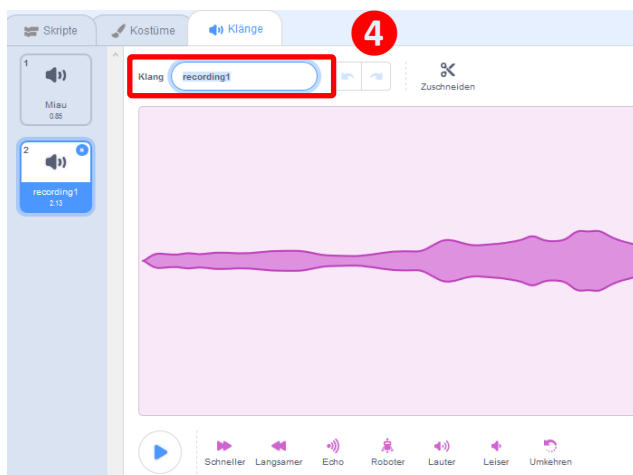


Registrer ed agiundscher tuns

1. Cun agüd dal buttun «Klänge» poust tü svesch registrer tuns.
2. Clicca sülla surfatscha suotvar a schnestra per registrer ün tun nouv.
3. Que's evra üna fnestra nouva da registraziun inua cha tü poust registrer, taglier ed arcuner nouvs tuns culla surfatscha «Aufnehmen».
4. Registrescha uossa ils tuns ed arcunescha'ls cun ün nom adatto.
5. Las registraziuns paun gnir tschernidas scu tuns e gnir agiuntas tal buttun «Skripte»



Il bloc «spiele Klang ... ganz» s'adatta meglder, perche cha las registraziuns stögljan il prüm tuner anz cha'l program cuntinuescha.



Uossa poust tü...

- ... agiundscher tuns e classificher els suot las figüras.
- ... registrer svesch tuns e druver els in tieu program.

Agiundscher e creer ün fuonz

Per realiser üna cuntredgia in nos invid drouva que ün fuonz adatto. Quel poust tü tscherner aint il sectur «Bühne» suotvart a dretta.

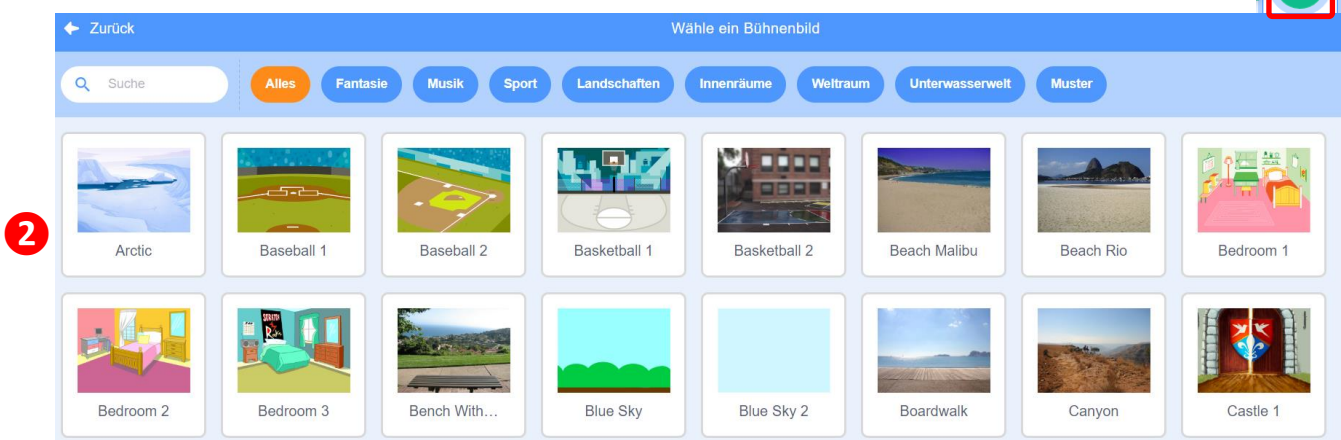
Tü poust eir fer svess ün u telecharger tia scenaria.

Tscherna uossa ün fuonz chi s'affo tar tieu sböz.



Scenaria da la biblioteca

Illa biblioteca dal program do que bgers e bels fuonzs cha tü poust tscherner ed alura auncha adatter svess.



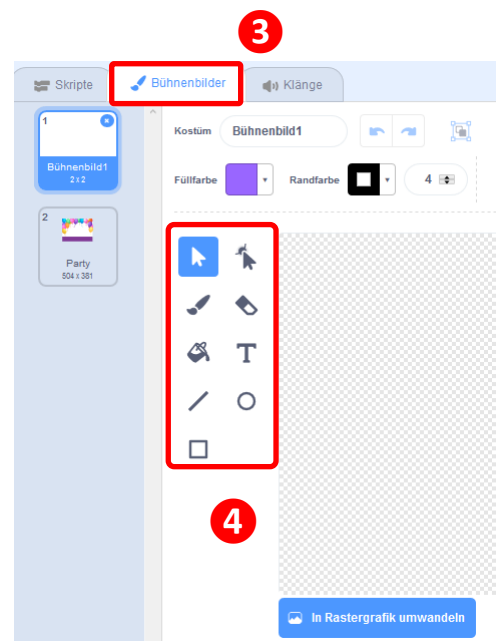
1. Clicca sül simbol da marella giosom a dretta per avrir la biblioteca. La biblioteca es ordineda tenor temas.
2. Tscherna ün purtret da la biblioteca e conferma'l cun «OK».

Creer svess üna scenaria (be per programmeders avanzos)

3. Clicca sül buttun «Bühnenbilder», tscherna ün titul adatto ed agiundscha culla clavella «Hinzufügen» üna scenaria disponibla.
4. Uossa poust tü modifier il purtret avaunt maun cullas üsaglias.

Uossa sest tü...

... tscherner e modifier ün fuonz da la biblioteca u creer ün egen fuonz.



Scratch vain sviluppo da la Lifelong-Kindergarten-Group al MIT-Media-Lab. Guarda <https://scratch.mit.edu>.