

ScratchJr: Erste Animationen mit ScratchJr

Art: Lernkarten



Mit Hilfe der Lernkarten kann die App ScratchJr eigenständig erschlossen werden. Die Schülerinnen und Schüler lernen die wichtigsten Befehlsblöcke kennen.



Die Karten entsprechend der Gruppengröße ausdrucken. Anschließend die Seiten an der gestrichelten Linie mit einer Schere durchschneiden. Es entsteht ein A5 Format. Wir empfehlen die Karten zur Wiederverwendung zu laminieren.



Lernkompetenzen

- > Verständnis algorithmischer Muster und Strukturen
- > Grundverständnis über den Aufbau einer visuellen Programmiersprache

Wir freuen uns über Ihr Feedback zu unserem Material:
info@coding-for-tomorrow.de



Freundliche Figuren

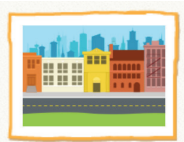
Wie sagen die Tiere „Hallo“ zueinander?



1. Hintergrund wählen



Neuer Hintergrund



OK

2. Figur hinzufügen

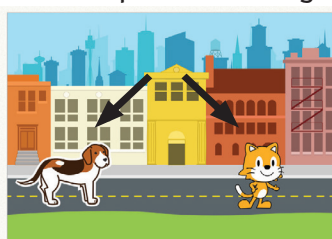


Neue Figur

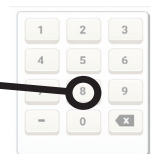


OK

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?

1. Hintergrund wählen



Neuer Hintergrund



OK

2. Figuren hinzufügen



Katze löschen
(lange gedrückt halten)



Neue Figur



OK



Neue Figur



OK



Neue Figur



OK

3. Titel schreiben und Farbe ändern



Gruseliger Wald



4. Programmieren



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

1. Hintergrund wählen



Neuer Hintergrund



OK

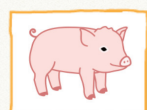
2. Figuren hinzufügen



Katze löschen
(lange gedrückt halten)



Neue Figur



OK



Neue Figur



OK

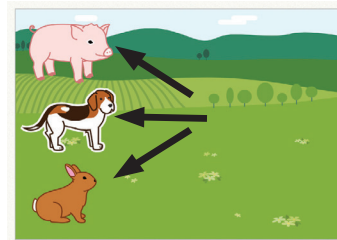


Neue Figur



OK

3. Figuren an Startposition bringen



4. Programmieren

