

</> Programmierung

Erstes Storytelling mit ScratchJr

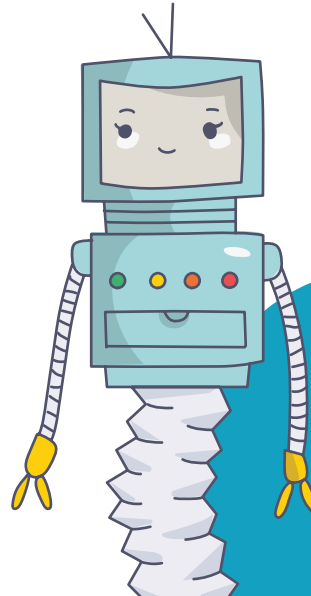
Mit Hilfe der Lernkarten könnt ihr eine interaktive Karte in ScratchJr erstellen. Ihr lernt die Grundlagen von ScratchJr kennen und könnt dann ein eigenes Projekt umsetzen.



Level:
Für Anfänger*innen



Wir freuen uns über euer Feedback zu unserem Material!
post@junge-tueftler.de / Mehr Materialien unter: tueftellab.de



Erstes Storytelling mit ScratchJr



Art:
Lernkarten



Alter:
Ab 7 – 9 Jahre



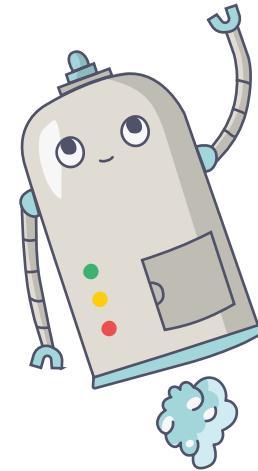
Kategorie:
Programmieren



Level:
Für Anfänger*innen

Lernziele

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



Allgemeines zu ScratchJr

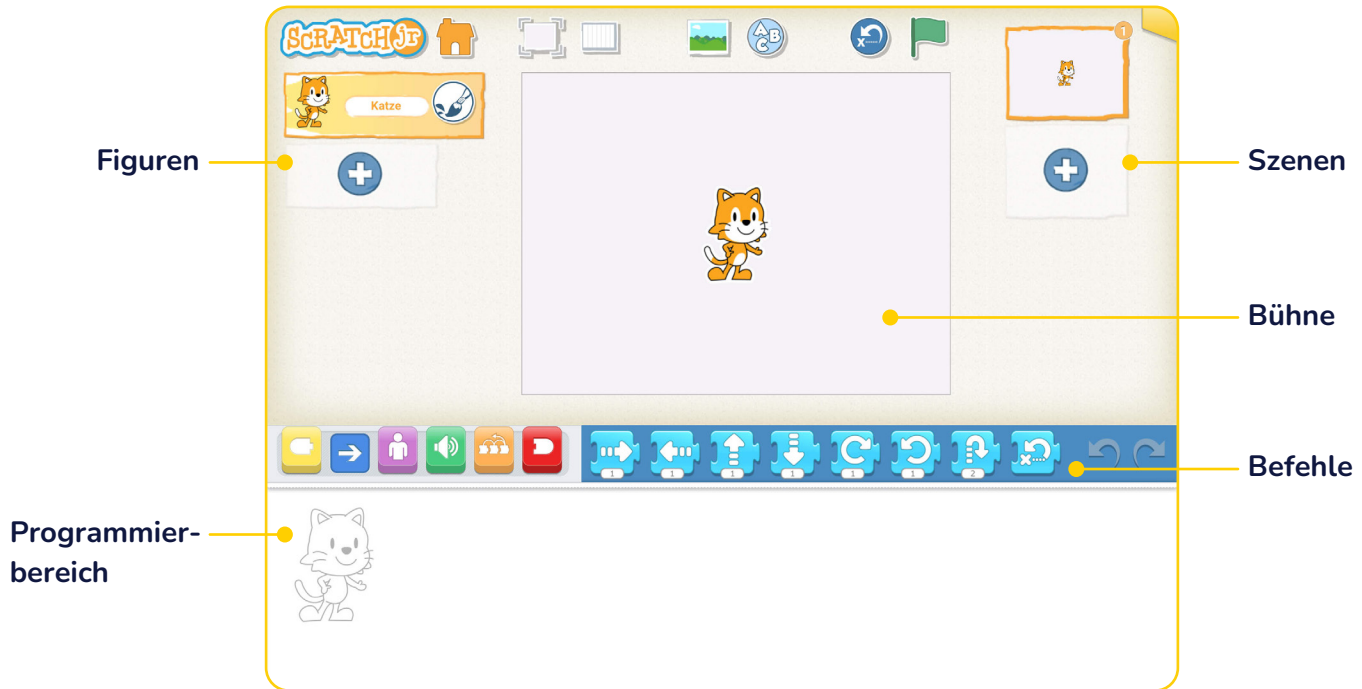
Vorbereitung

Ihr könnt ScratchJr als App mit dem Tablet oder als Desktop-Tool auf eurem Laptop nutzen.



Als ersten Schritt müsst ihr die App ScratchJr auf einem mobilen Gerät installieren – fragt dazu einen Erwachsenen. Die App findet ihr im App Store (für iPad) oder im Google Play Store für Android-Geräte.

Die Benutzeroberfläche



Übersicht: Befehle

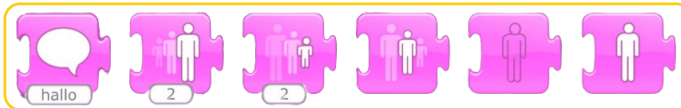
Bewegungen



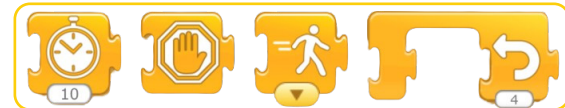
Klänge



Aussehen



Steuerung



Ereignisse / Start



Abschluss / Ende







Erstes Projekt mit ScratchJr

Ein Hund sagt „Hallo“!

1. Hintergrund wählen



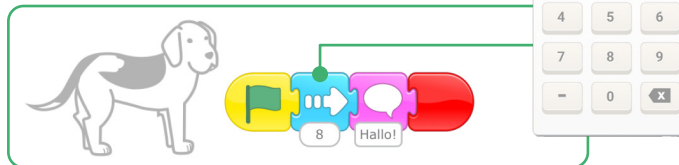
2. Figur hinzufügen



3. Figuren an Startposition bringen



4. Programmieren





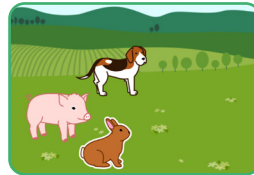
Erstes Projekt mit Scratch Jr

Drei Freunde verabreden sich zum Wettlauf

1. Hintergrund wählen



3. Figuren an Startposition bringen



2. Figur hinzufügen

Katze löschen
(lange gedrückt halten)

4. Programmieren





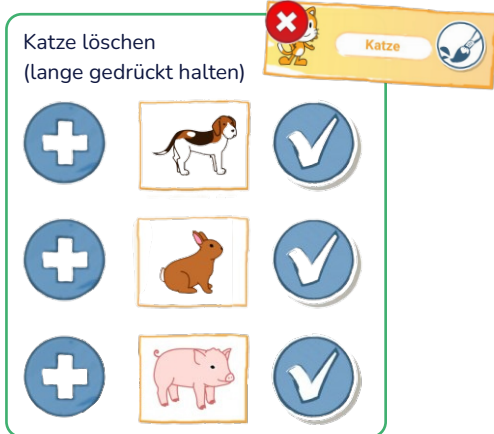
Erstes Projekt mit ScratchJr

Beim Wetlauf verirren sich die Freunde

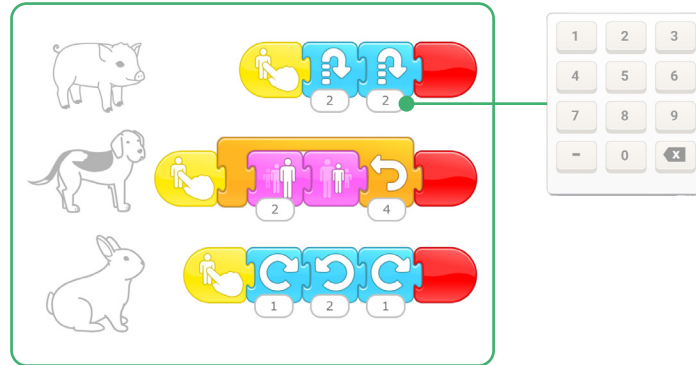
1. Hintergrund wählen



2. Figur hinzufügen



4. Programmieren



ZUSATZFRAGEN

Fügt ein eigenes Tier hinzu und programmiert es, wie ihr wollt!





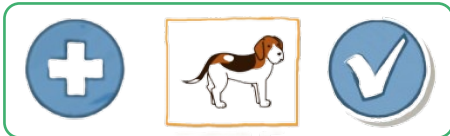
Erstes Projekt mit ScratchJr

Am nächsten Tag in der Stadt

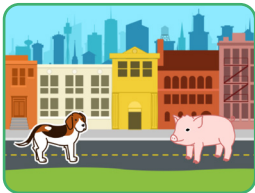
1. Hintergrund wählen



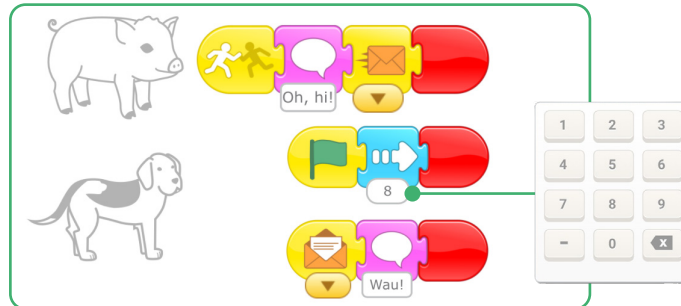
2. Figur hinzufügen



3. Figuren an Startposition bringen



4. Programmieren



ZUSATZFRAGEN

Warum wiederholt sich das Programm immer wieder?
Was könnt ihr ändern, damit sich das Programm nicht wiederholt?



</> Programmierung

Geschafft!

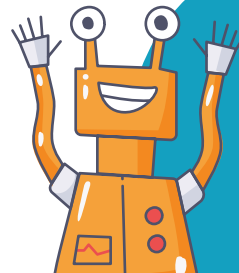
Ihr habt nun ScratchJr kennengelernt und seid Grundlagenexpert*innen. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten mit ScratchJr kreative Projekte umzusetzen. Für mehr Inspiration empfehlen wir diese Seite:

- www.scratchjr.org

Und nicht vergessen, es wird immer mal wieder Herausforderungen geben. Manchmal funktioniert nicht immer alles auf Anhieb und das ist vollkommen normal.



Wir freuen uns über euer Feedback zu unserem Material!
post@junge-tueftler.de / Mehr Materialien unter: tueftellab.de





Ihr wollt mehr über **ScratchJr** lernen?
Dann schaut auf unserer Lernplattform
digital.tueftellab.de vorbei!