

# ERSTE ANIMATIONEN MIT SCRATCH JR

Lerne die Programmoberfläche sowie die wichtigsten Befehle kennen. Lass deine Figuren tolle Abenteuer erleben.

**FUTURIUM**



# FUTURIUM

SEITE 2 - INFORMATION

## VORBEREITUNG ZUM PROGRAMMIEREN

Du kannst Scratch Jr als APP mit dem Tablet oder Desktop-Tool auf deinem Laptop nutzen.

Lade die App **Scratch Jr** im App Store (für Apple Geräte) oder im Google Play Store (für Android Geräte).

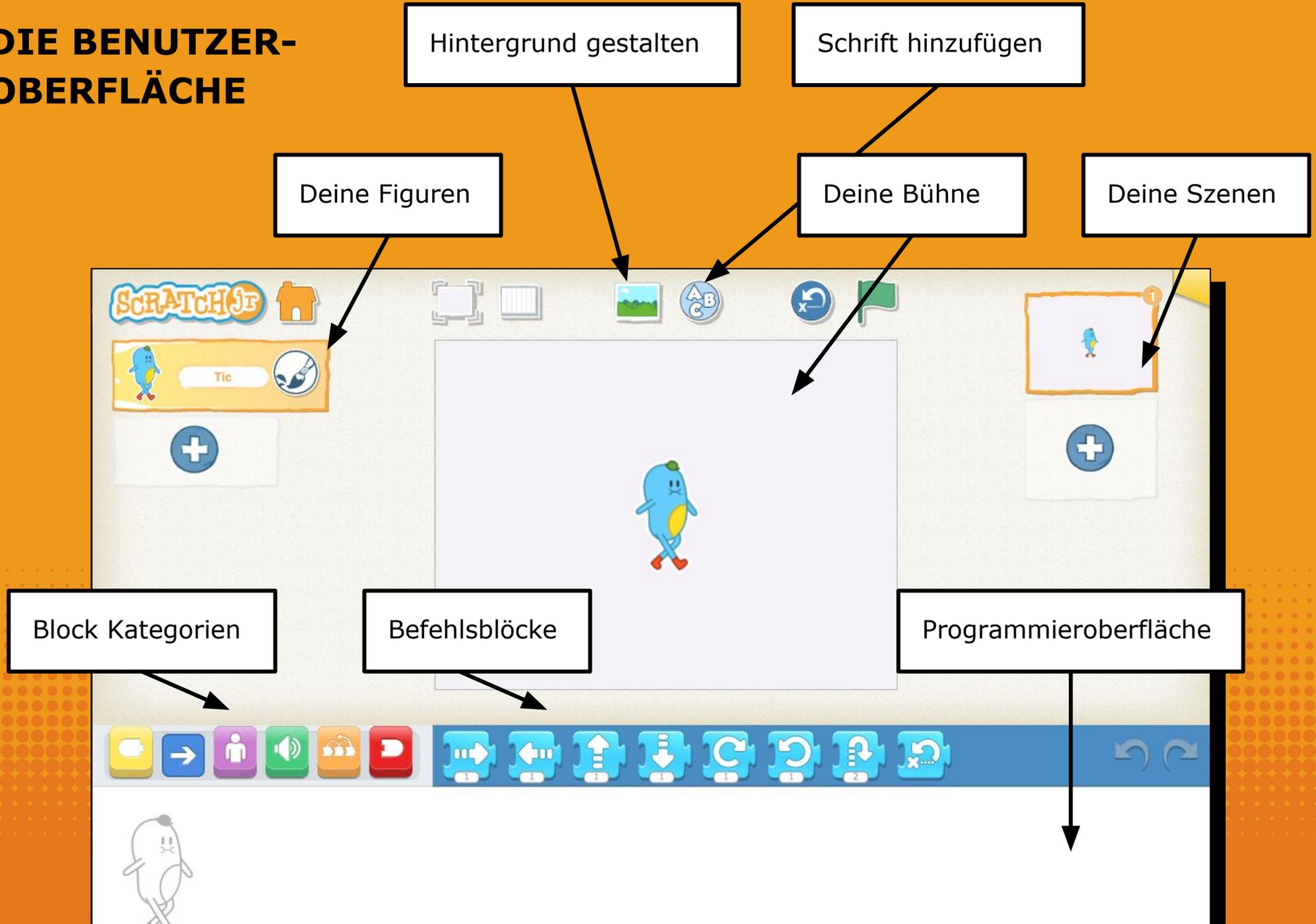
Die Desktop Version findest du unter:  
**<https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>**  
und ist aktuell nur als Beta-Version für Windows und Mac verfügbar. Sie läuft aber trotzdem zuverlässig.

The Scratch Jr logo is displayed in a stylized, bubbly font. The word "SCRATCH" is in orange with a white outline, and "jr" is in white with an orange outline. The logo is set against a blue background with a sunburst pattern.

# FUTURIUM

SEITE 3 - LERNKARTE

## DIE BENUTZER-OBERFLÄCHE



# FUTURIUM

SEITE 4 - LERNKARTE

## HINTERGRUND AUSWÄHLEN

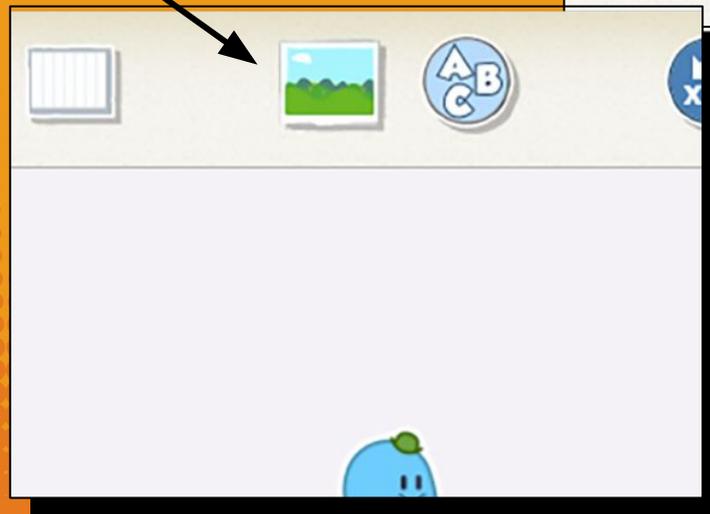
In Scratch Jr kannst du einen fertigen Hintergrund auswählen oder dir einen eigenen Hintergrund zeichnen.

Zeichne hier deinen eigenen Hintergrund.

Klicke auf das Häkchen, um deine Auswahl zu bestätigen.

Du kannst hier eine fertige Vorlage auswählen.

Klicke hier, um einen Hintergrund auszuwählen.



# FUTURIUM

SEITE 5 - LERNKARTE

## ZEICHNE DEINEN EIGENEN HINTERGRUND

Zeichne deinen Weg zu einem bestimmten Ort auf. In unserem Beispiel gehen wir vom Berliner Hauptbahnhof (Hbf) zum Futurium.

Wähle hier dein Malwerkzeug.

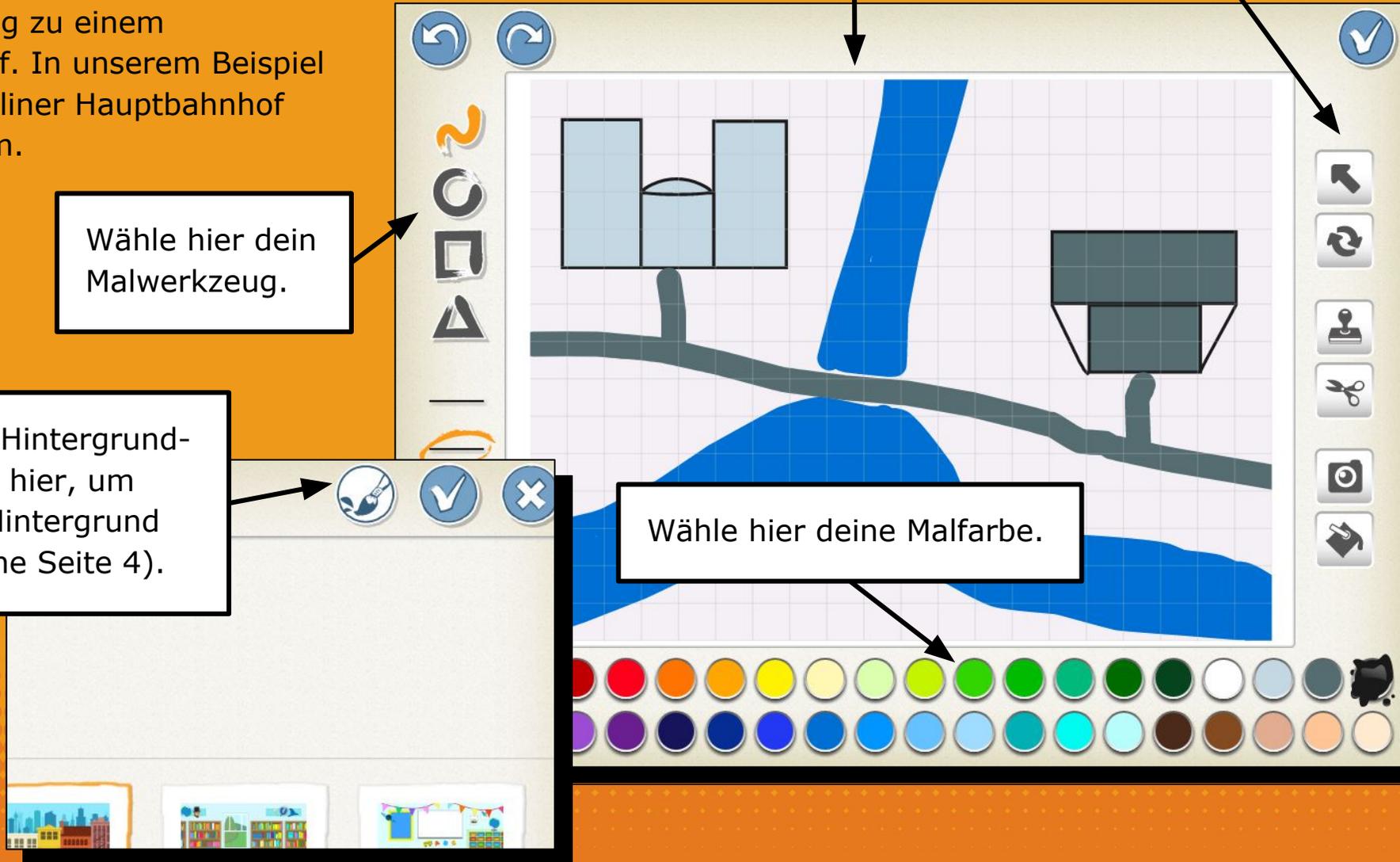
Wenn du in dem Hintergrundmenü bist, klicke hier, um deinen eigenen Hintergrund zu zeichnen (Siehe Seite 4).

Hier kannst du deinen letzten Schritt rückgängig machen.

Auf der Fläche kannst du Malen.

Hier findest du unterschiedliche Werkzeuge für die Bearbeitung

Wähle hier deine Malfarbe.



# FUTURIUM

SEITE 6 - LERNKARTE

## HÄUSER BESCHRIFTEN

Beschrifte deine Häuser, an denen  
du auf deinem Weg vorbeikommst.

Klicke hier, um deine  
Häuser zu beschriften.

Schreibe hier deine  
jeweilige Beschriftung rein.

Ändere hier deine Textfarbe.

Hbf

AAA

Spree

Klicke außerhalb, um  
den Text zu bestätigen.



# FUTURIUM

SEITE 7 - LERNKARTE

## WÄHLE EINE FIGUR AUS

Du kannst in Scratch Jr mehrere Figuren in deiner Welt hinzufügen. Wähle dafür aus der Sammlung eine weitere Figur aus.

Klicke auf das Pluszeichen, um eine Figur zu deiner Welt hinzuzufügen.

**Tipp:** Klicke länger auf eine Figur, um sie zu löschen.

Hier kannst du von verschiedenen Vorlagen auswählen.



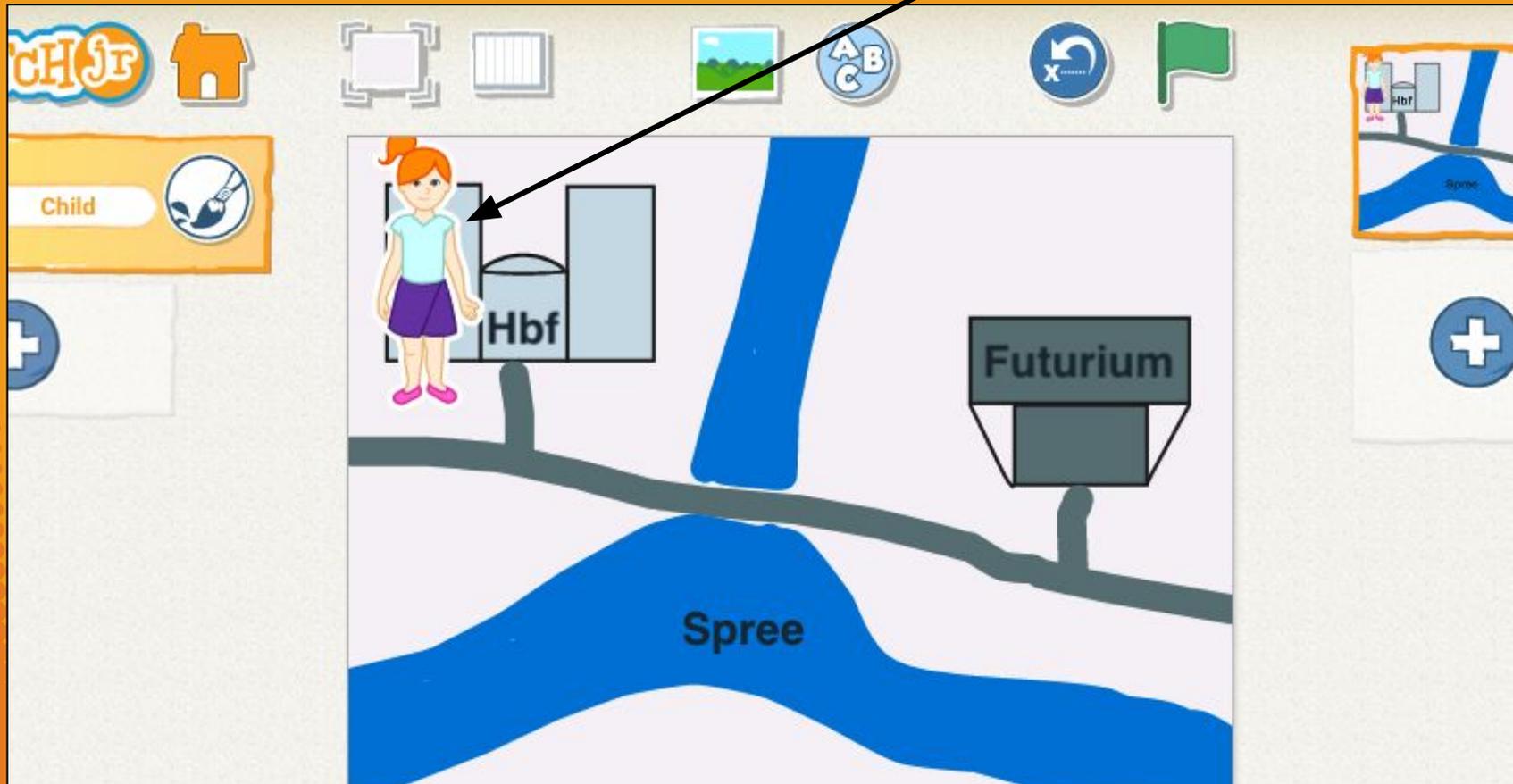
# FUTURIUM

SEITE 8 - LERNKARTE

## FIGUR IN START- POSITION BRINGEN

Überlege dir, an welchem  
Gebäude deine Figur starten soll.

Klicke und halte geklickt, um  
deine Figur auf der Welt  
bewegen zu können.



# FUTURIUM

SEITE 9 - LERNKARTE

## BEWEGE DEINE FIGUR ÜBER PROGRAMMIERUNG

Programmiere deinen Weg durch die Stadt, hin zum Futurium  
(Vorbei an Bäckerei oder was alles auf deinem Weg liegt).

Wenn die Figur angeklickt wird, beginnt das Programm.

Bewege die Figur um 15 Schritte nach Rechts.

Wiederhole den innenliegenden Schritt 3 mal.

Gehe zum Anfang des Programms.

The image shows a Scratch programming environment. On the left, a female character is visible. The main workspace contains a sequence of programming blocks: a yellow 'Click to Run' block, a blue 'Move 15 steps right' block, a yellow 'Repeat' loop block (set to 3 iterations) containing a blue 'Move 3 steps up' block and a blue 'Turn right 90 degrees' block, a pink 'Say hi for 3 seconds' block, and a red 'Go to start' block. Four callout boxes with arrows point to these specific blocks, providing instructions in German. The top toolbar shows various icons for editing and running the program.

# FUTURIUM

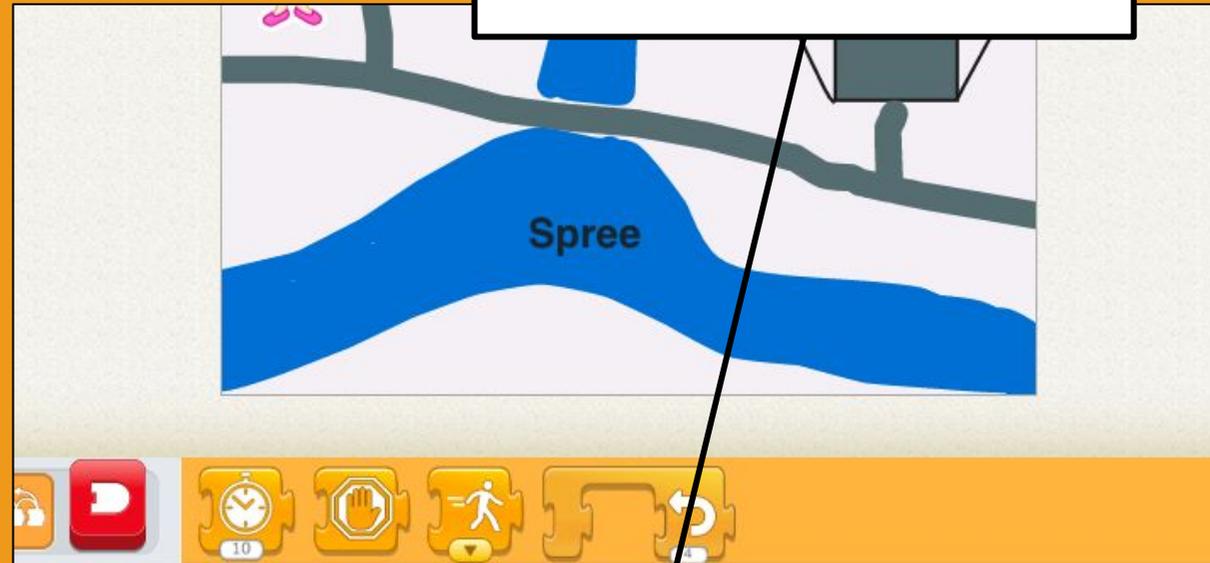
SEITE 10 - LERNKARTE

## ERGÄNZE DEINE WELT UM EINEN TREND

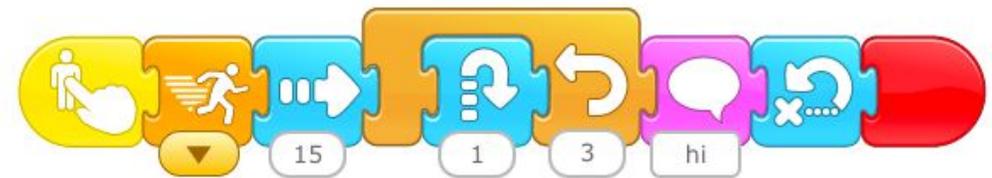
Ergänzung deine Welt um einen Trend, der deinen Weg verändert. Im Beispiel ergänzen wir um den Trend "Verbindung - Luftstraßen und Brücken".

Was verändert sich durch den Trend?  
Kommst du schneller ans Ziel? Kommst du noch an Geschäften oder anderen Häusern vorbei?

Die Figur fliegt jetzt auf einem direkteren Weg und kommt schneller zum Ziel. Dafür kommt sie an keinen anderen Gebäuden oder Läden vorbei.



**BILD PLATZHALTER  
FÜR TRENDKARTE**



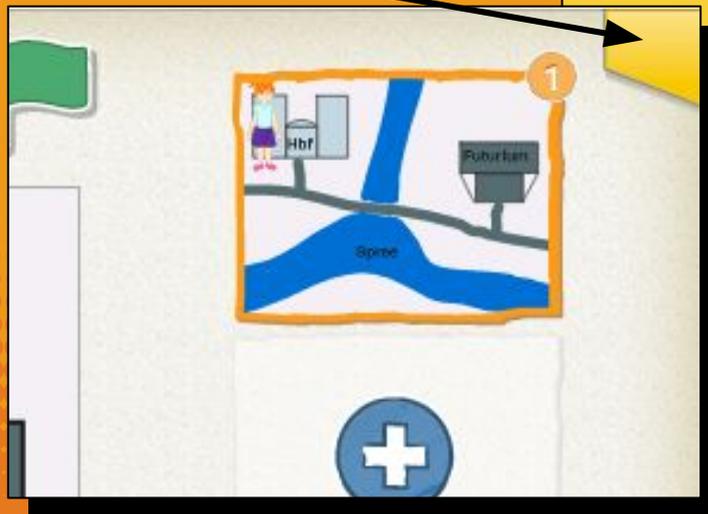
# FUTURIUM

SEITE 11 - LERNKARTE

## DEIN PROJEKT SPEICHERN

Scratch Jr Projekte kannst du in der Desktop App als auch in der Tablet App abspeichern.

Klicke auf gelbe Symbol  
rechts oben in der Ecke.



Klicke auf das Häkchen um  
dein Projekt zu speichern.

SCRATCH JR

Project 2

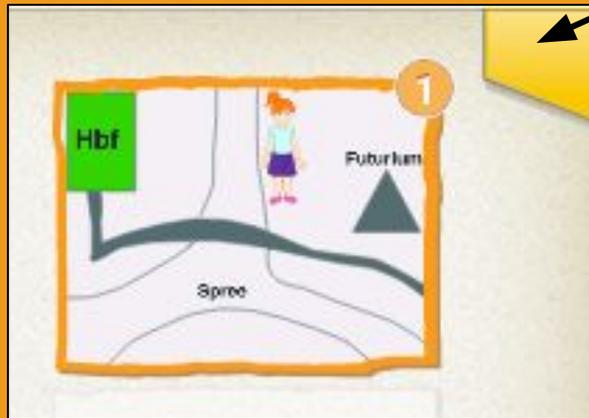
Hier kannst du deinem  
Projekt einen Namen geben.

# FUTURIUM

SEITE 12 - LERNKARTE

## DEIN PROJEKT IN DER APP TEILEN

In der Tablet App kannst deine Projekte an andere per Mail verschicken.



Klicke auf gelbe Symbol rechts oben in der Ecke.

Klick auf den Button und löse die kleine Matheaufgabe, die als Kindersicherung fungiert.



Nach dem lösen der Matheaufgabe erscheint der Button, mit dem du das Scratch Projekt per Mail teilen kannst.