

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).

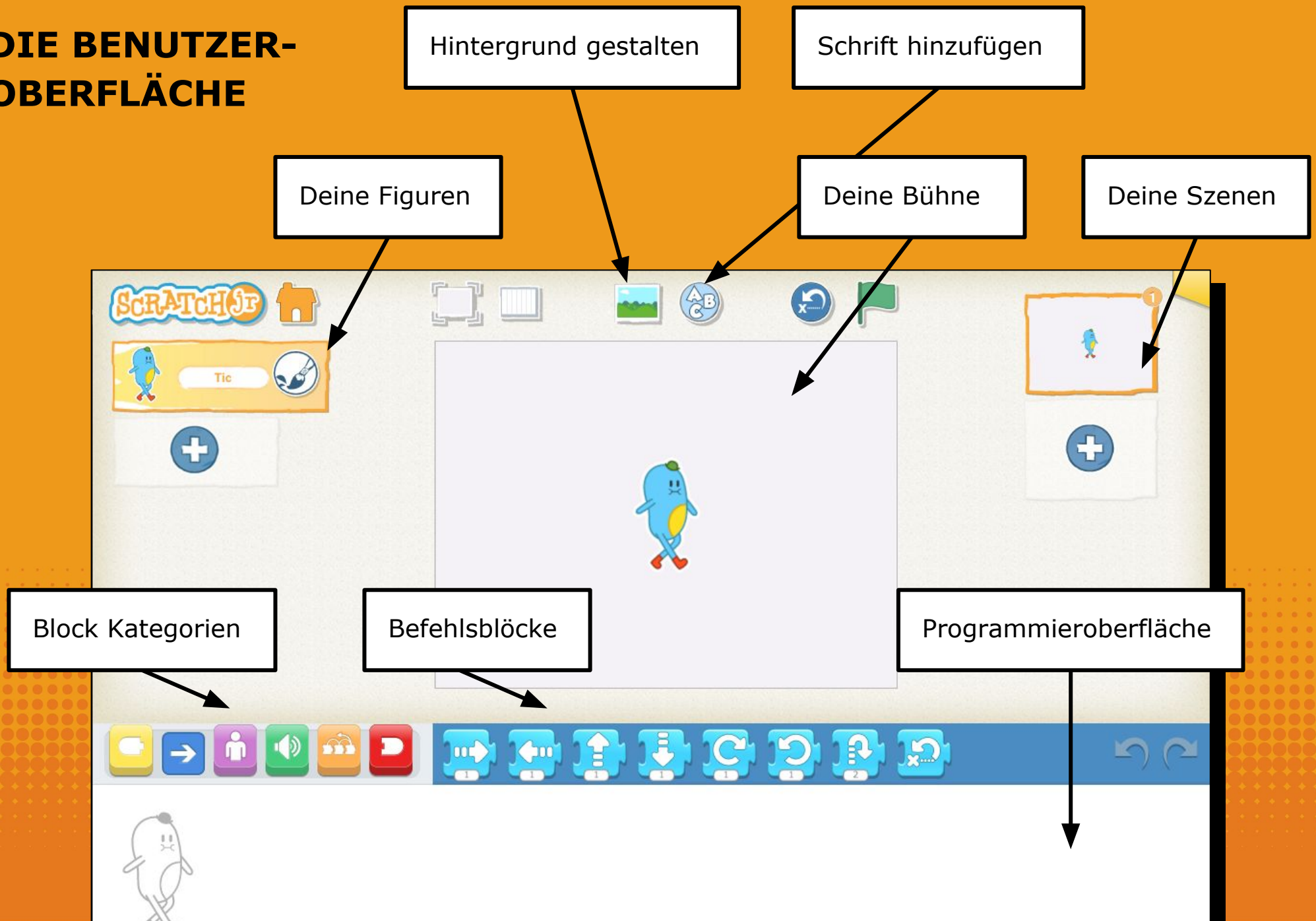
Die Desktop Version findest du unter:
<https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>
und ist aktuell nur als Beta-Version für Windows und Mac verfügbar. Sie läuft aber trotzdem zuverlässig.

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

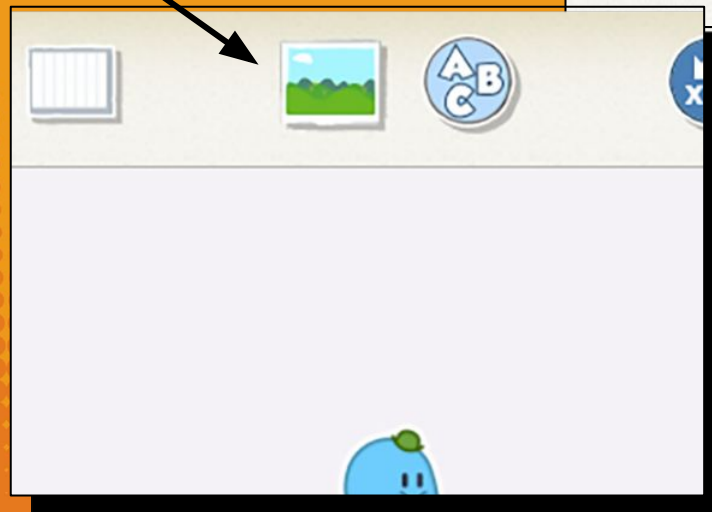
In Scratch Jr kannst du einen fertigen Hintergrund auswählen oder dir einen eigenen Hintergrund zeichnen.

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.

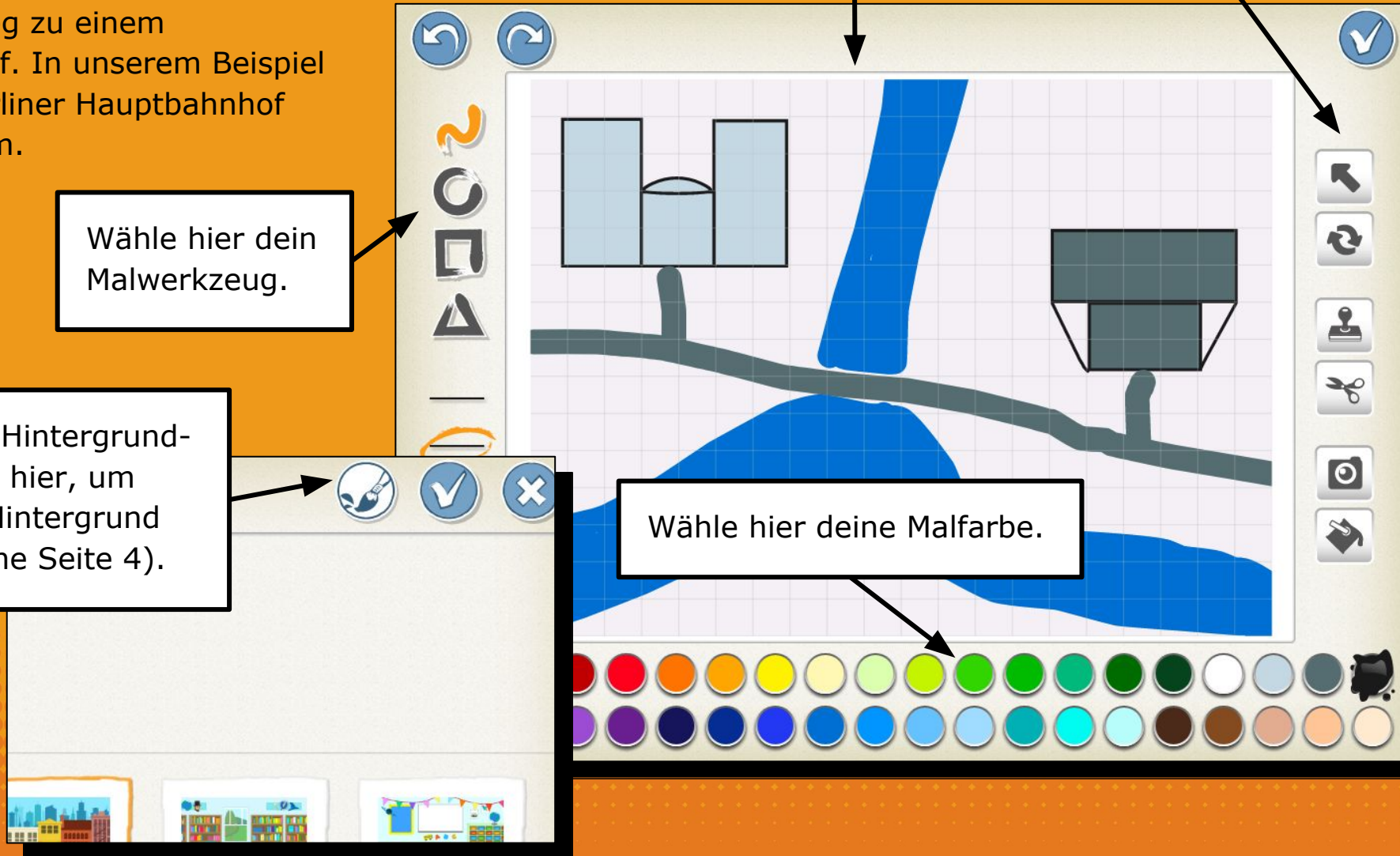
Wenn du in dem Hintergrundmenü bist, klicke hier, um deinen eigenen Hintergrund zu zeichnen (Siehe Seite 4).

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

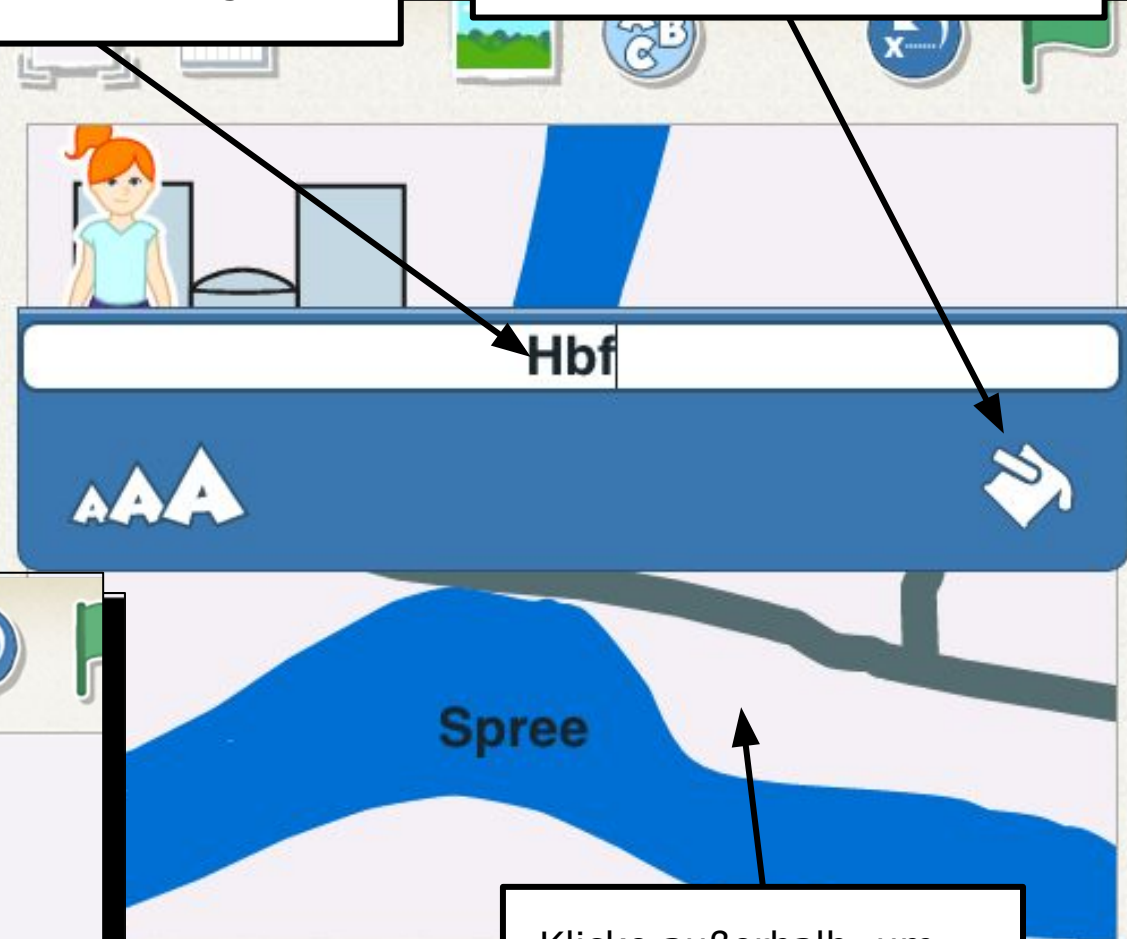
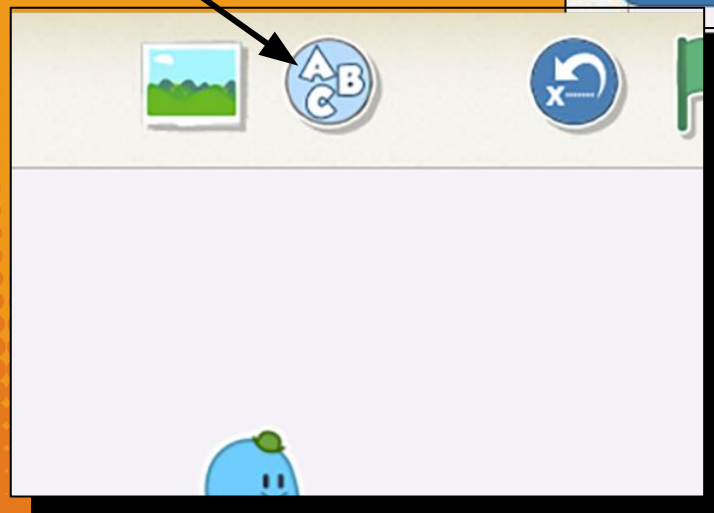
HÄUSER BESCHRIFTEN

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.



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.



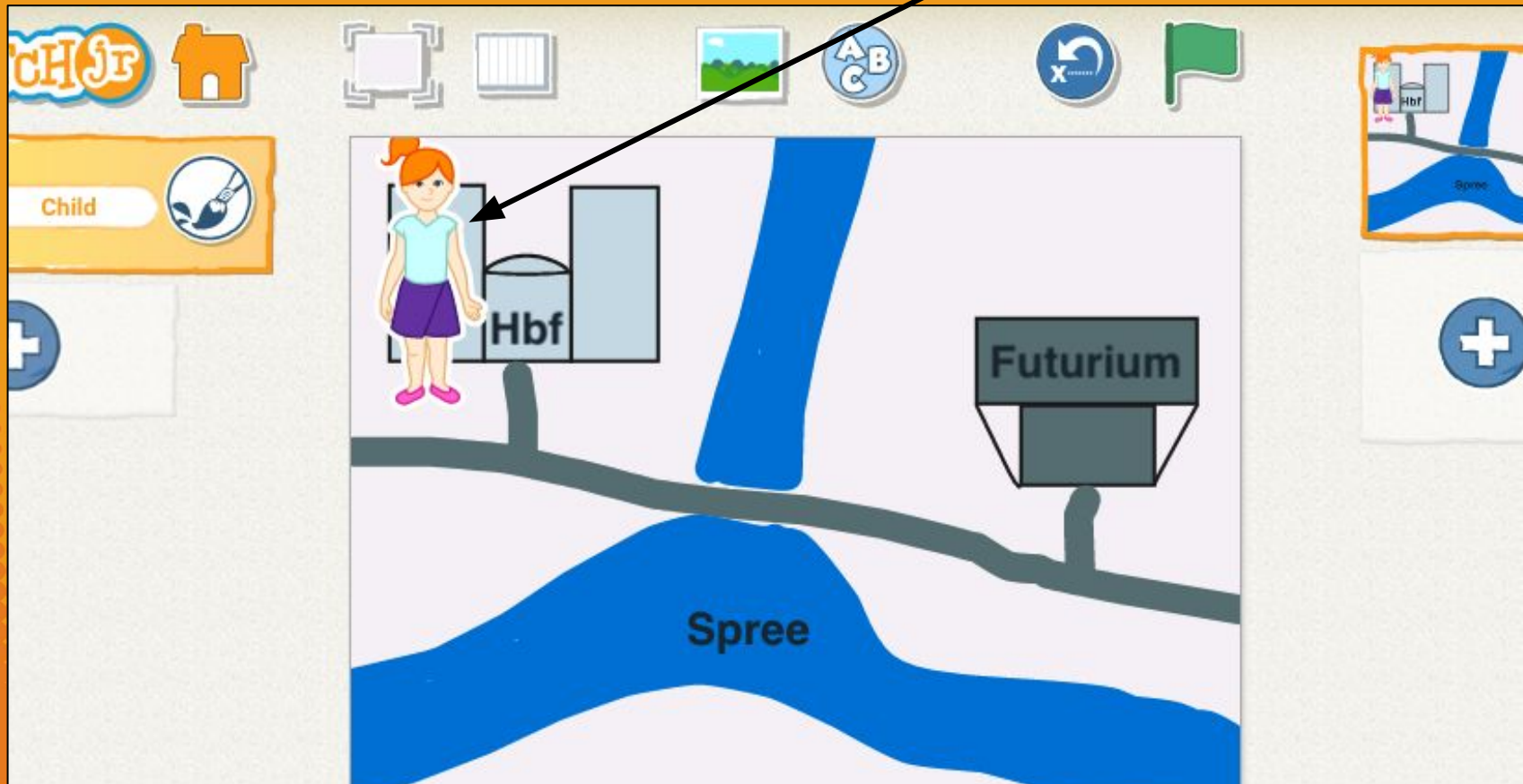
FUTURIUM

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. A character is on the left. A sequence of blocks is arranged in a script area: 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 2 seconds' block, and a red 'Go to start of script' block. Four callout boxes with arrows point to these blocks, providing instructions in German. The top toolbar contains various icons for editing and running the program.

FUTURIUM

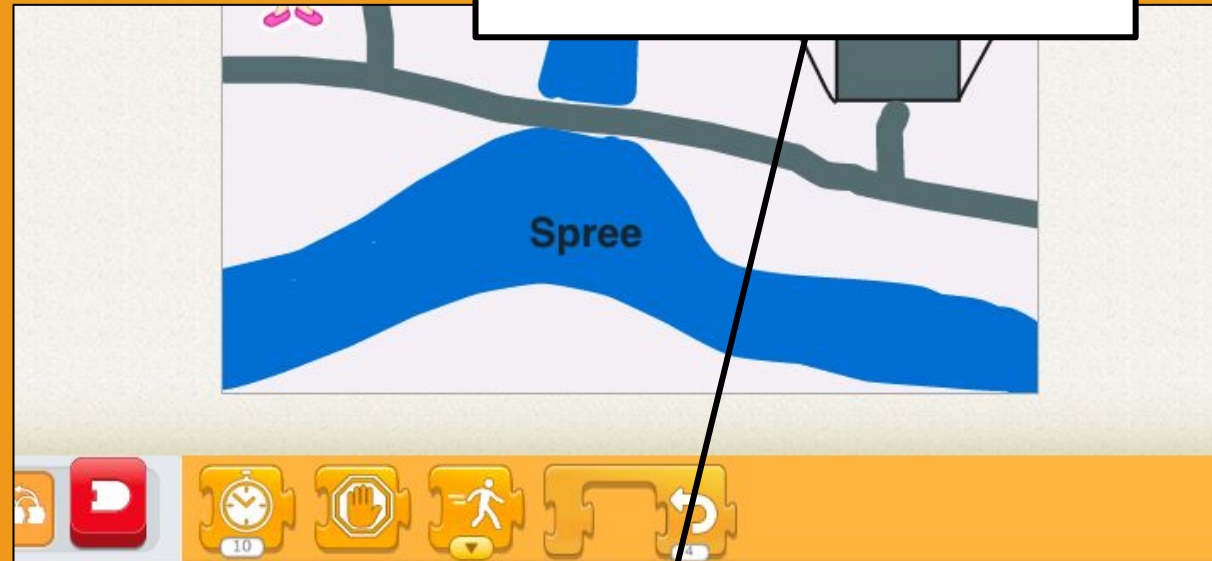
SEITE 10 - LERNKARTE

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**



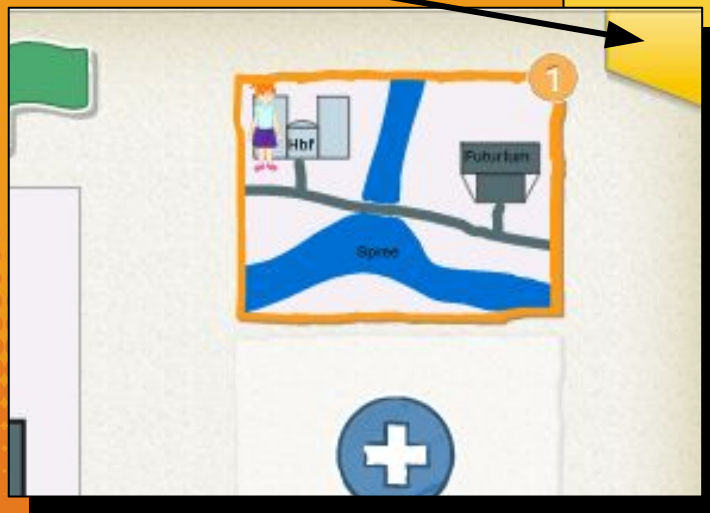
FUTURIUM

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

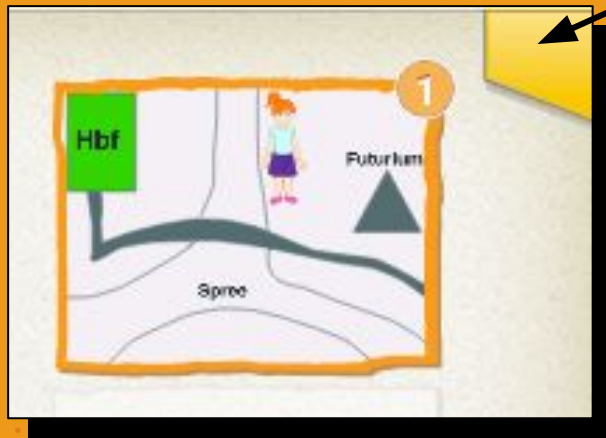
Hier kannst du deinem
Projekt einen Namen geben.

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.