



# Programmierung

## Scratch

PR11

### Lernziele:

1. Ich weiss, was mit Scratch programmiert werden kann.
2. Ich kenne Scratch und kann einfache Funktionen bedienen.
3. Ich kann ein eigenes Projekt planen und mit Scratch programmieren.

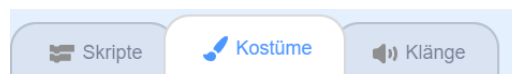
### Input

In dieser Lerneinheit setzt du dich mit Scratch auseinander und vertiefst dein Wissen darin. Am Schluss solltest du in der Lage sein, ein eigenes Projekt mit Scratch zu programmieren. Ein Tipp. Es ist anstrengend und nicht leicht, sich damit auseinanderzusetzen. Gib nicht auf - es lohnt sich!



### Auftrag

- Drucke diesen Auftrag aus und bearbeite ihn schrittweise.
- Starte die Webseite [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu) und erstelle über den Button "Scratcher werden" einen eigenen Account.
- Informiere dich über den Menüpunkt "Über Scratch", was Scratch ist und was du damit anstellen kannst.
- Über den Menüpunkt "Entdecken" findest du zahlreiche Scratchprogrammierungen. Durchstöbere die Seite und probiere aus.
- Lerne Scratch kennen, indem du die Menüpunkte durchforstest, klickst und einfach ausprobierst.
- Du findest links drei verschiedene Registerkarten. Im Register "Skripte" findest du zahlreiche Befehle. Diese sind jeweils in verschiedene Gruppen eingeteilt. Schreibe auf, welcher Farbe die verschiedenen Gruppierungen eingeteilt sind.



z.B. Bewegung		

- Was kannst du im Register "Kostüme" einstellen?

---

---

---

- Was kannst du im Register "Klänge" einstellen?

---

---

- Unten rechts findest du einen Menüpunkt "Bühne" =>"Bühnenbilder". Was kannst du damit einstellen?

---

---

- Finde heraus, wie du die Sprache einstellen kannst und deine Projekte Speichern, umbenennen und löschen kannst. Notiere.

---

---

---

---

---

- Nun hast du Scratch kennengelernt und kennst die Grundfunktionen. Jetzt bist du an der Reihe. Lerne mit Scratch zu programmieren. Über den Menüpunkt "Ideen" sowie auf Youtube findest du Umsetzungshilfe bzw. Tutorials, wie du mit Scratch programmieren kannst. Setze dich damit auseinander.

- Programmiere nun eine eigene Geschichte, ein Spiel oder eine Animation.