

Programmieren mit Scratch

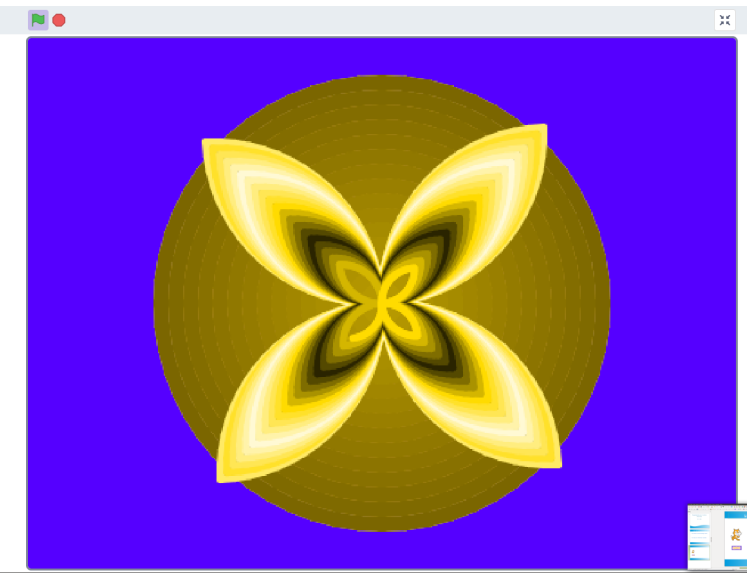
Einstieg



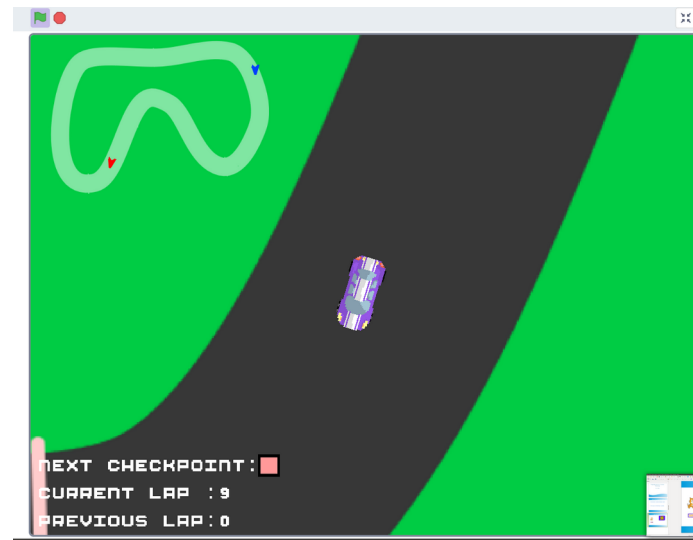
Was ist programmieren?

- Befehle an den Computer geben um Programme zu bauen
- Was sind Beispiele von Programme die du schon kennst?

Was kann man mit Scratch?



Bilder malen



Spiele bauen

Musik



Programmieren mit Scratch



Wenn  angeklickt wird

Diesen Befehl findest du unter „Ereignisse“. Er ist sehr wichtig. Er sollte immer am Anfang deines Programms stehen und alle anderen Befehle sollten daran angedockt sein. So sorgst du dafür, dass dein Programm startet, sobald jemand auf die grüne Fahne klickt.

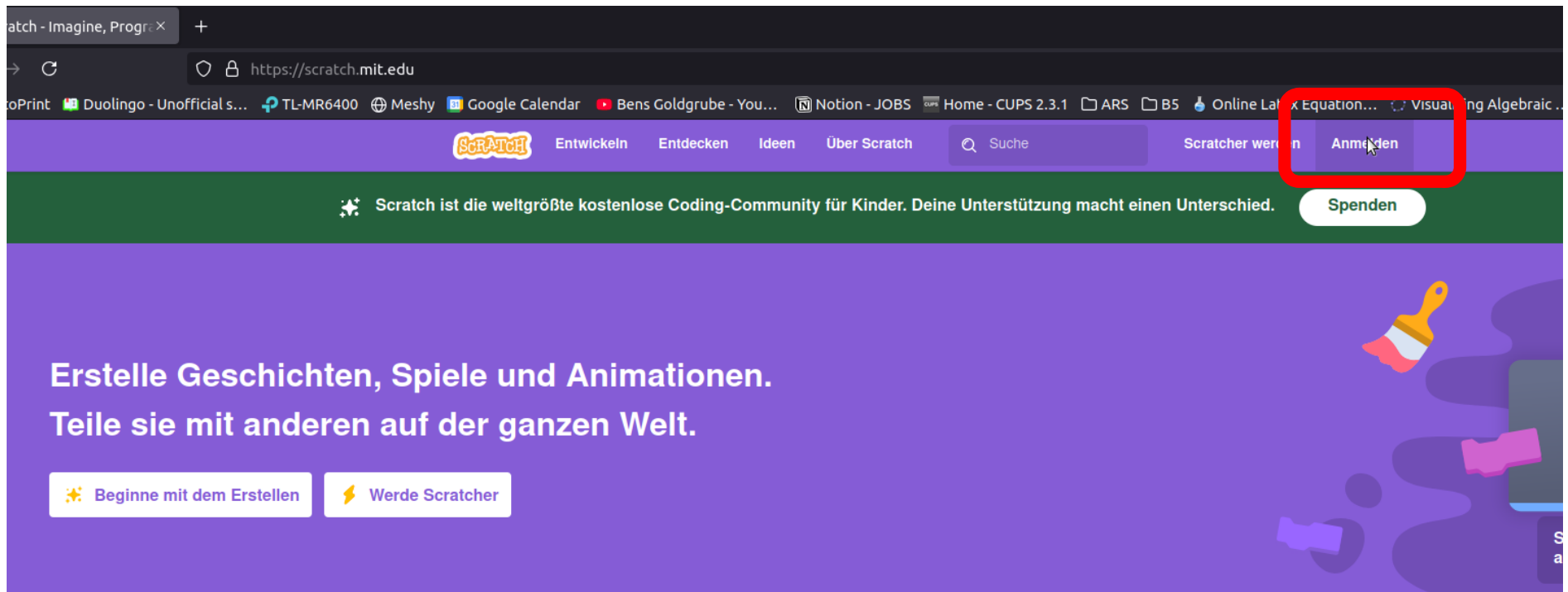


sage für Sekunden

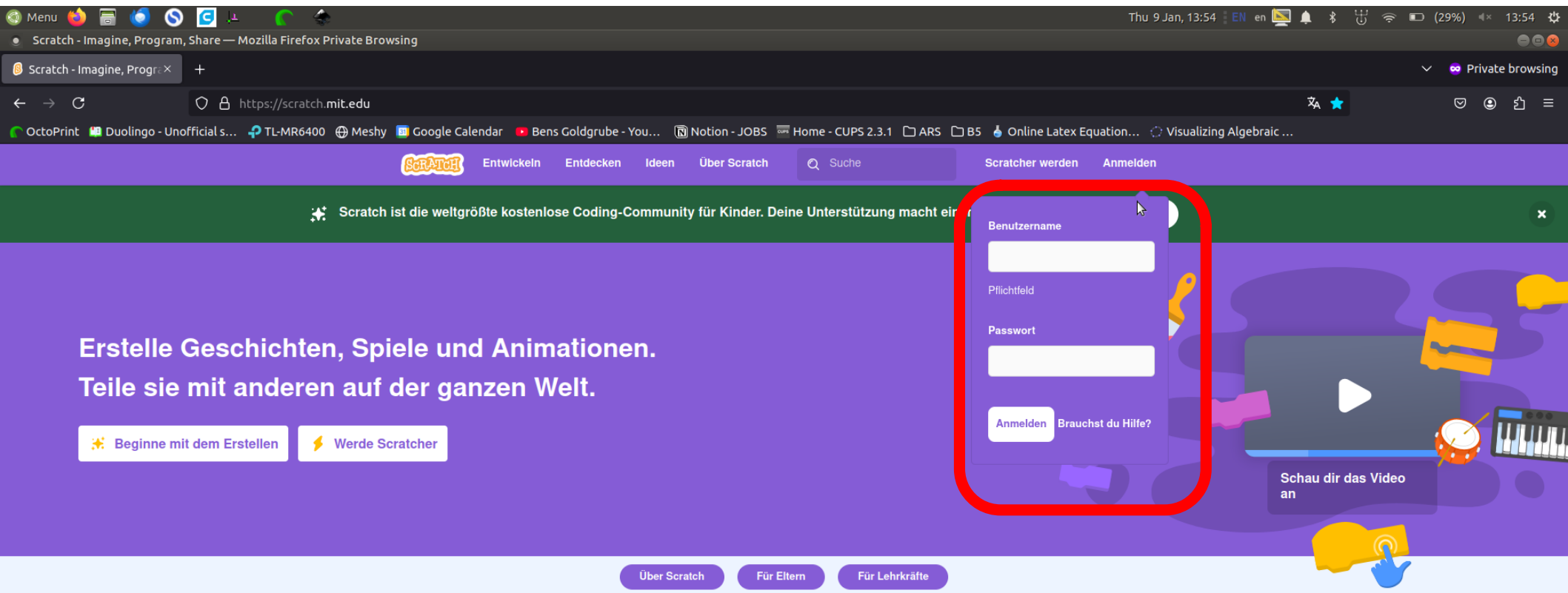
Diesen Befehl lässt die Katze „Hallo!“ für 2 Sekunden sagen

Anmelden beim Scratch

- Geh auf **scratch.mit.edu** in dem Internet Browser

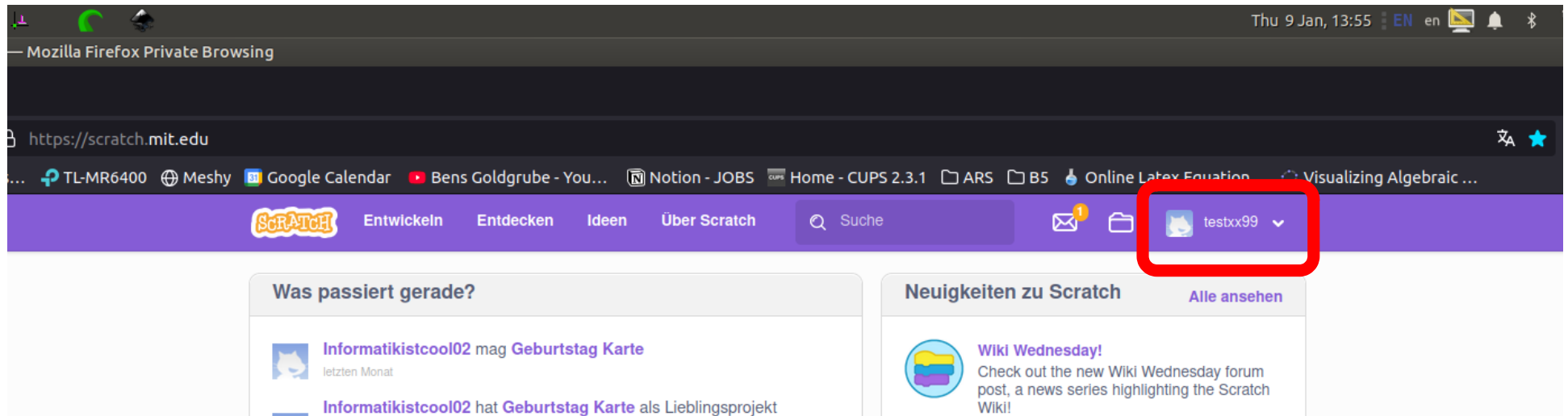


Anmelden beim Scratch



Achte auf Klein- und Großschreibung!


Anmelden beim Scratch






Wenn alles geklappt hat, siehst du den
den Benutzernamen oben rechts

Erstes Programm



EntwickelnEntdeckenIdeenÜber Scratch

redroverstar ▾

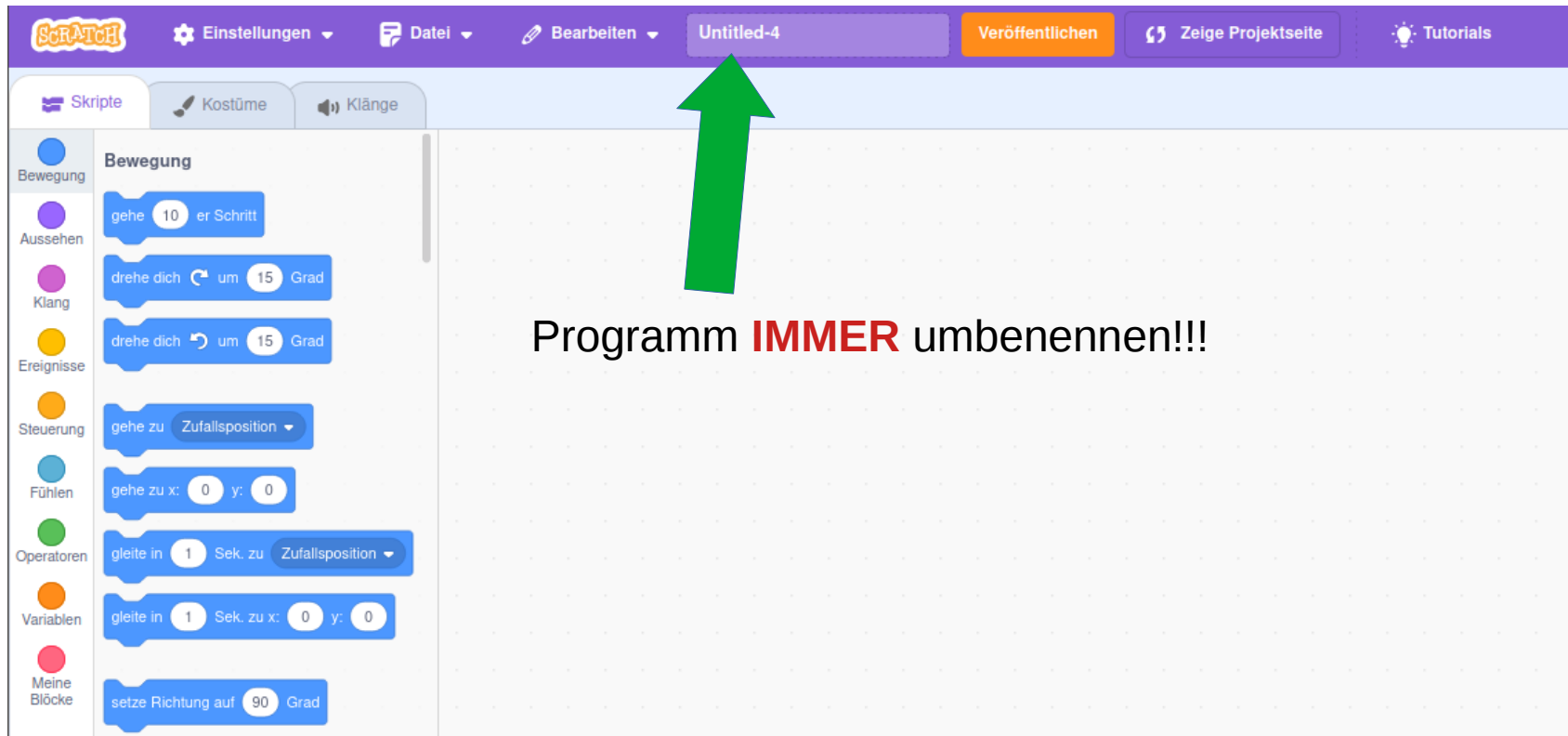
Hallo, redroverstar
Lehrer-Benutzerkonto

Meine Klassen

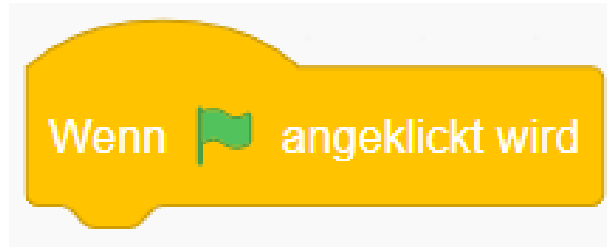
Ressourcen für Lehrkräfte

FAQ zu Lehrer-Benutzerkonto

Erstes Programm

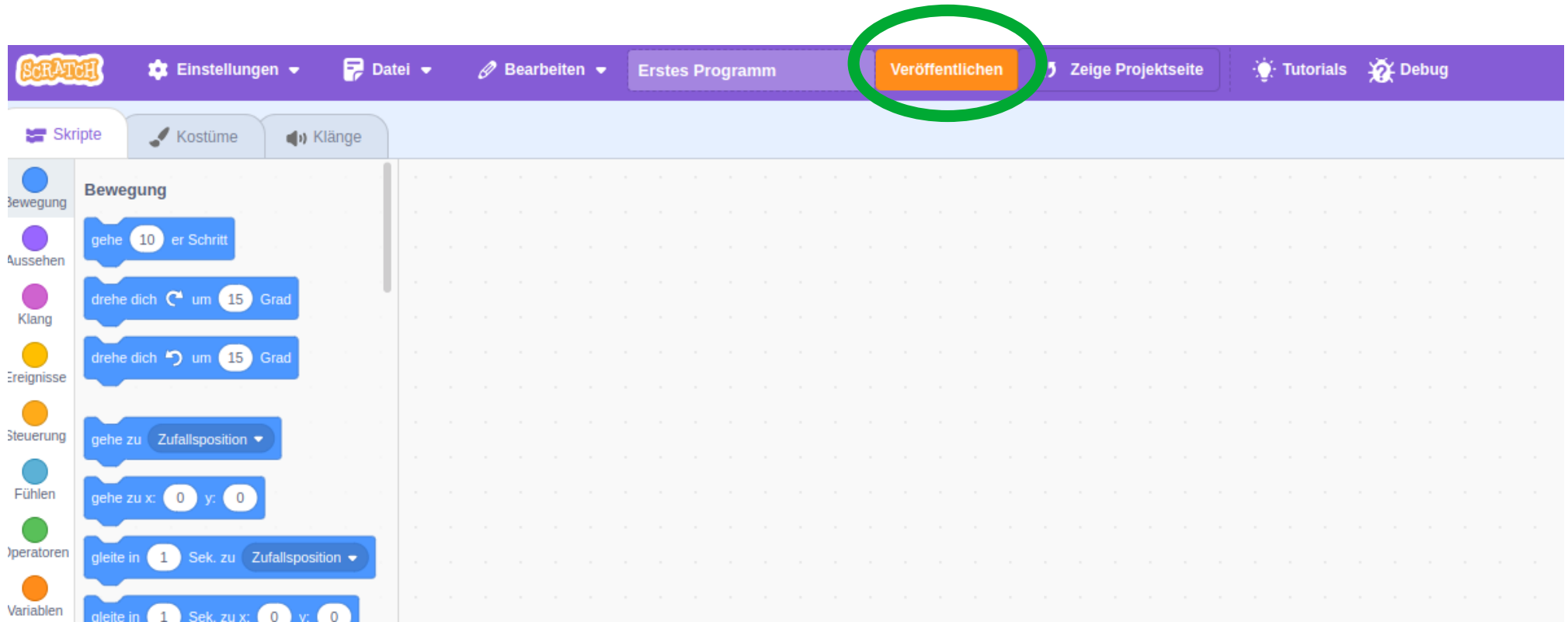


Erstes Programm



- Mit den zwei Befehlen, baue ein Programm in dem die Katze „Hallo!“ sagt.
- Kannst du ändern was die Katze sagt?
- Was kann die Katze noch tun?

Programm Abgeben



Programm Abgeben



Erstes Programm

Schau hinein



Anleitung

Erkläre hier, wie man dein Projekt verwenden kann (z. B. welche Tasten man drücken soll).

Anmerkungen und Danksagungen

Wie hast du dieses Projekt erstellt? Hast du Ideen, Skripten oder Illustrationen von anderen aufgegriffen? Danke ihnen an dieser Stelle.



0



0



0



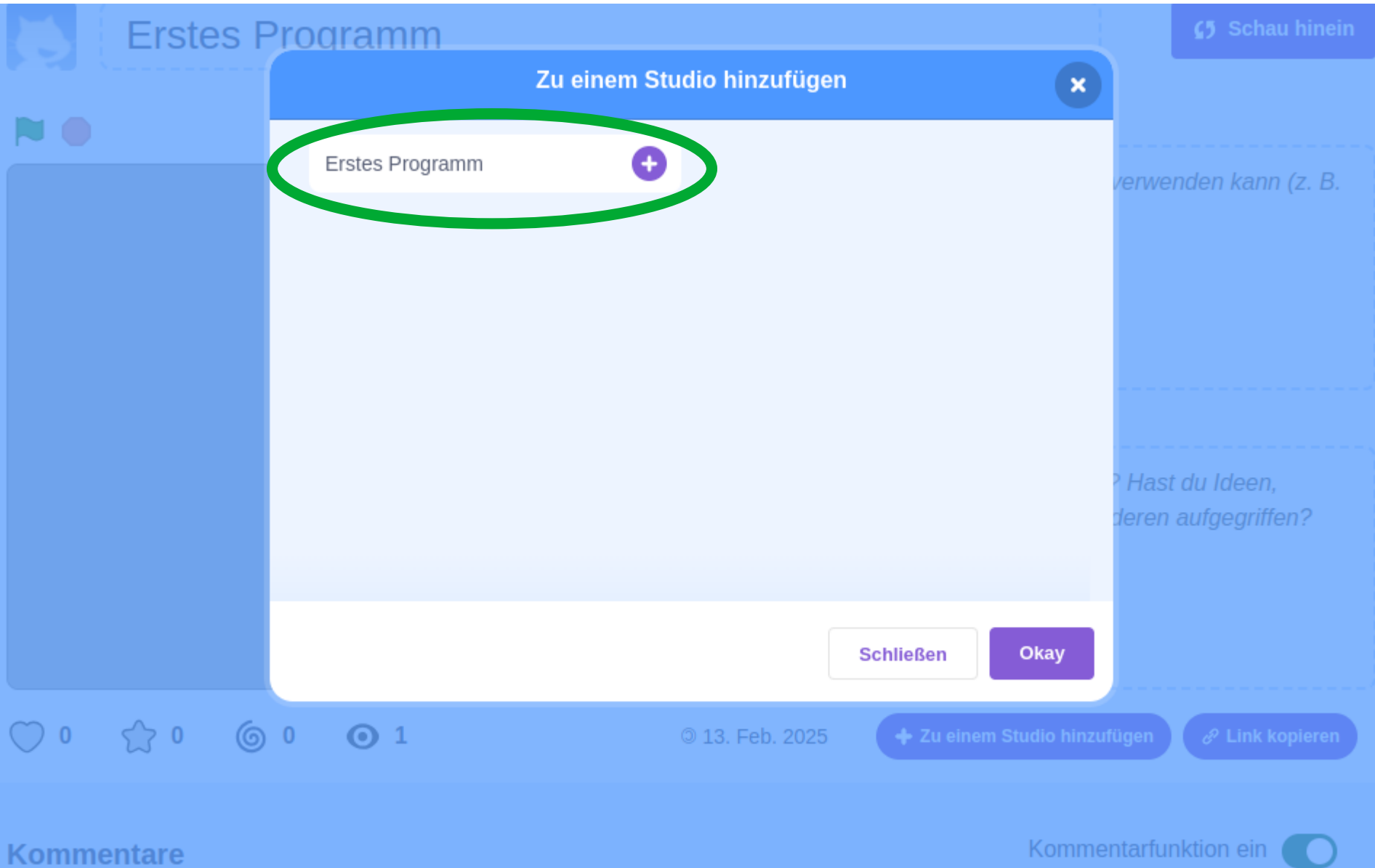
1

© Unshared

Zu einem Studio hinzufügen

Link kopieren

Programm Abgeben



Programm Abgeben

