



Scratch: Oberfläche von Scratch 3.0

Art: Übung



Diese Vorlage bietet eine Übersicht über die Oberfläche von Scratch, sodass sich Schülerinnen und Schüler leichter zurecht finden. Sie ist daher ideal für den Einstieg in die visuelle Programmiersprache geeignet.



Entsprechend der Gruppenanzahl ausdrucken.



Lernkompetenzen

- > Grundverständnis für eine Programmieroberfläche entwickeln
- > Struktur und Oberfläche von Scratch verstehen

Wir freuen uns über Ihr Feedback
zu unserem Material:
info@coding-for-tomorrow.de

So sieht die Oberfläche von Scratch aus

Sprache ändern

Register „Code“ „Kostüme“ „Klänge“

Verschiedene Arten von Blöcken

Blockbibliothek

Fläche zum Erstellen der Codes

Diese Figur ist gerade markiert

Ziehe die Blöcke von der Blockbibliothek in den Codebereich um Codes zu erstellen

Die Blöcke passen ineinander wie Legosteine

Bühne vergrößern

Probieren alles aus
Du lernst die Oberfläche am besten kennen, wenn Du alle Buttons und Register anklickst und öffnest. In den folgenden Projekten erfährst Du dann die einzelnen Verwendungen.

Button für das Anlegen neuer Figuren

Button für das Anlegen neuer Bühnenbilder

Hier siehst du noch einmal die unterschiedlichen Bereiche

