

Scratch

Interaktive Grußkarte

Art: Lernkarten



Mit Hilfe der Lernkarten entsteht Schritt für Schritt ein Grundverständnis für die Oberfläche und ausgewählte Funktionen der Programmiersprache Scratch. Die Karten bauen aufeinander auf und führen zu einer ersten programmierten Grußkarte.



Die Karten entsprechend der Gruppengröße ausdrucken. Anschließend die Seiten an der gestrichelten Linie mit einer Schere durchschneiden. Es entsteht ein A5 Format.



Lernkompetenzen

- > Algorithmische Muster verstehen und reflektieren
- > Grundverständnis der Funktionsweisen einer visuellen Programmiersprache

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

Alle unsere Materialien sind kostenfrei nutzbar und stehen unter einer offenen Lizenz. Das bedeutet, dass Sie die Materialien ohne Bedenken im Unterricht einsetzen und mit Kolleginnen und Kollegen teilen dürfen. Unter Nennung des Urhebers können Sie die Unterlagen jederzeit nach Ihren Vorstellungen verändern. Den kompletten Lizenztext finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Coding For Tomorrow ist eine Initiative der Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH in Kooperation mit JUNGE TÜFTLER gGmbH
www.coding-for-tomorrow.de

Seite 1 von 5



1. Lernkarten Scratch – Grußkarte (Allgemein)

1. Öffne **Scratch Desktop**, oder starte **Scratch** über den Browser: scratch.mit.edu

2. Über „**Entwickeln**“ gelangst du zur Programmieroberfläche.



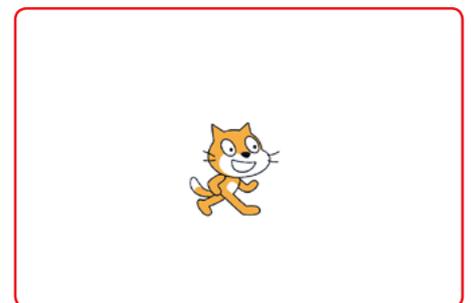
3. Mit der „**Weltkugel**“ lässt sich bei Bedarf die Sprache ändern.



4. Programmiere zuerst die Katze.

Mit den „**Programmierbausteinen**“ lässt sich die Katze animieren:

- > Wenn man die Katze **anklickt**, soll sie einen **20er-Schritt gehen**.
- > Dann soll die Katze „**Hallo [Name]!**“ und „**Alles Gute zum Geburtstag!**“ sagen.
- > Lasse die Katze **verschwinden** und nach **2 Sekunden** wieder **auftauchen**.



Programmierbeispiel:



2. Lernkarten Scratch – Grußkarte (Hintergrund)

5. Füge ein Hintergrundbild hinzu, indem du ein „Bühnenbild“ aus der Bibliothek auswählst:



6. Klicke dafür unten rechts auf den Button „Bühnenbild wählen“ und suche ein Bild aus der Bibliothek aus.

7. Füge einen Schriftzug „Happy Birthday“ hinzu, indem du selber eine neue Figur zeichnest:
- > Positioniere deine Maus dafür auf dem Button „Figur wählen“ und klicke anschließend auf „Malen“
- Hinweis: Mit dem Button „Figur wählen“ kannst du neue Figuren hinzufügen. Du kannst sie entweder aus der Figurenbibliothek auswählen, als Bild hochladen oder selber zeichnen.
- > Benutze das Textwerkzeug und schreibe „Happy Birthday“.

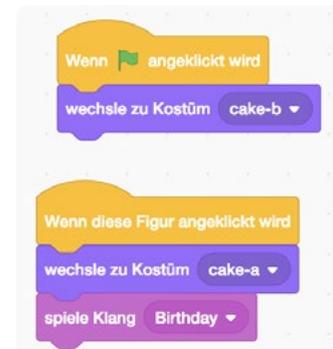


3. Lernkarten Scratch – Grußkarte (Kuchen animieren)

8. Füge einen Geburtstagskuchen aus der Figurenbibliothek hinzu.
9. Schau dir an, welche Kostüme der Kuchen hat. Klicke dafür auf den Kuchen und anschließend auf den Reiter „Kostüme“:
- Hinweis: Du kannst auch selber Kostüme erstellen, hinzufügen und bearbeiten
10. Gehe zurück auf den Reiter „Code“:
- Programmiere den Kuchen:
- > Bei „Start“ sollen die **Kerzen** noch **aus** sein
 - > **Wenn** der Geburtstagskuchen **angeklickt** wird, sollen die **Kerzen brennen** und es soll ein **„Happy Birthday“ Lied abgespielt werden**
11. Teste deine fertige Geburtstagskarte, indem Du auf die grüne Fahne und danach auf die verschiedenen Figuren klickst.



Programmierbeispiel:



4. Lernkarten Scratch – Grußkarte (Luftballons animieren)

11. Füge einen Luftballon aus der Figurenbibliothek hinzu.
12. Animiere deinen Luftballon:
> Wenn der Luftballon **angeklickt** wird, soll sich die Farbe des Ballons ändern. Zum Ändern der Farbe benötigst du einen **“ändere Effekt [Farbe] um”-Block** aus dem Bereich **Aussehen**
13. Teste deine fertige Geburtstagskarte, indem du auf die grüne Fahne und danach auf die verschiedenen Figuren klickst.



Programmierbeispiel:

