



Los geht es

ScrATCH

version 2.0



ScrATCH

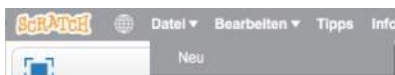
Los geht es



ist eine Programmiersprache mit der Du deine eigenen interaktiven Geschichten, Animationen, Spiele, Musik und Kunst erstellen kannst.



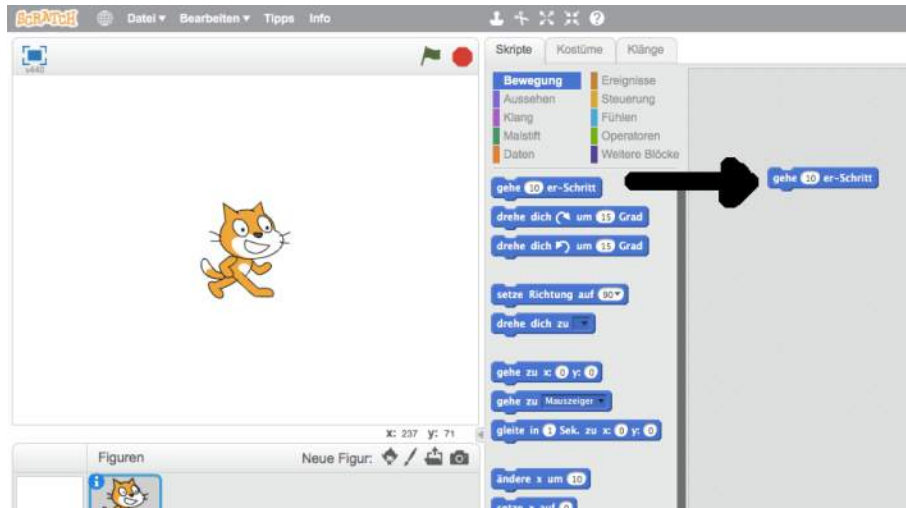
Diese Anleitung hilft Dir ein Projekt in  zu machen.



Um ein Projekt zu starten, öffne  und klicke auf  und dann .



1 Beweg Dich



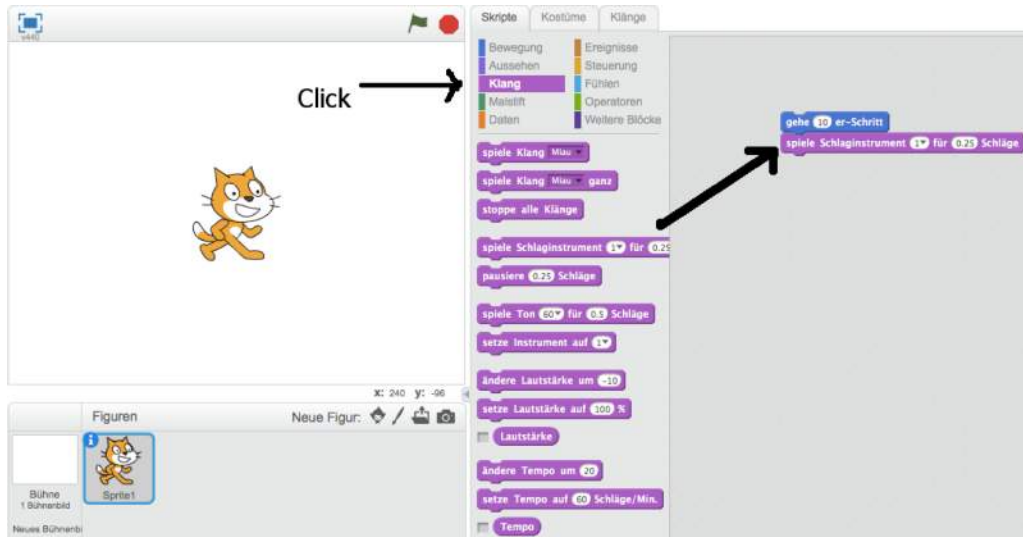
Ziehe einen **GEHE** Block in die Skriptarea.



Klicke auf den Block, dann bewegt sich die Katze.



2 Ein Ton



Ziehe einen **SPIELE SCHLAGZEUG** nach rechts und schiebe ihn unter den **GEHE** Block.



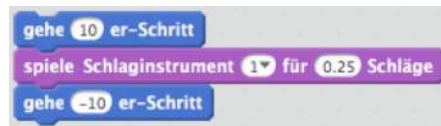
Klick und Höre.

Wenn Du nichts hörst, schau nach, ob der Ton an Deinem Computer an ist.



Im Drop-Down-Menü kannst Du verschiedene Trommeln aussuchen.

3 Starte einen Tanz



Ziehe einen weiteren **GEHE** Block dazu. Klicke in den Block hinein und tippe **-10**.



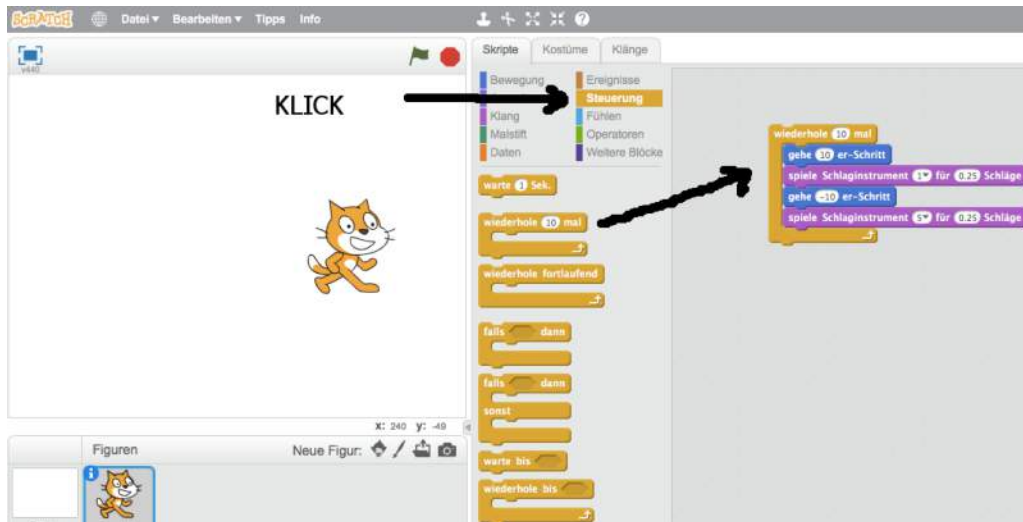
Klicke auf irgendeinen Block, um den Stapel laufen zu lassen.



Ziehe eine weiteren **SPIELE SCHLAGZEUG** Block dazu, suche dann eine Schlagzeugart aus dem Menu aus. Klick drauf, um es laufen zu lassen.



4 Immer wieder



Ziehe eine **WIEDERHOLE** Block über den Stapel.
Der Mund des **WIEDERHOLE** Blocks öffnet sich um den ganzen Stapel.
Lasse die linke Maustaste wieder los.

Um eine ganzen Stapel zu bewegen, nimm mit der Maus den obersten Block und ziehe den ganzen Stapel.

Du kannst die Anzahl der Wiederholungen ändern.

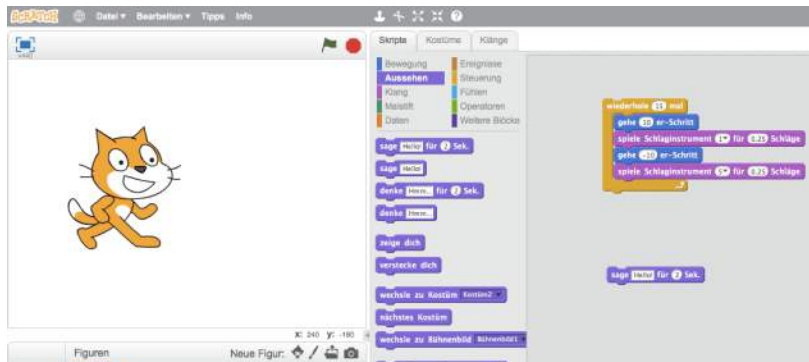


Klicke um es laufen zu lassen.

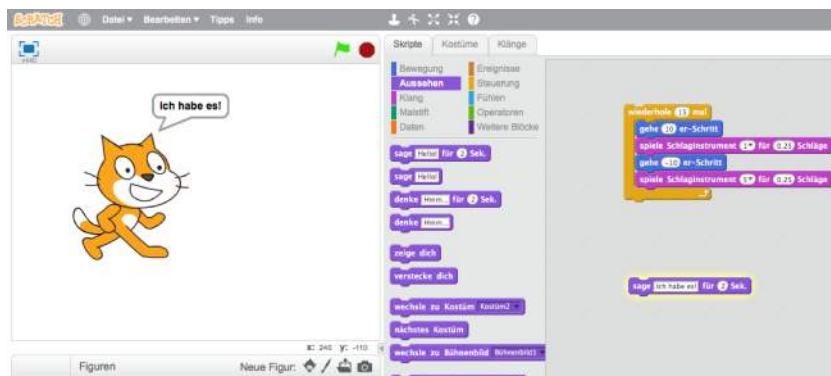
Du kannst irgendeinen Block anklicken, um den ganzen Stapel laufen zu lassen.



5 Sage etwas



Klicke in die **AUSSEHEN** Kategorie und ziehe den **SAGE**-Block nach rechts.



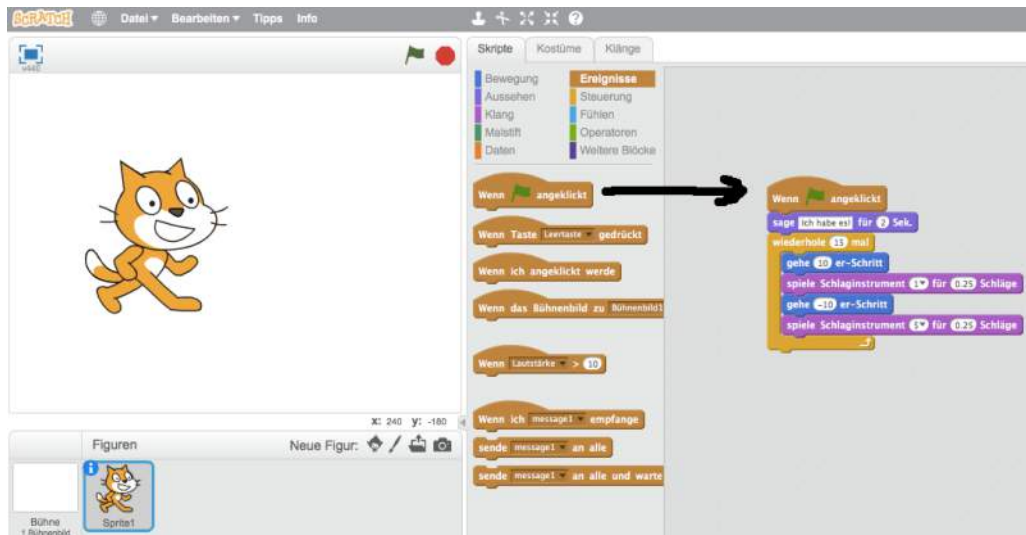
Klicke in den **SAGE**-Block und tippe, um die Wörter zu ändern. Klicke um das Ergebnis zu sehen auf den Block.




Dann setze den **SAGE**-Block oben auf den Stapel



6 Die grüne Flagge

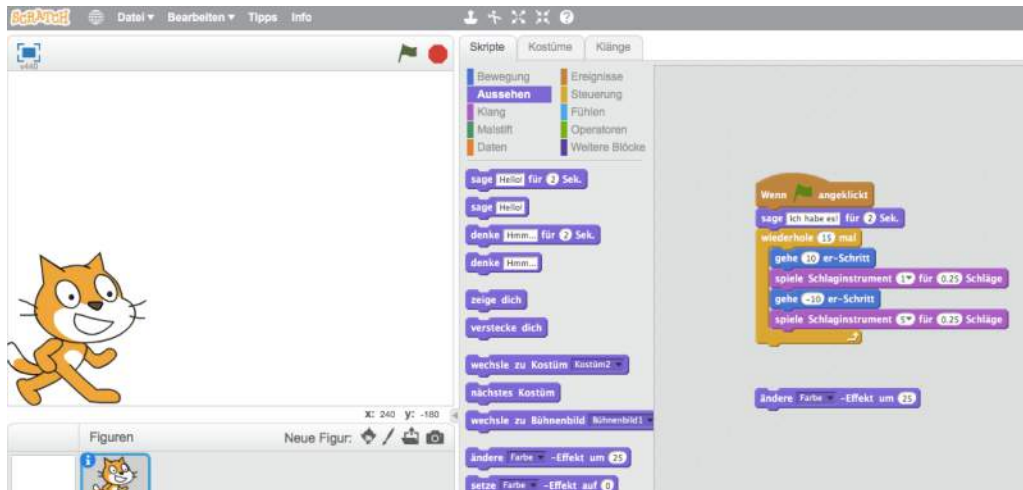


Ziehe einen  Block und setze es ganz oben auf den Stapel.

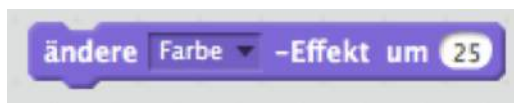


7 Farbe wechseln

Jetzt versuchen wir etwas anderes ...



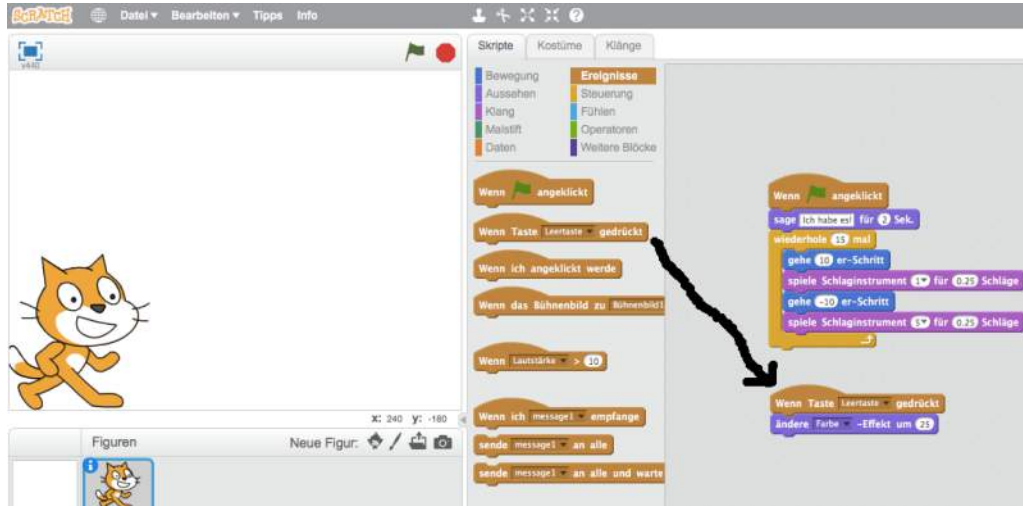
Ziehe einen **ÄNDERE EFFEKT**-Block auf die Skriptseite.



Klicke, um zu sehen was passiert.



8 Drück den Knopf



Nimm Dir einen
ÄNDERE EFFEKT-Block.



und setze ihn auf den




Drücke jetzt die Leertaste
auf deiner Tastatur



Du kannst verschiedenen Tasten aus
dem Drop-Down-Menu
aussuchen.

9 Hintergrund dazu

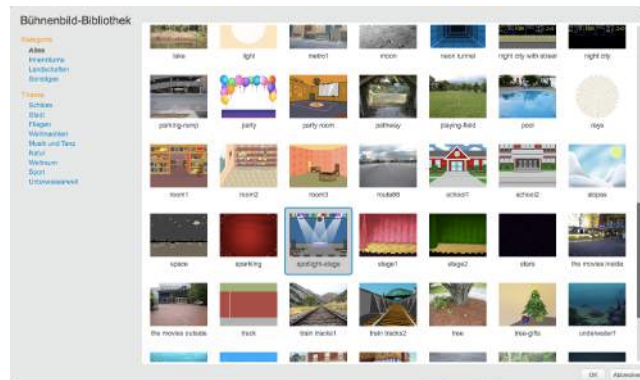
Du kannst den Hintergrund deiner Bühne ändern.

Klicke auf  um einen neuen Hintergrund auszuwählen.



Suche dir einen Hintergrund aus der Bibliothek aus (z.B. spotlight-stage).

Klicke auf OK.

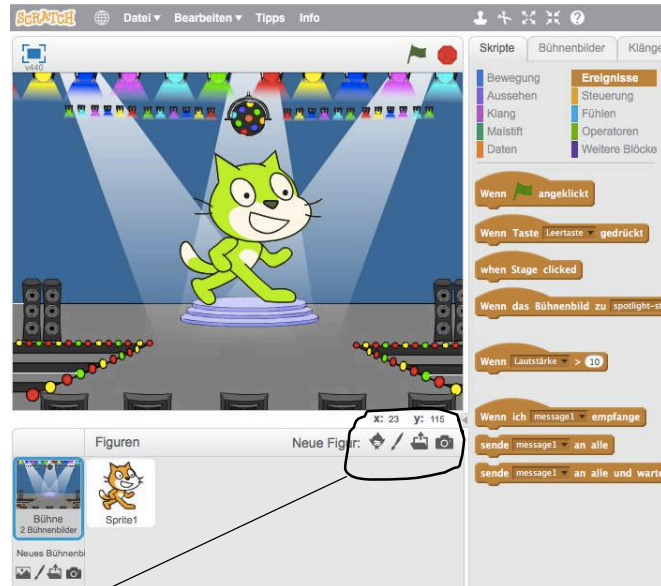


Der neue Hintergrund erscheint auf der Bühne.



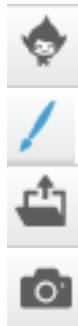
10 Neue Figur

Jedes Objekt in Scratch wird Figur genannt.



Um eine neue Figur hinzuzufügen, klicke einen dieser Buttons.

Neue Figuren Buttons




Aus der Bibliothek auswählen

Male deine eigene Figur

Lade dein eigenes Bild oder Figur hoch

Mache eine Bild (über die Webcam)



Um eine Figur hinzuzufügen, klicke auf , dann auf Personen und wähle „Cassy Dance“ aus. Du kannst die Figur hinstellen, wo du willst.



11 Entdecke!

Nun kannst du der Figur sagen, was sie tun soll. Versuche das Folgende oder entdecke es alleine.



Klang dazu

Klicke den Klänge-Tab.

Du kannst einen Klang aussuchen,

Einen Klang aufnehmen,

oder einen Klang importieren.

Anschließend klicke auf den Skripte-Tab und ziehe einen **SPIELE KLANG** Block nach rechts.

Wähle Deinen Klang vom Drop-Down-Menu aus.

ÄNDERE DAS KOSTÜM

Jede Figur kann mehr als ein Kostüm haben.

Um das aktuelle Kostüm zu ändern, klicke auf den KOSTÜME-Tab.

Dann klicke auf ein anderes Kostüm der Figur.

ANIMIERE

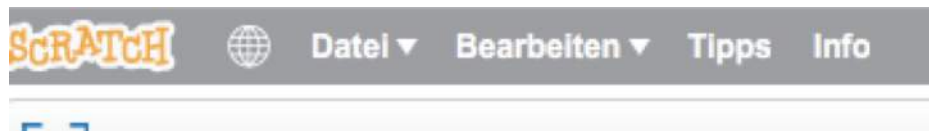
Du kannst eine Figur animieren, in dem Du zwischen den Kostümen wechselst.

Klicke den SKRIPTE-Tab.

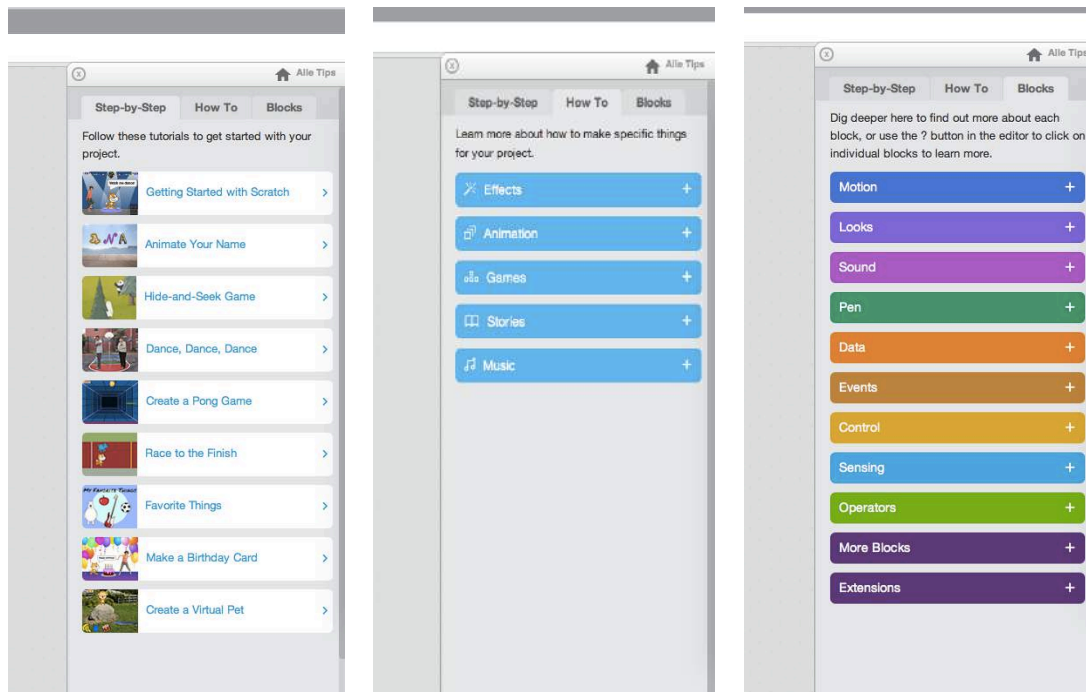
Erstelle ein Skript, dass zwischen den Kostümen hin und her wechselt.

12 Tipps!

Für mehr Ideen, klicke auf Tipps:



Es erscheint am rechten Rand folgendes Menu und Untermenüs:



Wähle aus, probiere und erforsche!!

Viel Spass!



Scratch ist eine Programmiersprache, die es Dir leicht macht, eigene interaktive Geschichten, Spiele oder Animationen zu erstellen – und das alles mit anderen im Netz zu teilen.

Scratch wird durch die Lifelong Kindergarten Research Group am MIT Media Lab (<http://llk.media.mit.edu>) entwickelt. Unsere Gruppe entwickelt neue Technologien - im Geist der Bauklötze und Bastelkleber im Kindergarten – so, dass die Möglichkeiten zu designen, zu kreiern und zu lernen expandieren.

Das Scratch-Projekt wird durch folgende Gruppen unterstützt:
National Science Foundation (USA), Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Google, Dell, Inversoft und dem MIT Media Lab Research Konsortium.



Supported by NSF Grants 0325828 and 1002713. Any opinions, findings, and conclusions or recommendations expressed on this site are those of the authors and do not necessarily reflect the views of the National Science Foundation.

