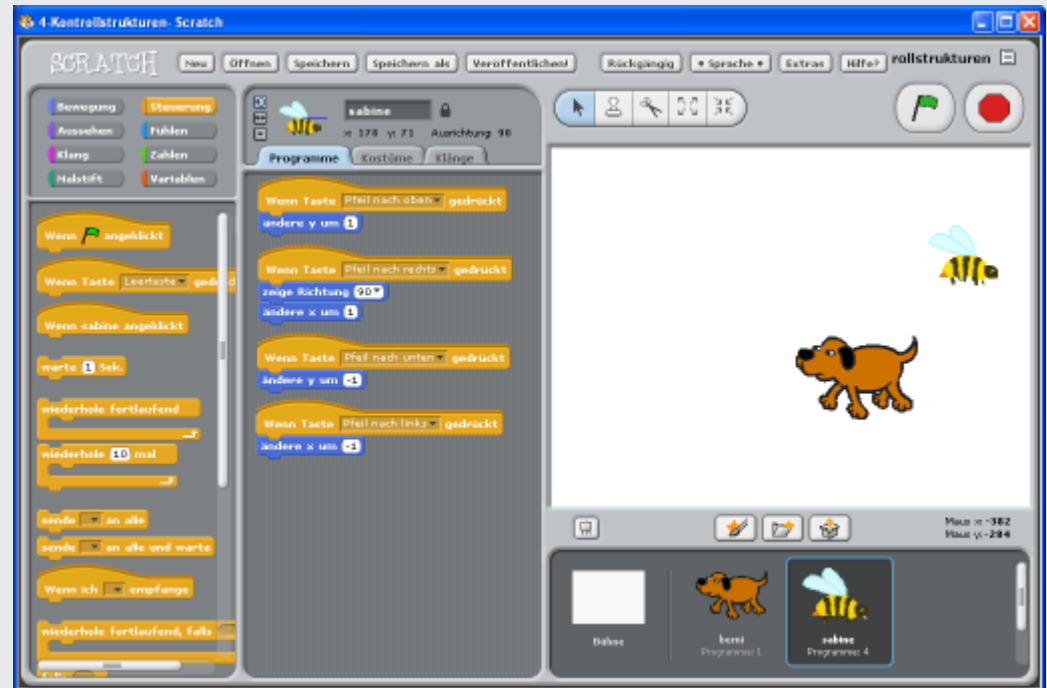


SCRATCH



Eine Programmierumgebung für den Anfangsunterricht

Was ist Scratch?

- Eine Programmierumgebung, mit der man ansprechende dynamische Anwendungen entwickeln kann
- Eine visuelle Programmiersprache (basierend auf Squeak)
 - kostenlos (Win, Mac)
 - ab 8 Jahre...
 - entwickelt am MIT Media Lab



Vorteile

- leichter Einstieg
- intuitiv
- schnelle Erfolgserlebnisse
- spielerisches Lernen
- direkte Erfolgskontrolle
- Bausteine



Zum Unterricht

- Anfangsunterricht 11 oder Wahl(pflicht)fach
- Zeitumfang ca. 18 UE im Anfangsunterricht 11
- Unterrichtsmaterialien:
 - inf-schule.de
 - » Informatik
 - » Algorithmisches Problemlösen mit Scratch



Die Scratch-Welt

Anweisungen

EVA, Algorithmen, ...

Entscheidungen

Zuweisungen



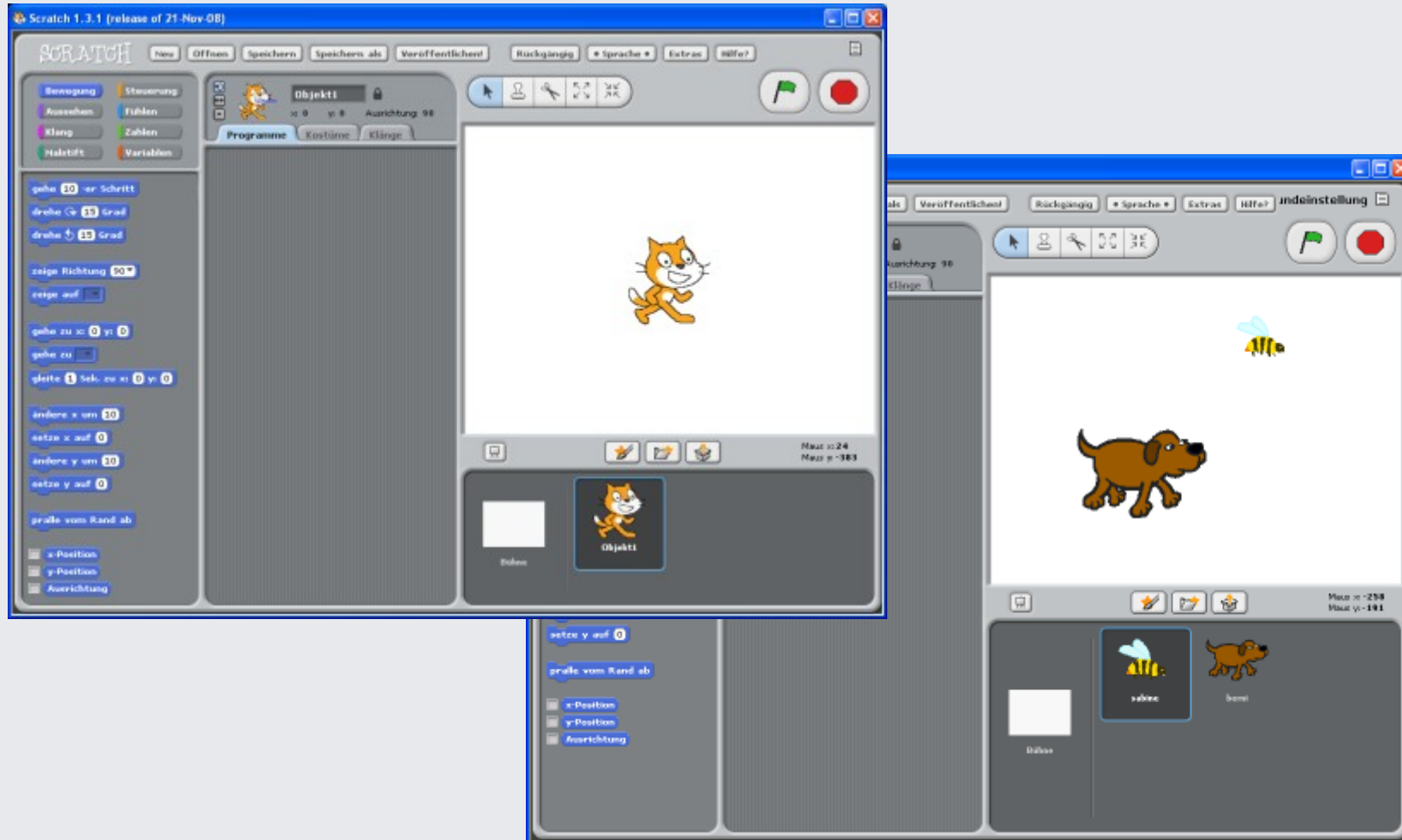
Wiederholungen

Variablen

Kontrollstrukturen



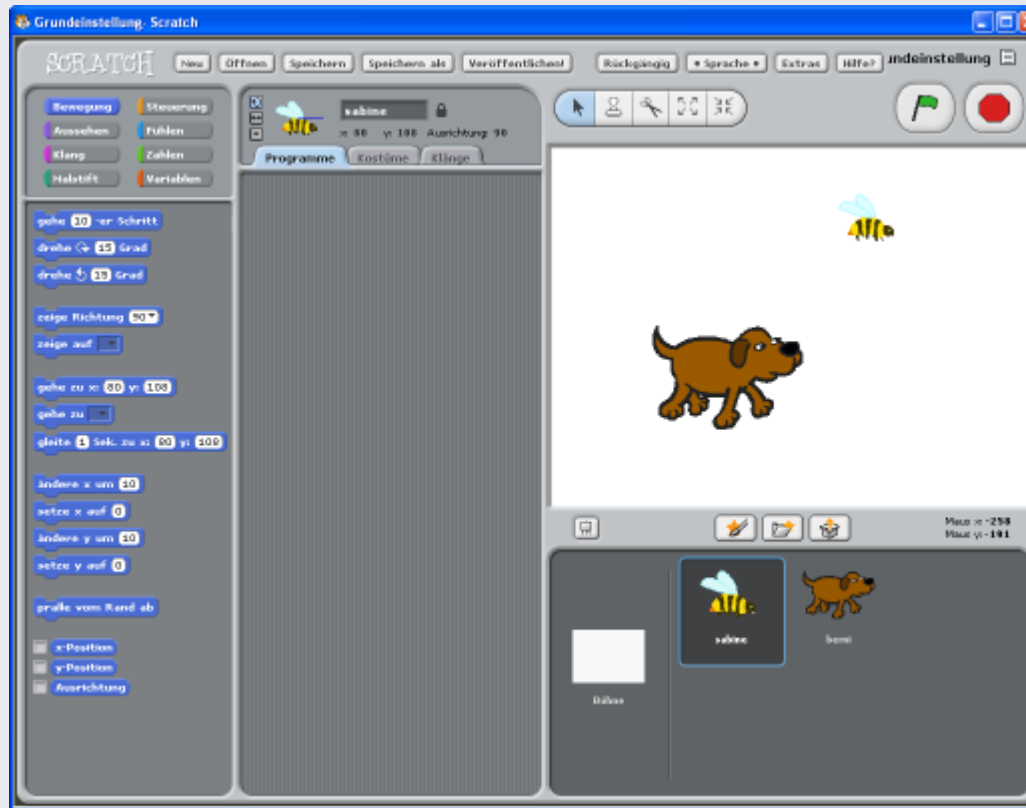
Die Scratch-Welt



zurück zur Übersicht



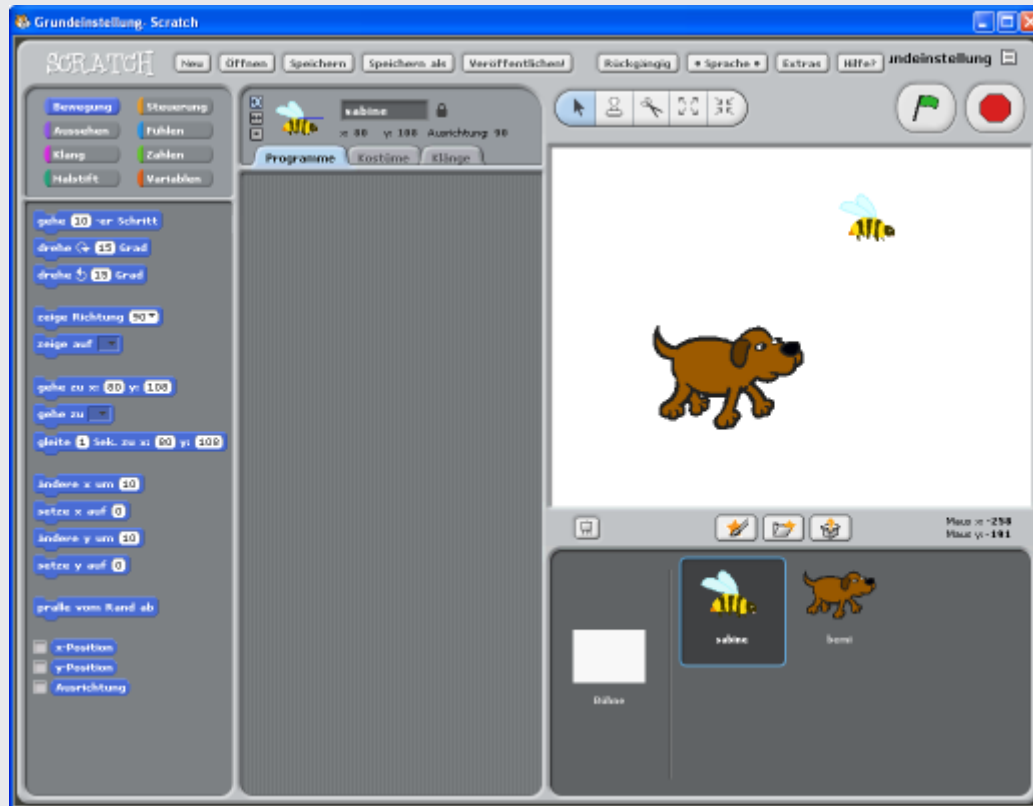
Anweisungen



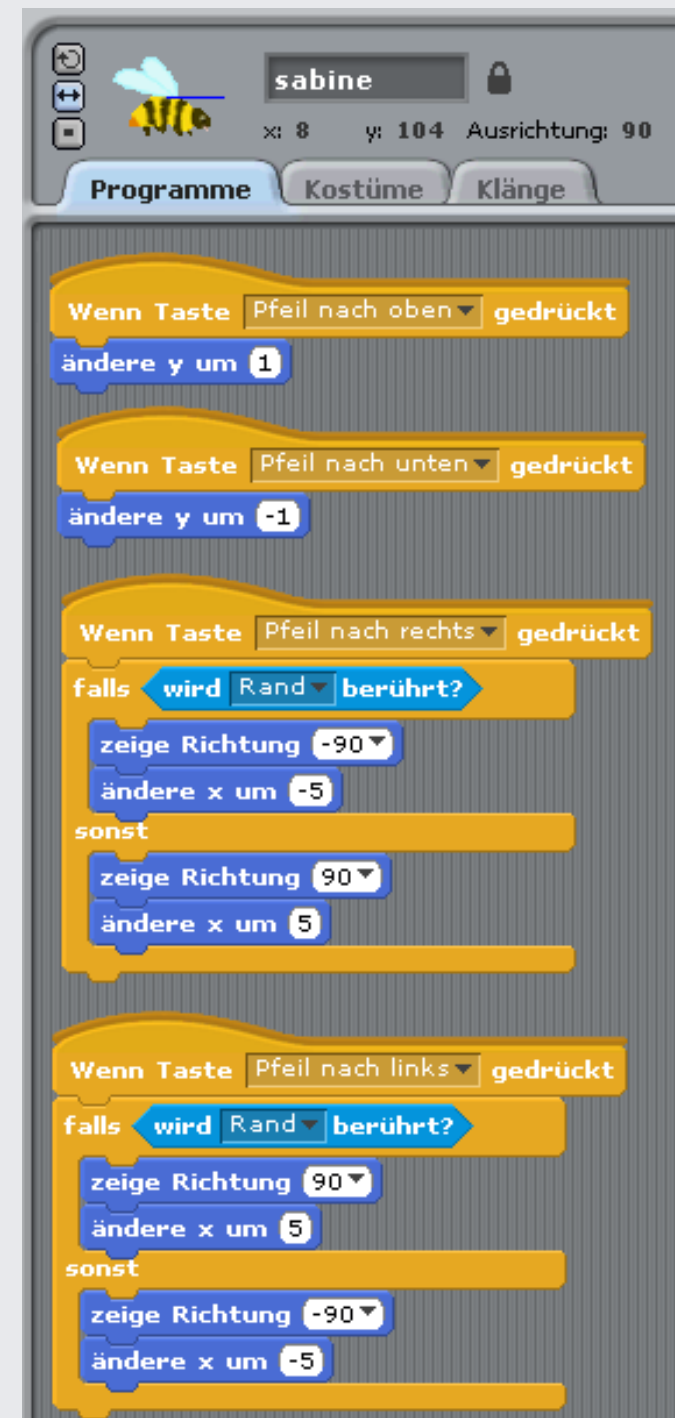
zurück zur Übersicht



Entscheidungen



zurück zur Übersicht



INFORMATIK



Wiederholungen

berni soll bis zum Bühnenrand laufen

The screenshot shows the Scratch IDE with a script for a character named 'berni'. The script is as follows:

- Wenn **angeklickt**
- gehe zu x: **-96** y: **-55**
- wiederhole bis **wird Rand berührt?**
 - gehe **4**-er Schritt
 - nächstes Kostüm
 - warte **0.1** Sek.

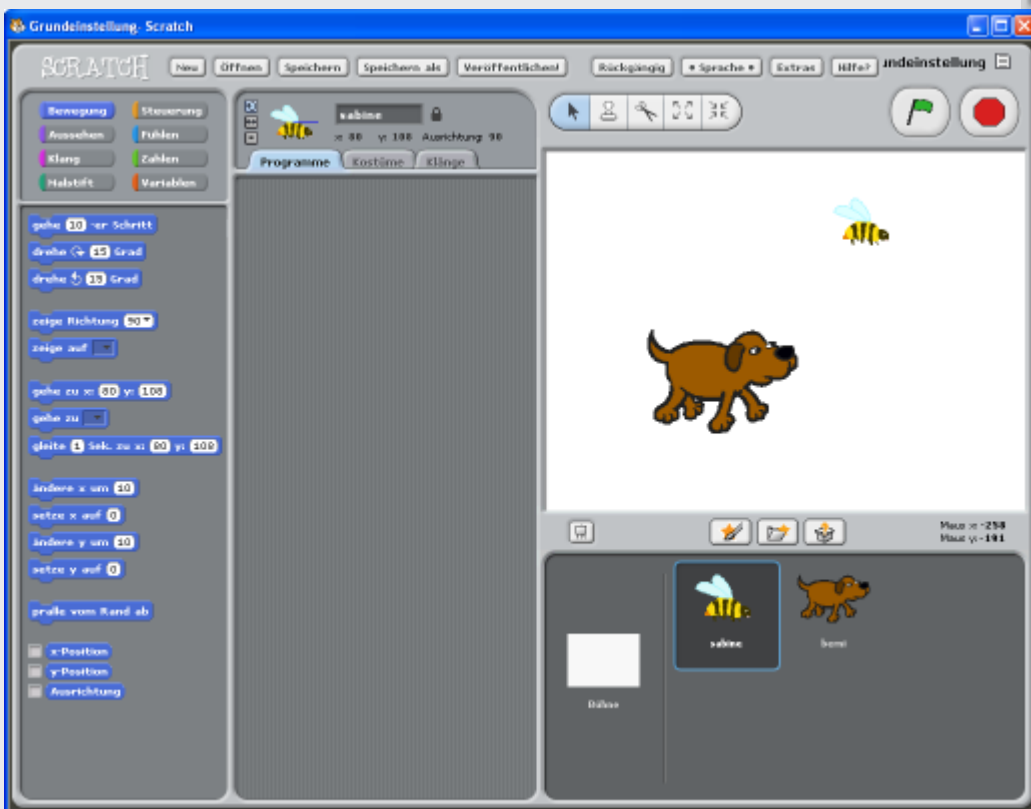
The character 'berni' is currently at x: -88, y: -55, facing 90 degrees. The stage shows a dog character and a bee character.

zurück zur Übersicht

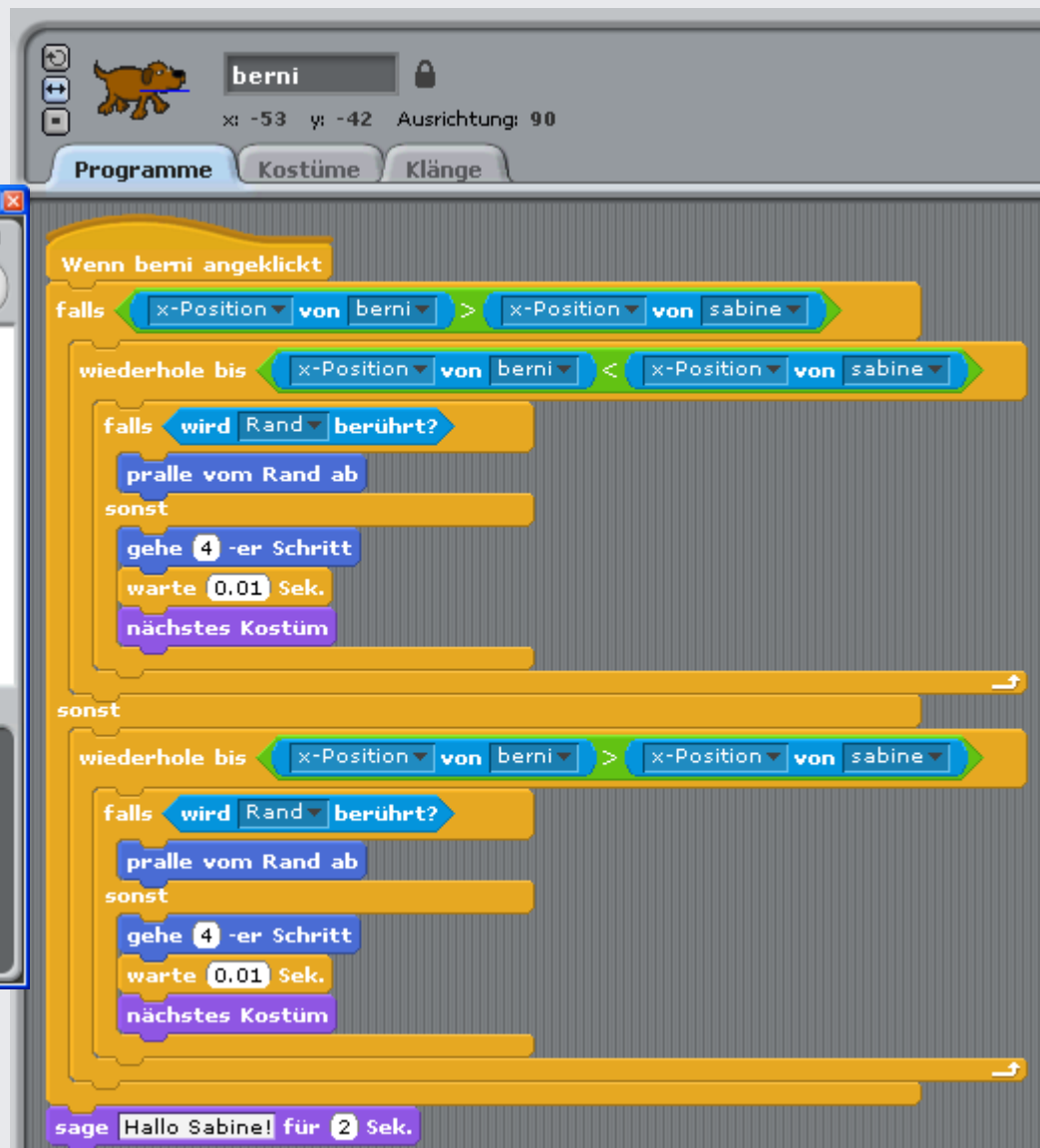


Kontrollstrukturen

berni soll bis zu sabine laufen

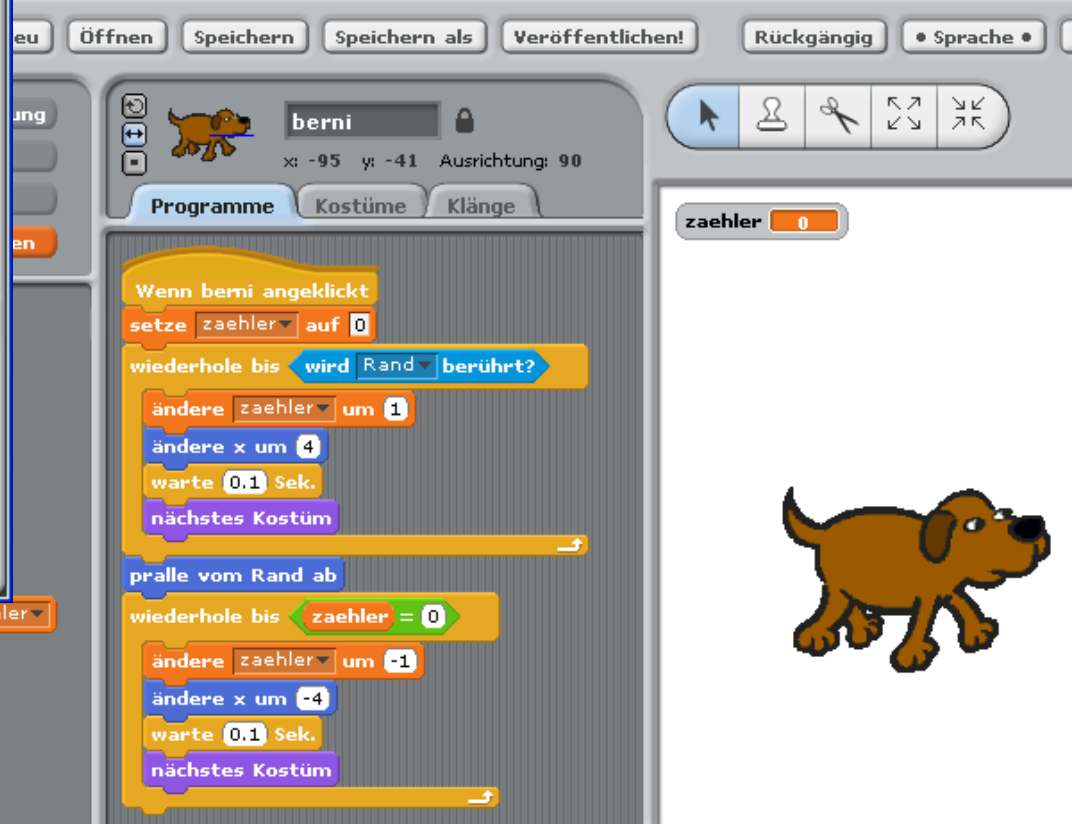
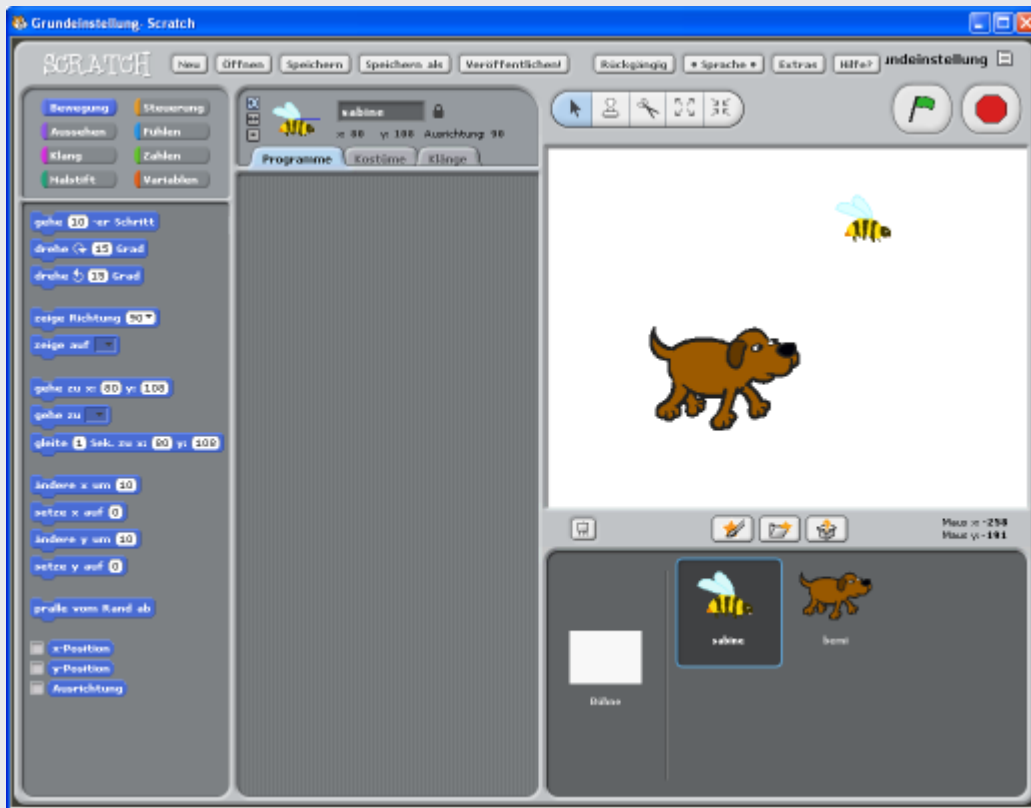


zurück zur Übersicht



Variablen

berni soll bis zum Rand und wieder zurück zur Ausgangsposition laufen

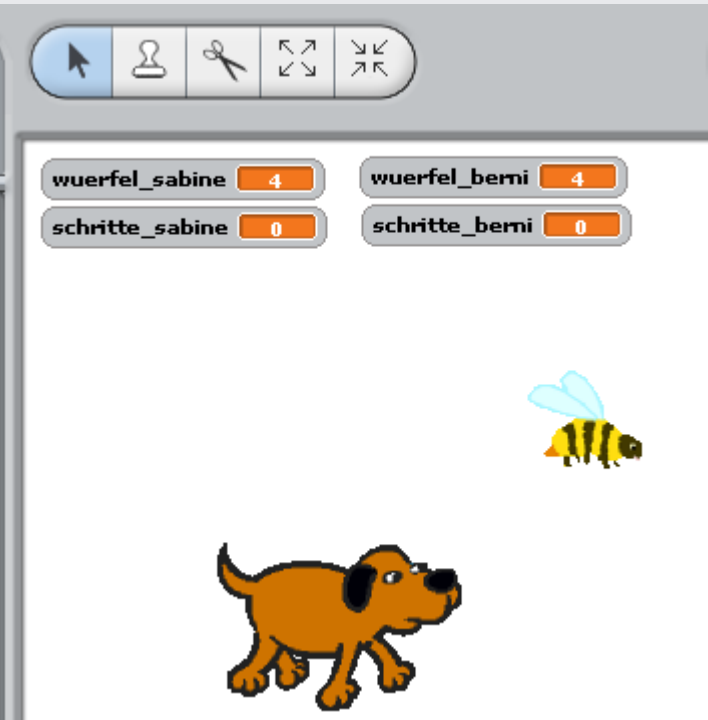
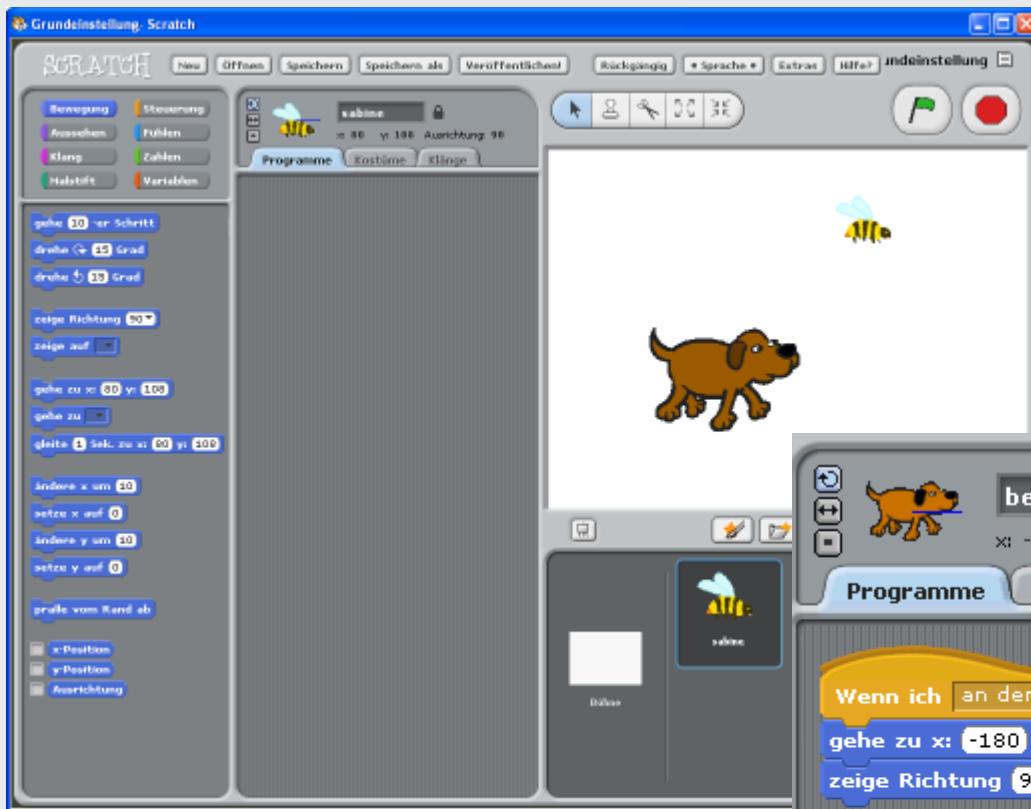


zurück zur Übersicht



Zuweisungen

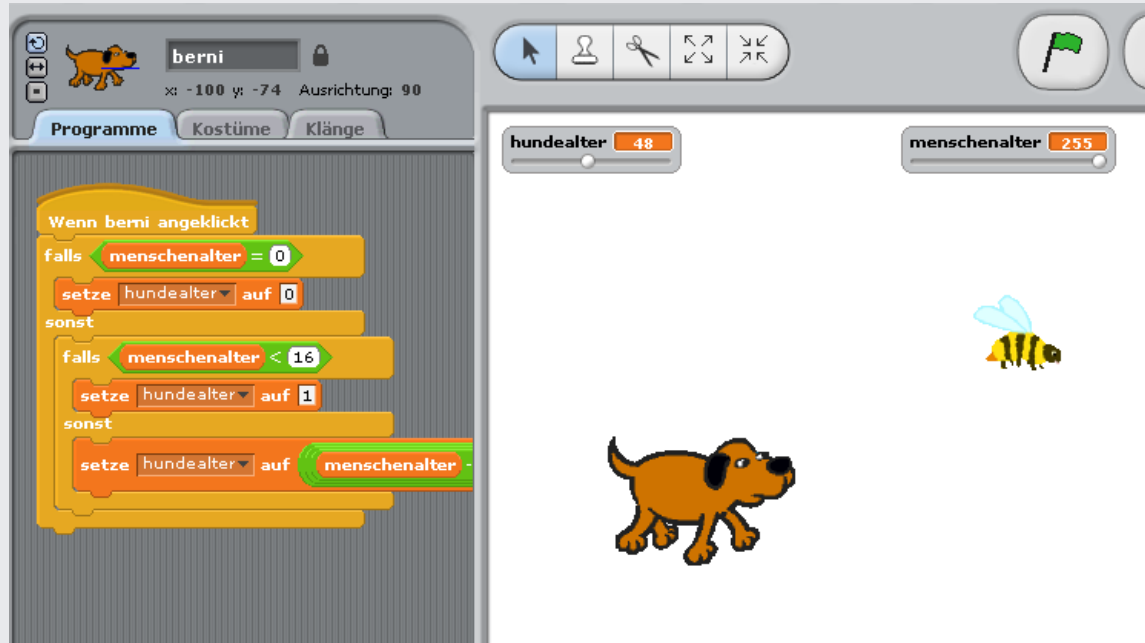
berni und sabine
tragen ein Wettrennen
aus



zurück zur Übersicht



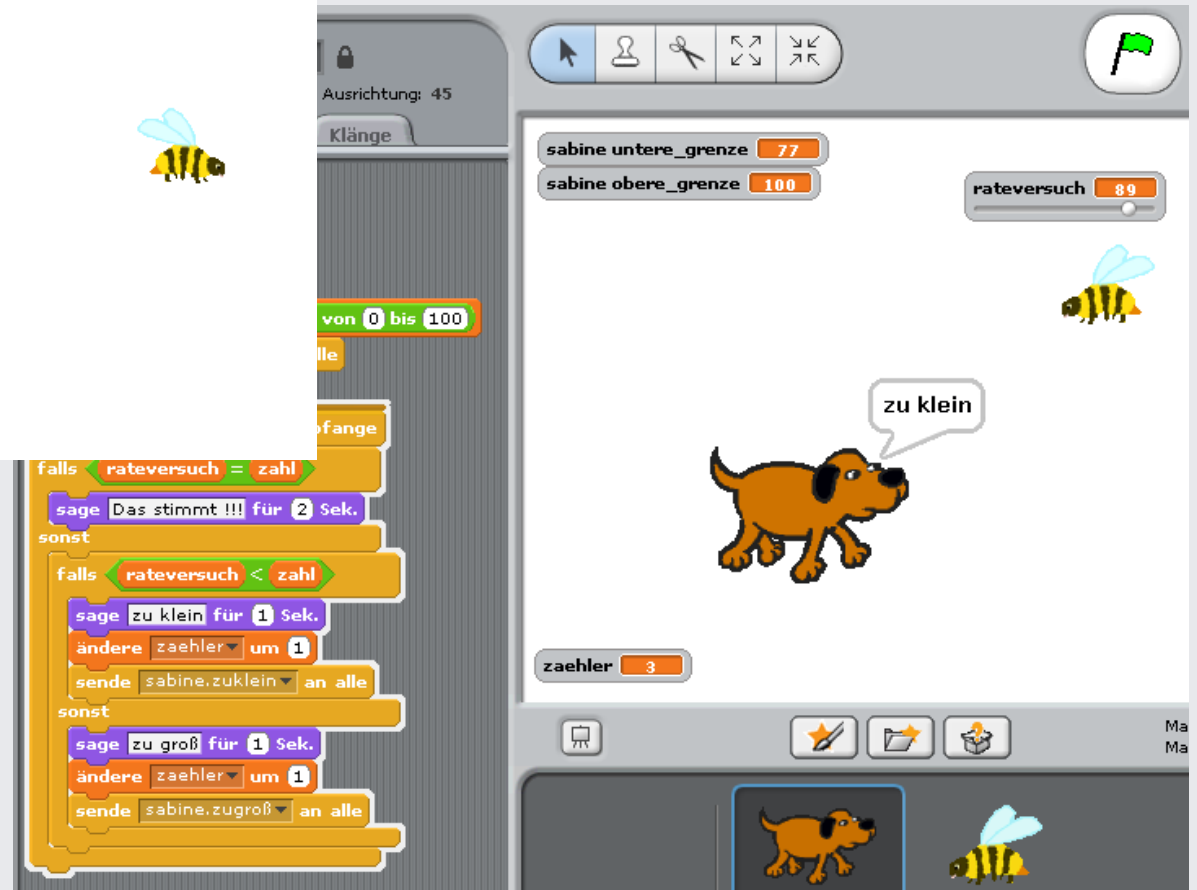
EVA, Algorithmen, ...



Umwandlung
Menschenalter - Hundeaalter

zurück zur Übersicht

„Zahlenraten“



Die Scratch-Welt

Anweisungen

EVA, Algorithmen, ...

Entscheidungen

Zuweisungen



Wiederholungen

Variablen

Kontrollstrukturen

