

ARBEITSBLATT 0 – EINFÜHRUNG IN SCRATCH

Vorbedingung:	ScratchInstaller vorhanden oder Scratch ist bereits installiert.
Zeit:	20 Minuten
Arbeitsform:	Einzelarbeit
Zielprodukt:	Kein

Ziel:

Kennen lernen der Möglichkeiten von Scratch. Analysieren einfacher Abläufe in bestehenden Programmen

Aufgabe:

Teste 2-3 bestehende Programme aus den mitgelieferten Projekten von Scratch aus. Merke dir dabei, welche Projekte dir besonders gefallen und versuche die Abläufe des Programms nach zu vollziehen.

- Dazu musst du die Datei **ScratchInstaller.exe** oder **WinScratch.zip** auf deinen Computer kopieren und auspacken/installieren. Dazu wähle das vorher definierte Verzeichnis.
- Starte Scratch und öffne ein beliebiges Projekt unter dem Menüpunkt *Datei | Öffnen....*
- Besprecht nach 20 Minuten gemeinsam in der Klasse, welche Projekte spannend waren und welche Abläufe zu erkennen sind.

Zusatz:

Viele hunderte Projekte findet man auch im Internet unter scratch.mit.edu

