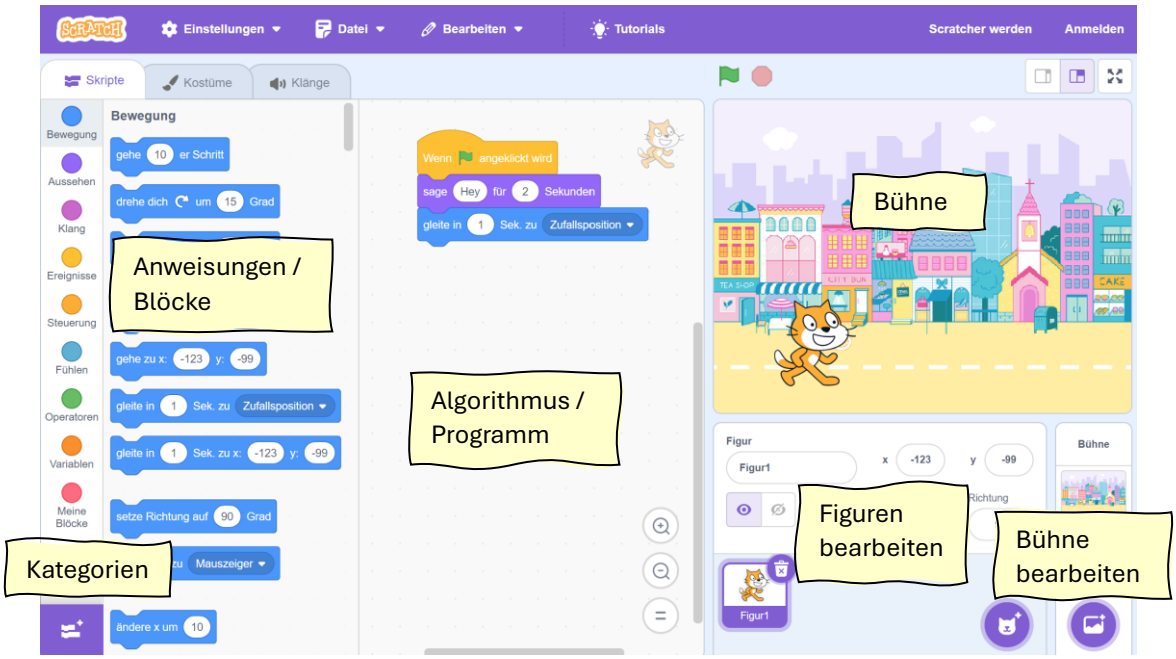
1.2 Einführung in Scratch

Auf https://scratch.mit.edu/ kann man direkt programmieren.



1. Was ist Scratch?
    - Scratch ist eine **visuelle Programmiersprache**, die es ermöglicht, durch das Zusammensetzen von Blöcken interaktive Geschichten, Spiele und Animationen zu erstellen.
2. Grundlegende Elemente in Scratch:
    - **Figuren** / Sprites: Eine Figur ist ein Charakter oder Objekt in deinem Projekt. Du kannst eigene Figuren erstellen oder vorhandene verwenden. Benutz dazu den Button unten rechts.
    - **Hintergrund**: Der Hintergrund ist die Kulisse für dein Projekt. Du kannst verschiedene Hintergründe hinzufügen, um unterschiedliche Szenen darzustellen. Der Hintergrund kann sich nicht bewegen.
    - **Blöcke**: Blöcke sind die Bausteine deiner Programme. Sie sind in Kategorien unterteilt, wie z.B. Bewegung, Aussehen, Klang, Steuerung, Sensoren, Operatoren und Variablen.
3. Programmieren in Scratch:
    - **Blöcke zusammenfügen**: Ziehe Blöcke aus der Palette und füge sie in das Skriptfenster ein, um die Reihenfolge der Anweisungen festzulegen.
    - **Skripte ausführen**: Klicke auf die grünen Fahnen oder andere Steuerblöcke, um dein Programm auszuführen und die Sprites entsprechend zu steuern.

Arbeitsauftrag: Interaktive Geschichte

Ziel: Erstelle eine kurze, interaktive Geschichte in Scratch. Deine Geschichte sollte verschiedene Szenen, Charaktere und Interaktionen enthalten.

So geht's:

1. **Geschichte planen (5 Minuten):**
    - **Brainstorming:** Überlege dir eine einfache Geschichte mit Anfang, Mitte und Ende. Du kannst ein Abenteuer, eine Fantasiegeschichte oder eine alltägliche Situation wählen.
    - **Szenen und Charaktere:** Entscheide, welche Szenen und Charaktere in deiner Geschichte vorkommen sollen.
2. **Geschichte erstellen (20 Minuten):**
    - **Szenen einrichten:**
        - **Hintergründe:** Wähle oder erstelle verschiedene Hintergründe für jede Szene deiner Geschichte.
        - **Charaktere:** Füge Sprites (Charaktere) hinzu, die in deiner Geschichte agieren werden. Du kannst auch eigene Sprites zeichnen oder anpassen.
    - **Interaktionen programmieren:**
        - **Dialoge:** Verwende „sage"-Blöcke, um Dialoge zwischen den Charakteren anzuzeigen. Alternativ kannst du auch „frage"-Blöcke verwenden, um einfache Fragen zu stellen.
        - **Szenenwechsel:** Programmiere die Wechsel zwischen Szenen, indem du die Hintergründe änderst und die Charaktere an die neue Szene anpasst.
        - **Ereignisse und Aktionen:** Programmiere, was die Charaktere in jeder Szene tun sollen (z.B. Bewegungen, Reaktionen auf Klicks).
3. **Präsentation und Feedback (5 Minuten):**
    - **Präsentation:** Falls Zeit ist, können einige Schüler*innen ihre Geschichten vor der Klasse zeigen.
    - **Feedback:** Diskutiere, was gut gelungen ist und welche Verbesserungen möglich wären.