

Einstieg in Scratch 3.0

In diesem Kurs programmierst du verschiedene Anwendungen mit Scratch.

So arbeitest du mit diesen Unterlagen:

1. Startvideo anschauen
2. Selbstständiges Arbeiten mit den Lernkarten
3. Abschlussvideo anschauen

1. Geburtstagskarte

In dieser Sitzung geht es darum, sich mit Scratch vertraut zu machen. Es wird eine erste einfache Animation entwickelt.

Startvideo	https://appcamps.link/scratch_start1
Lernkarten	https://appcamps.link/scratch_lernkarten1
Abschlussvideo	https://appcamps.link/scratch_abschluss1

2. Unterwasserwelt

In dieser Sitzung geht es um die Programmierung eines animierten Spiels. Der Punktestand wird mit einer Variable gezählt und es kommen Schleifen vor.

Startvideo	https://appcamps.link/scratch_start2
Lernkarten	https://appcamps.link/scratch_lernkarten2
Abschlussvideo	https://appcamps.link/scratch_abschluss2

3. Zauberwald

In dieser Sitzung wird ein Spiel programmiert. Die Spielfigur wird mit den Pfeiltasten gesteuert. Du lernst dabei was bedingte Anweisungen sind.

Startvideo	https://appcamps.link/scratch_start3
Lernkarten	https://appcamps.link/scratch_lernkarten3
Abschlussvideo	https://appcamps.link/scratch_abschluss3

4. Quiz

In dieser Sitzung wird ein Quiz programmiert. Die eingegebenen Antworten werden auf Richtigkeit geprüft und Punkte werden gezählt. Es gibt 2 Level. Dabei lernst du eigene Funktionen zu schreiben.

Startvideo	https://appcamps.link/scratch_start4
Lernkarten	https://appcamps.link/scratch_lernkarten4
Abschlussvideo	https://appcamps.link/scratch_abschluss4