

Aufgabe: Muster zeichnen

Zielgruppe	5. oder 6. Schulstufe
Dauer	10 Minuten
Benötigte Ressourcen und Medien	Beamer für LK, Browser mit Adobe Flashplayer auf den Schülerrechnern, Beispielprogramm: https://scratch.mit.edu/projects/163171273/

Material für die Lehrkraft

Schritt 1: Starten

1. Schüler den Internet-Explorer öffnen lassen. Mozilla Firefox und Google Chrome machen manchmal Probleme in Scratch.
2. Schülern folgenden Link auf den Beamer projizieren: www.scratch.mit.edu
3. Auf „Entwickeln klicken“ (links oben)

Schritt 2: Entwicklungsumgebung

Erklärung der Entwicklungsumgebung

- Bühnenbild: Hintergrundbild, auf dem sich alles abspielt
- Figur (Sprite): Figur, mit der wir arbeiten und die wir steuern wollen
- Reiter Skripte: Arbeitsbereich für die Programmbefehle
- Grünes Fähnchen: startet das Programm

Schritt 3: Figur ändern (Kostüme bearbeiten)

1. Auf die Katze klicken
2. Auf den Reiter Kostüme
3. Die beiden Katzen löschen und einen kleinen Kreis zeichnen und ausfüllen (wie in Paint). So erhält man einen Cursor zum Zeichnen der Muster
4. Danach wieder auf Skripte klicken

Schritt 4: Wiederhole fortlaufen



Problem: Immer wenn geklickt wird folgt der Punkt nur einen kurzen Moment der Maustaste.

Lösung: Der Punkt muss „fortlaufend“ der Maustaste folgen

1. Auf Steuerung klicken
2. „Wiederhole fortlaufend wählen“
3. „Gehe zu Mauszeiger“ in das „wiederholen“-Kästchen schieben

01226269



Nun Kann man in Scratch zeichnen.

Schritt 5: Automatisch zeichnen lassen (nur wenn noch ausreichend Zeit):

