



Scratch-Pfad

Vorkenntnisse: keine

Voraussetzung: Web-Browser mit Internetzugang

Online-Version mit klickbaren Links:

www.coderdojo-saar.de/scratch-pfad

1. Einstieg in Blockprogrammiersprachen mit **Tutorials** bei code.org (Blockly)
 - 1.1. Bei code.org in der CoderDojo-Saar-Klasse mit den Zugangsdaten auf dem Namensschild anmelden: studio.code.org/sections/UTPETN
 - 1.2. Mindestens eins der folgenden Tutorials durcharbeiten:

<input type="checkbox"/> Angry Birds	<input type="checkbox"/> Disney Infinity	<input type="checkbox"/> Star Wars	<input type="checkbox"/> Minecraft-Abenteuer
<input type="checkbox"/> Frozen	<input type="checkbox"/> Flappy Bird	<input type="checkbox"/> Moana	<input type="checkbox"/> Minecraft-Designer

Falls nötig, kann man bei jedem Tutorial unten links "Deutsch" als Sprache wählen.

- 1.3. **Gratulation! Hol Deine Urkunde bei einem der Mentoren ab!**
- 1.4. Ergänzende Tutorials:
www.coderdojo-saar.de/code.org-kurs1 www.coderdojo-saar.de/code.org-kurs2
www.coderdojo-saar.de/code.org-kurs3 www.coderdojo-saar.de/code.org-kurs4
2. Wechsel zum **Scratch-Editor** bei scratch.mit.edu
 - 2.1. Anmelden mit Login `coderdojo-saar_[vv][nn]` ,
z.B. Kerstin Reese -> `coderdojo-saar_kere`
 - 2.2. Der [CoderDojo-Saar-Klasse](#) beitreten, falls noch nicht geschehen
 - 2.3. Tipps -> "Erste Schritte mit Scratch"
 - 2.4. Tipps -> [Erste Projekte: "Animiere Deinen Namen"](#), ... ,
["Erschaffe ein virtuelles Haustier"](#)
 - 2.5. Umfangreicheres Spiel "[Sternensammler](#)"
3. Unsere [CoderDojo-Saar-Klasse](#) bei scratch.mit.edu kennen lernen
 - 3.1. Projekte der anderen Teilnehmer anschauen
 - 3.2. Mindestens ein Projekt kopieren und verändern
 - 3.3. Mindestens ein eigenes Projekt veröffentlichen
 - 3.4. **Gratulation! Veröffentlichtes Projekt einem Mentor mitteilen, damit es auf unserer Webseite coderdojo-saar.de verlinkt werden kann.**
4. Weitere Konzepte in Scratch kennen lernen, z.B. Nachrichten senden und empfangen