Ein Scratch-Programm erwürfeln

Falls nicht mitgeliefert, bastle dir zusammen mit deiner Sitznachbarin oder deinem Sitznachbarn die Scratch-Würfel aus dem Material 3.2 und rufe dann an einem Computer das Programm Scratch auf.

Aufgaben

1. Nimm dir zusammen mit deiner Sitznachbarin oder deinem Sitznachbarn ein Set an Scratch-Würfeln und würfelt sie.

    a. Nehmt pro Würfel einen Baustein, sucht ihn in Scratch und zieht ihn aus der Befehlsliste in das Skriptfenster. Ihr solltet nun also drei Bausteine im Skriptfenster haben. Verwendet die gewürfelten Bausteine in einem beliebigen Skript, das ihr sinnvoll durch weitere Scratch-Bausteine ergänzen könnt. Was beobachtet ihr?

    Beschreibt nun gemeinsam in wenigen Sätzen, was euer erwürfeltes Programm tut und vergleicht euer Programm mit dem Programm eurer Nachbargruppe.

    b. *(Fortgeschritten)* Nehmt alle Programmierbausteine, die ihr gewürfelt habt, und geht wie unter Aufgabenteil a vor.

Eine Entwicklung von OFFIS e.V. in Kooperation mit der Universität Oldenburg
im Auftrag der Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland e.V.