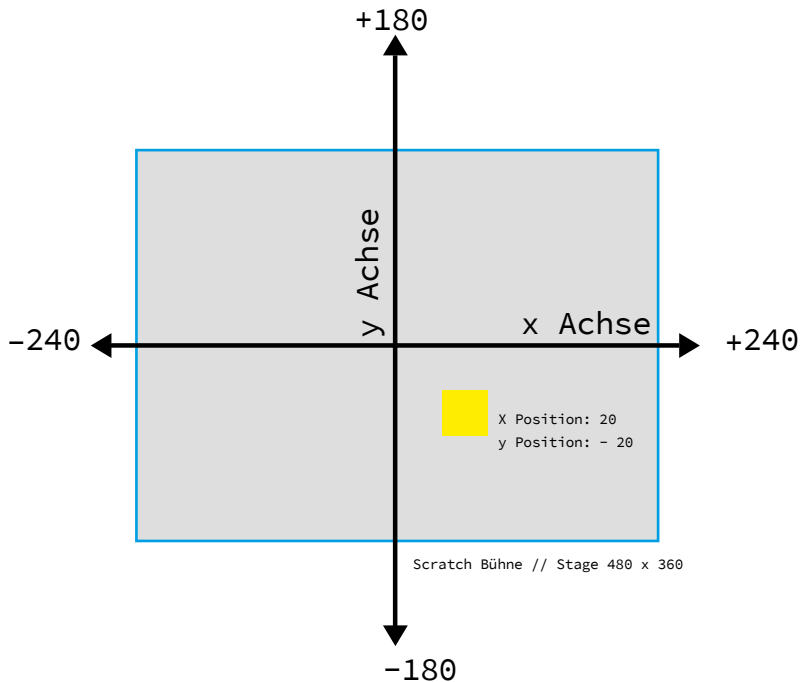




kunstvoll
Arbeiten
mit SCRATCH

Oktober 2021
Kunstschule Pinx



Das wichtigste im Überblick

Was ist SCRATCH und wo finde ich es?

Scratch ist eine erstmals 2007 veröffentlichte bildungsorientierte visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche inklusive ihrer Entwicklungsumgebung und der eng verknüpften Online-Community-Plattform. (...) Ihr Ziel ist es, Neueinsteiger – besonders Kinder und Jugendliche – mit den Grundkonzepten der Programmierung vertraut zu machen.

Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Scratch_\(Programmiersprache\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Scratch_(Programmiersprache))

Hier gehts direkt zum Online Editor von Scratch:

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/>

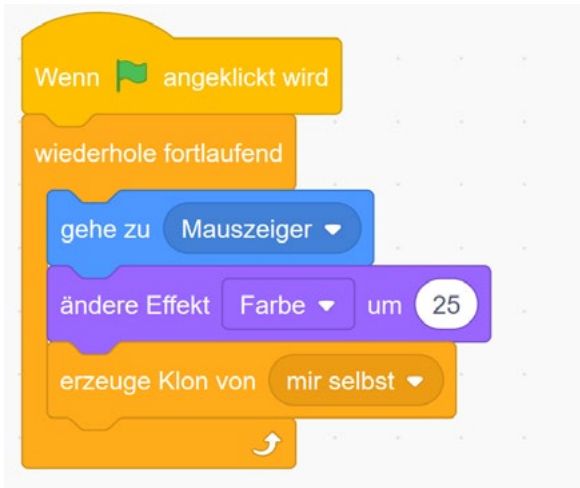
Du kannst Scratch aber auch offline auf deinem Computer oder Tablet nutzen:

<https://scratch.mit.edu/download>

Erste Schritte mit SCRATCH

„Kill the Cat“ und erstelle dir deine eigene Figur!

Dein erstes Programm! Versuche mal folgendes zu Programmieren und schaue was passiert! Am besten du lässt das nicht die Katze machen, sondern ein einfaches Quadrat zum Beispiel.



Auf den nächsten Seiten wird der Scratch Editor erklärt. Als erstes brauchst du eine **IDEE** die du umsetzen willst. Wenn du Inspiration brauchst, hilft dir die Scratch Community weiter. Alle die auch ein Programm gecoded haben, können es ganz leicht auf scratch.mit.edu veröffentlichen. Diese Programme kannst du selber weiterentwickeln (remixen) und so von anderen profitieren. Natürlich ist es dann im Gegenzug schön, sich zu bedanken und deine Arbeiten für andere zugänglich zu machen.

Das Speichern einzelner Bilder geht nur über einen Screenshot ('Druck' Taste oder mit dem sog. Snipping Tool bei Windows)



Codeblöcke:

Wähle die Befehlsgruppe die du brauchst.

Kostüme: Klicke hier um auf den Kostümeditor zu gelangen.
--> siehe nächste Seite

The image shows the Scratch interface. On the left, the 'Klänge' (Sounds) palette is visible, with a large black arrow pointing to it from the 'Codeblöcke' text. Above the palette, the 'Kostüme' (Costumes) tab is highlighted, with another black arrow pointing to it from the 'Kostüme' text. The main workspace shows a script area with the following blocks: a 'Wenn angeklickt wird' block, followed by 'spiele Klang recording1', 'sage Hallo ich bin Commander Keen!', a 'wiederhole fortlaufend' loop containing 'gehe zu Zufallsposition', 'denke Wollte ich hier hin? Ich weiß es nicht', a 'falls' block with 'wird Mauszeiger berührt?' and 'spiele Klang Whiz ganz'.

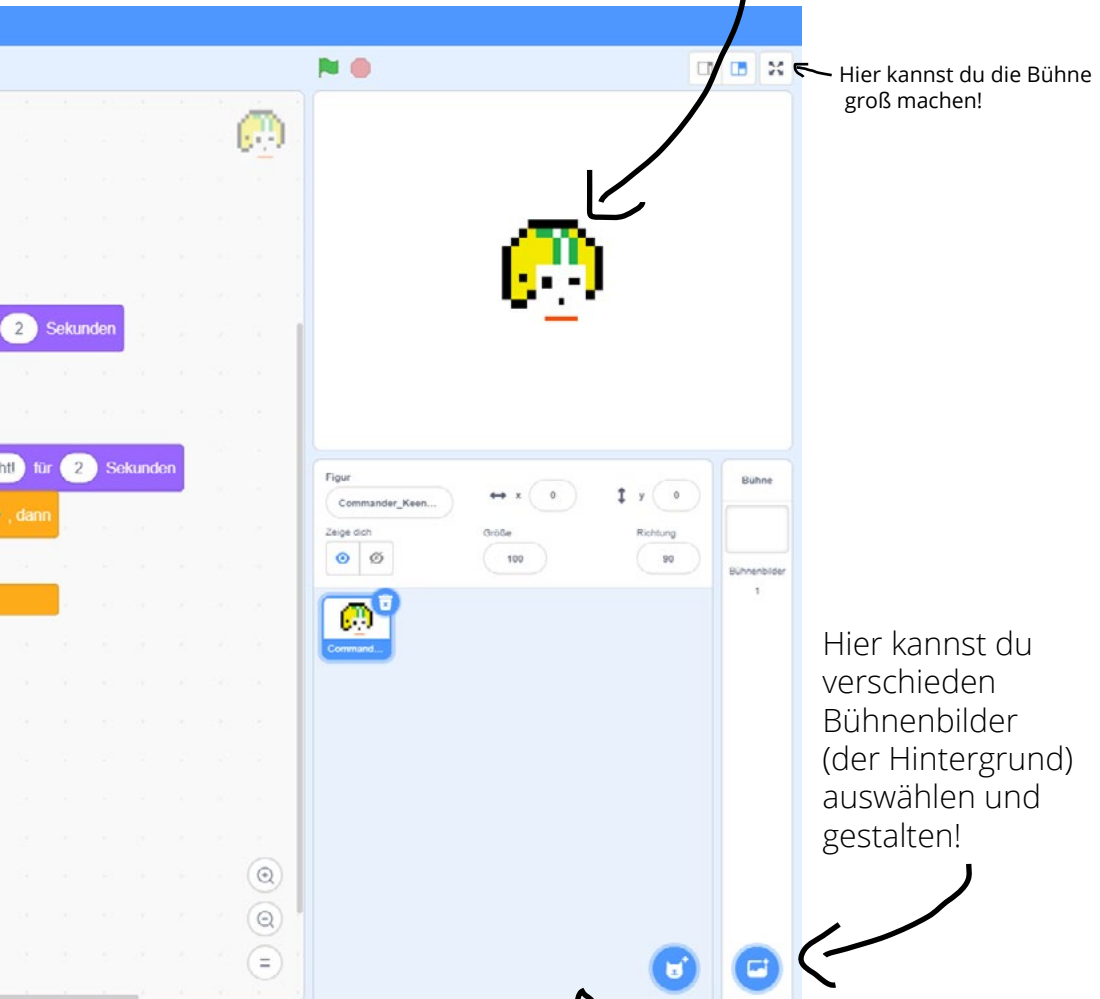
Scriptbereich:

Hier kannst du deine Figur programmieren

Quelle: Wainwright, Max: Programmieren für Kids. 20 Spiele mit Scratch. h.f.ullmann Medien GmbH 2017

Bühne: Hier erwachen deine Figuren und Spiele zum Leben

Klicke die **Fahne** um dein Programm zu starten und den roten **Knopf** um es zu stoppen!



Hier kannst du die Bühne groß machen!

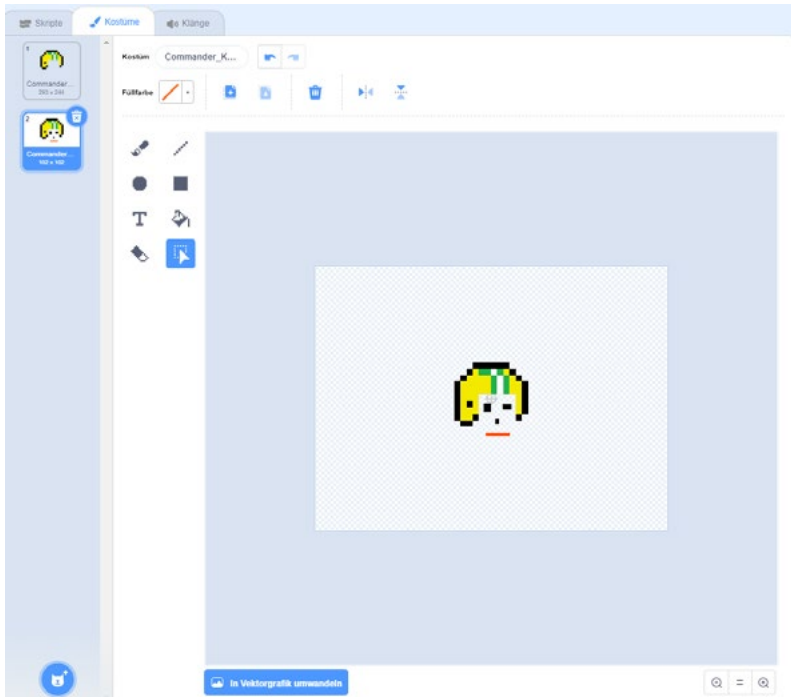
Hier kannst du verschieden Bühnenbilder (der Hintergrund) auswählen und gestalten!

Figurenbereich:
Hier kannst du neue Figuren erstellen und auswählen

Der Kostümeditor // Malprogramm

Hier kannst du selber Figuren und Bilder zeichnen und bearbeiten.

*Achtung es gibt zwei Modi: **Rastergrafik** (pixelbasiert) und **Vektorgrafik** (alles besteht aus einzelnen Formen, Vektoren und kann nachträglich verändert werden!)*



Das Malprogramm ist ein sehr nützliches Werkzeug in Scratch. Damit lassen sich direkt in Scratch Objekte oder Kostüme von Objekten malen. Auch Hintergründe für die Bühne werden hier gemalt. Man muss aber nicht alles malen. Mensch kann auch ganz einfach fertige Bilder oder eingescannte Zeichnungen importieren.

Quelle: <https://de.scratch-wiki.info/wiki/Malprogramm>

Weitere Beispiele:

Ganz viel findest du auch auf scratch.mit.edu unter Entdecken. Du kannst alle Programme die Andere erstellt haben verwenden und weiterentwickeln (remixen)...



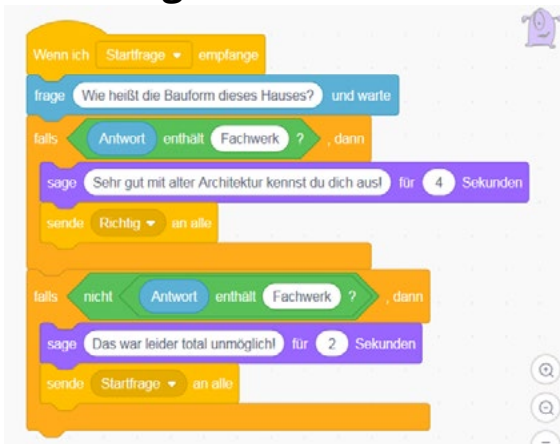
Es gibt auch einen Stift. Den findest du in den Erweiterungen. Ganz links unten im Eck: Damit lassen sich automatisiert Formen zeichnen oder der Maus folgen.

Variationen:

- Farbeffekte einfügen
- Stiftdicke zufällig verändern

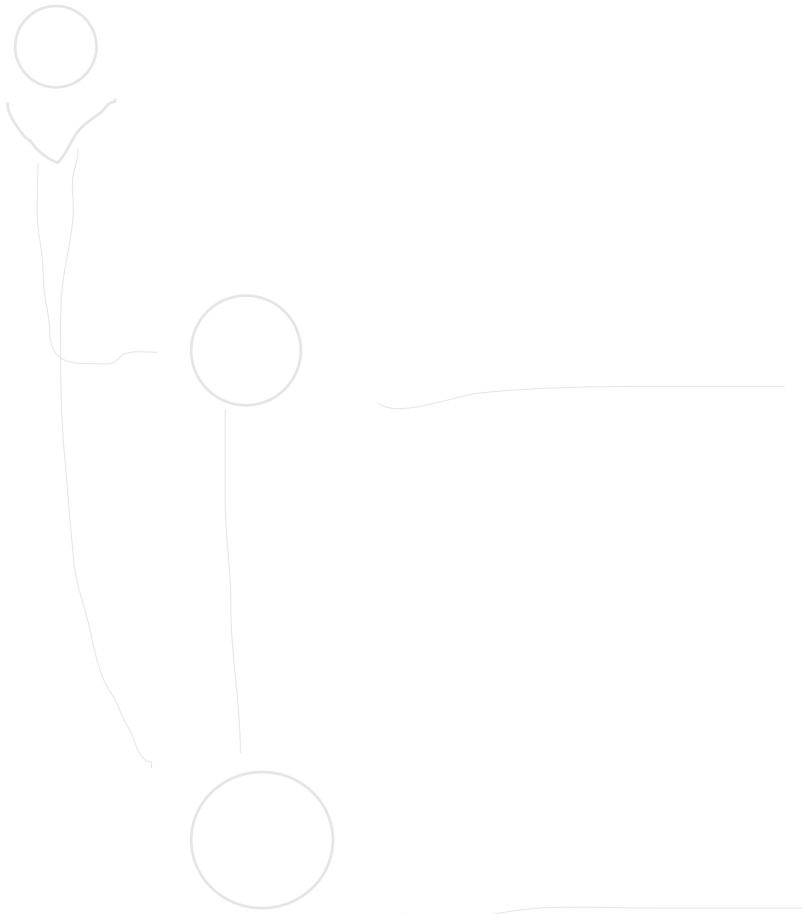
und vieles mehr... probier es aus!

Rätsel Programm



Du kannst auch deine Figur Fragen stellen lassen und das Programm die Antwort überprüfen lassen. Je nach richtig oder falsch passiert etwas anderes.

Platz für Ideen :



hallo@jasperkuehn.com
COMPUTERKUNST WORKSHOP PINX
Lizenziert unter der Creative Commons Lizenz CC BY 4.0.