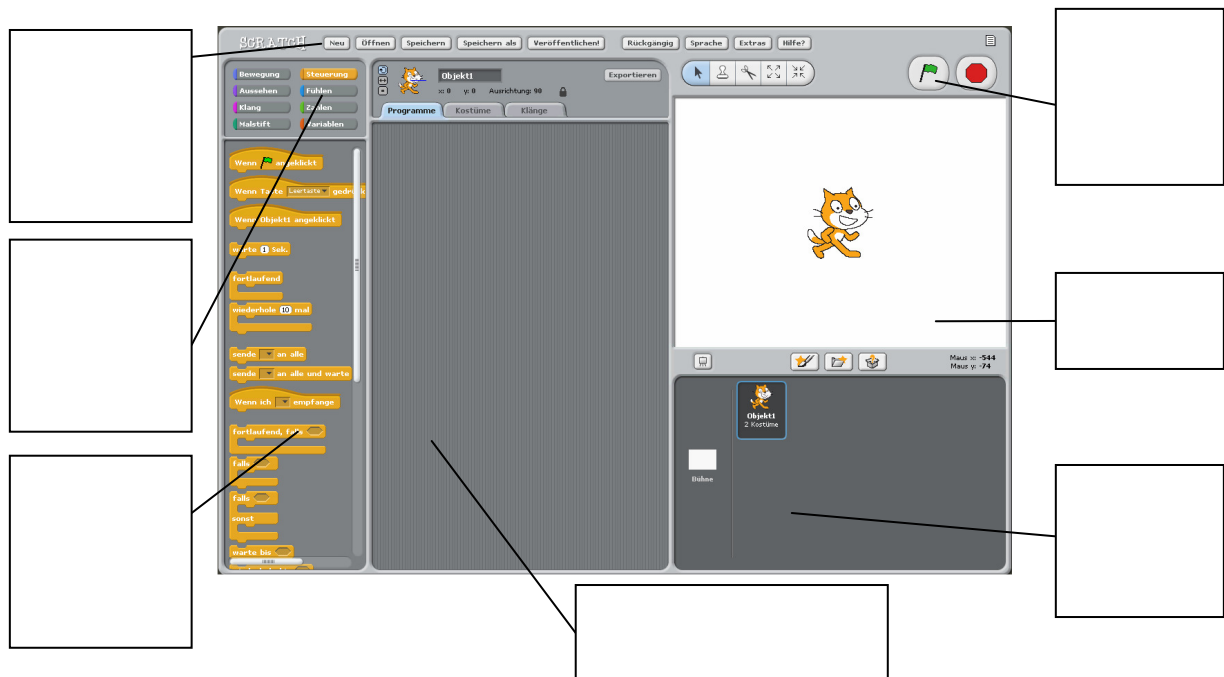


A6 Arbeitsblatt „Einführung in das Programmierwerkzeug Scratch“

Aufgabe 1:

Trage die folgenden Begriffe in die Grafik ein:

Befehlssammlung, Objektbereich, Startbutton, Programmbereich, Menüleiste, Bühne, Befehlsgruppen



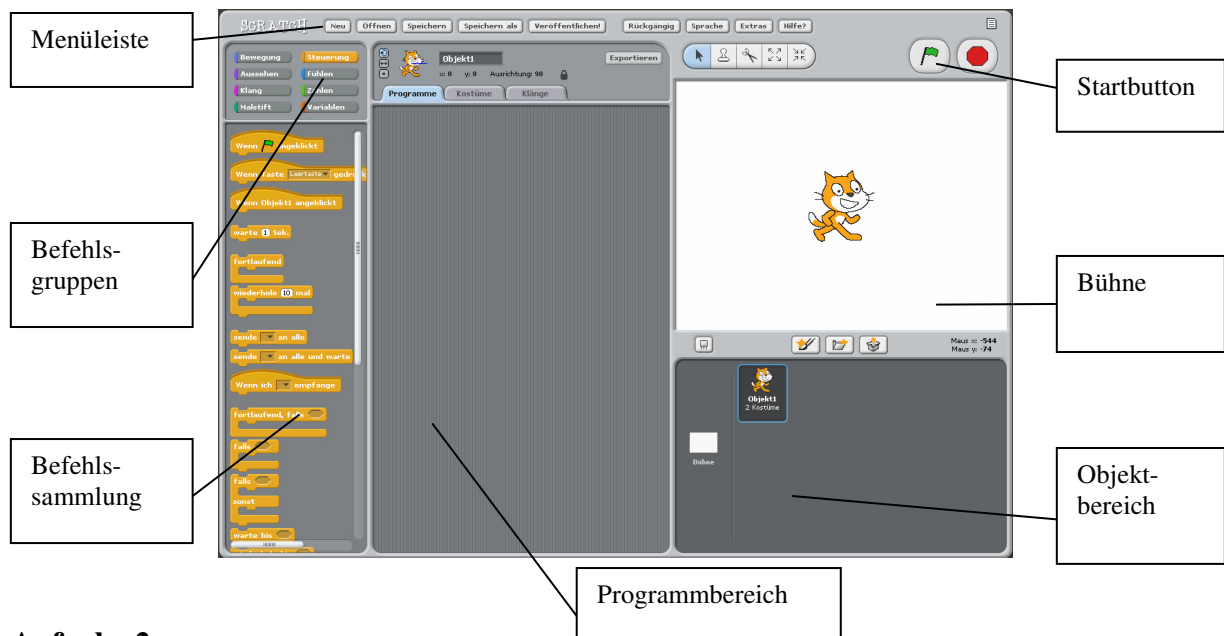
Aufgabe 2:

Beschreibe kurz die vorgegebenen Schaltflächen.

Schaltfläche	Beschreibung

A7 Erwartungsbild Arbeitsblatt „Einführung in das Programmierwerkzeug Scratch“

Aufgabe 1:



Aufgabe 2:

Schaltfläche	Beschreibung
	ermöglicht das Markieren bzw. das Anfassen eines Objektes und dessen Positionsänderung auf der Bühne
	erstellt eine Kopie eines ausgewählten Objektes
	löscht ein ausgewähltes Objekt
	vergrößert ein ausgewähltes Objekt
	verkleinert ein ausgewähltes Objekt
	zeichnet ein neues Objekt
	öffnet eine bereits vorhandene Objektsammlung
	fügt ein Überraschungsobjekt ein

	Mod. & Impl.	Begr. & Bew.	Str. & Vern.	Komm. & Koop.	Darst. & Interpr.
Inf. & Dat.					
Algorithmen					
Spr. & Autom.					
Inf.-systeme			X	X	X
Inf., M. & Ges.					