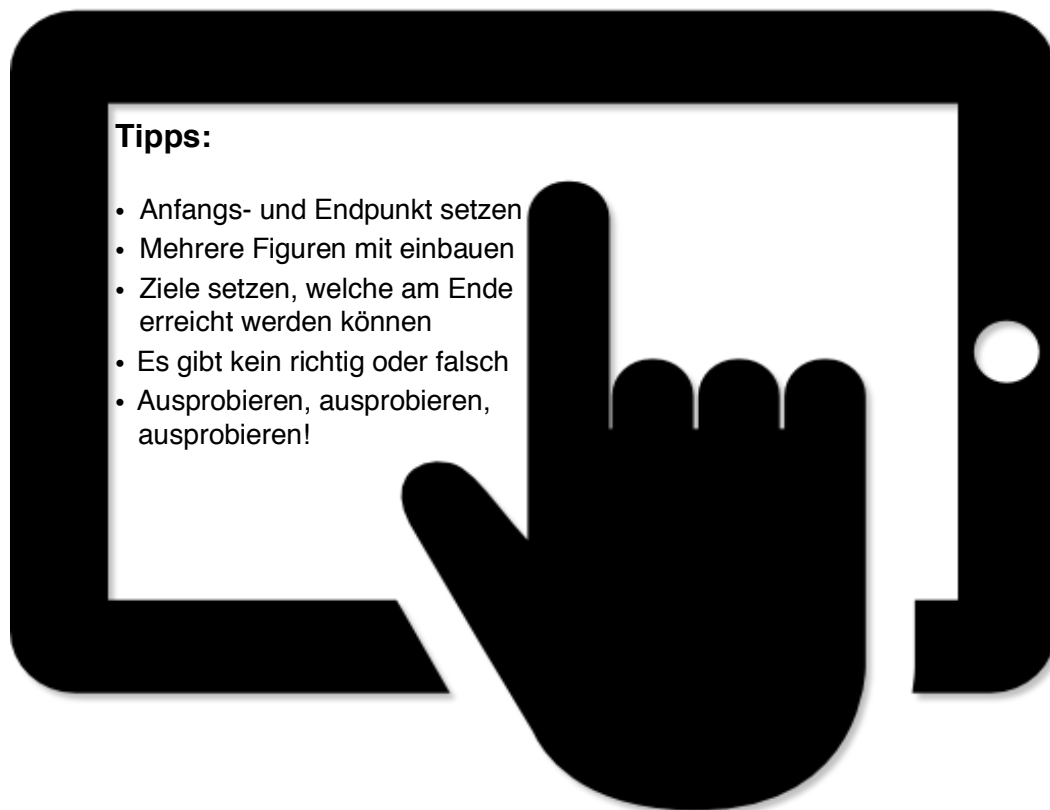


ScratchJr

Katzen gelten als sehr eigenwillige und sture Geschöpfe. Bei der Tablet-Applikation ScratchJr haben bereits Kinder ab 5 Jahren die Möglichkeit mit einer digitalen Katze spielerisch erste Programmiererfahrungen zu sammeln. Mit der ScratchJr-App können Kinder eine digitale Katze tolle Abenteuer erleben lassen. Dabei können sie mit dem Tablet-PC gemachte Bilder sowie eigene Sprachaufnahmen mit einbauen. Der Fantasie der Kinder sind (fast) keine Grenzen gesetzt.

„ScratchJr“ ist eine von der „Tufts University“, zusammen mit dem MIT entwickelte Applikation speziell für Tablet-PCs. Sie basiert auf der kinderorientierten, visuellen Programmiersprache „Scratch“. Ziel der App ist es Kindern ab 5 Jahren das Programmieren spielerisch näher zu bringen. Dabei werden das logische Denken, die Problemlösekompetenz sowie die Kreativität der jungen Programmierer gefordert und gefördert.



Kontakt:

Lasse Häusgen, Kreisjugendring Stormarn e.V.

Tel.: 04531/888 10 12

Fax: 04531/88 51 13

E-Mail: lasse.haeusgen@kjr-stormarn.de



Bild 1 „Start“:

Das ist der Startbildschirm der ScratchJr-App. Um ein neues Projekt erstellen zu können, muss an dieser Stelle auf das Haus geklickt werden.

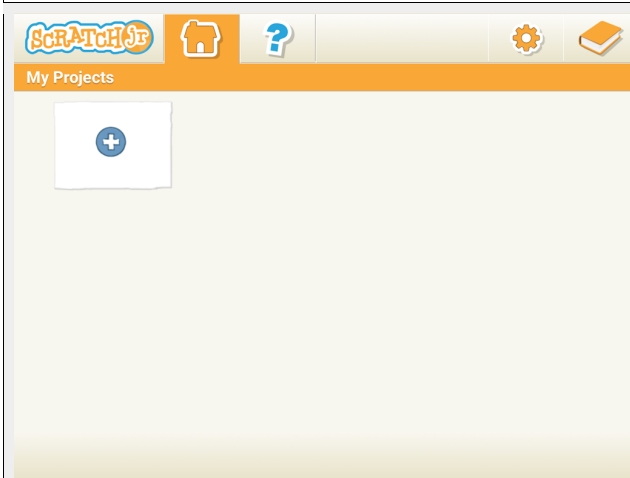


Bild 2 „meine Projekte“:

Dann erscheint dieses Fenster, welches eine Übersicht der eigenen Projekte darstellt. Um ein neues Projekt zu erstellen muss einmal auf das Plus gedrückt werden.



Bild 3 „Übersicht“:

So sieht jedes neu angefangene Projekt am Anfang aus. In der Mitte die ScratchJr-Katze und Drumherum verschiedene Optionen, um die Katze zum Leben zu erwecken sowie das gesamte "Setting" individuell anzupassen.

1. Oben links neben „Cat“ ist der Pinsel, um die eigene Katze zu bearbeiten.
2. Oben in der Mitte befindet sich ein Symbol (Landschaft), worüber man einen Hintergrund erstellen und bearbeiten kann.
3. Links außen kann über das Plus eine neue Figur oder ein neuer Gegenstand hinzugefügt werden.
4. Unten befindet sich die Leiste, um die Figuren zu animieren. Dabei gibt es sechs verschiedene Anwendungsbereiche u.a. Bewegungen, Töne, Start- und Endpunkte.