



Scratch Jr
tactile

AKTIVITÄT 2

Erkundung von Naturobjekten



www.scratchjrtactile.org

AKTIVITÄT 2: Erkundung von Naturobjekten

- 1** Suchen Sie nach natürlichen oder alltäglichen Gegenständen, die Sie in der Nähe haben

(auf dem Spielplatz, in der Klasse usw.)



- 2** Legen Sie sie auf die Tafel



- 3** Platzieren Sie einen Charakter und programmieren Sie ihn so, dass er zu einem Objekt geht



- 4** Eine Geschichte ausdenken in dem dieses Objekt erscheint



- 5** Programmieren Sie die Figur erneut, um zu einem anderen Objekt zu gehen und die Geschichte fortzusetzen



Variante:



- Sie können diese Aktivität in einer anderen Sprache durchführen (auf diese Weise lernen Sie neues Vokabular und lernen, wie man eine Geschichte in einer Sprache erzählt, die nicht die eigene ist).