



Scratch Jr
tactile

AKTIVITÄT 3

Wir zeichnen die Programmierung

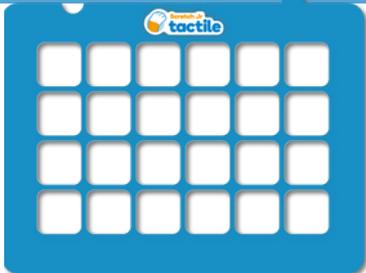


AKTIVITÄT 3.1: Buchstaben zeichnen

1 Wählen Sie einen Buchstaben des Alphabets bzw. Blindenschrift



2 Legen Sie ein leeres Blatt Papier in den Hintergrund



3 Schnappen Sie sich einen Marker und entscheiden Sie, auf welchem Quadrat Sie beginnen möchten.

Als haptische Alternative können Sie Kieselsteine, Kichererbsen oder geprägte Aufkleber verwenden



4 Erstellen Sie das Programm, das Ihre Hand bewegt, um den Buchstaben auf das Papier zu zeichnen



5 Bitten Sie einen Partner, die Anweisungen zugeflogen



 Um Braille-Buchstaben zu erstellen, zeigt das Programm an, wo ein Gegenstand (Kieselsteine oder Kichererbsen) zurückgelassen werden muss. Um diagonal zu zeichnen, verwenden Sie zwei Flaggen, um zwei parallele Programme zu erstellen, die gleichzeitig ausgeführt werden.

