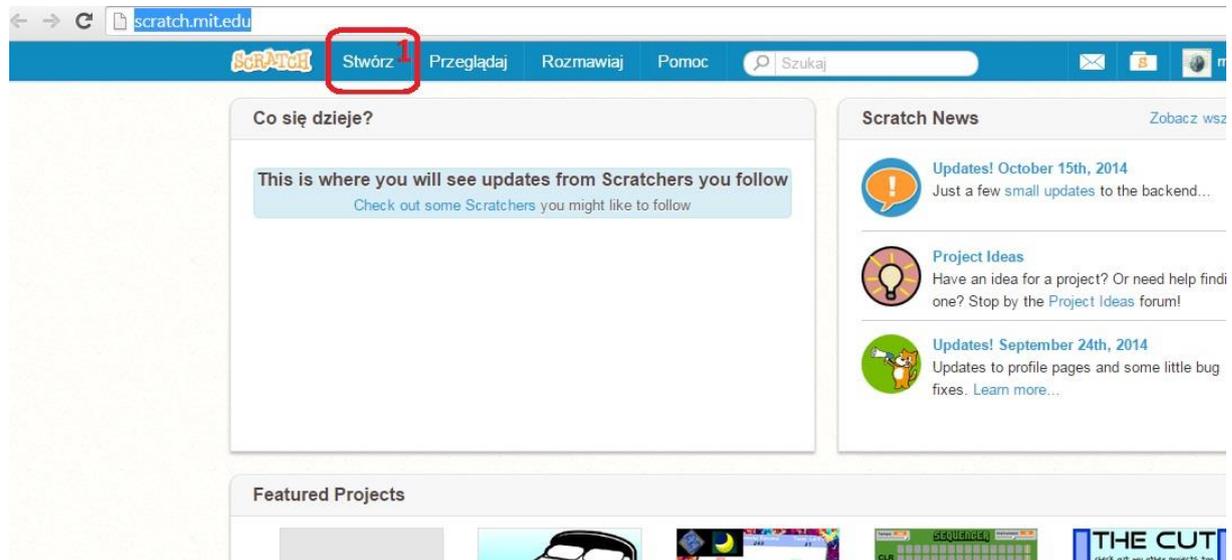


Guter Start mit Scratch

1. Melde Dich im Programm an. Geh zu [SCRATCH](#)
2. Beginne dein eigenes Projekt:



3. Nenne dein Projekt, z.B. Meine Schule (Lipnik/Polen) [Achtung – in Klammern kommen individuelle Daten]

Den Titel tippe links oben (auf dem Bildschirm)

4. Jetzt wähle deinen Hintergrund aus. Das kannst Du schon (Workshop: Code Week und Remixen)
5. Dann wähle deine Figur aus, Das kannst du auch 😊 Lösche die Figur KATZE
6. Wähle die Befehle aus:
 - a) Beginn (grüne Flagge)
 - b) Ende (Anhalten von Script)
 - c) In die Mitte – prüf einzelne Scratchblocks (Bewegung, Kontrolle, usw.)

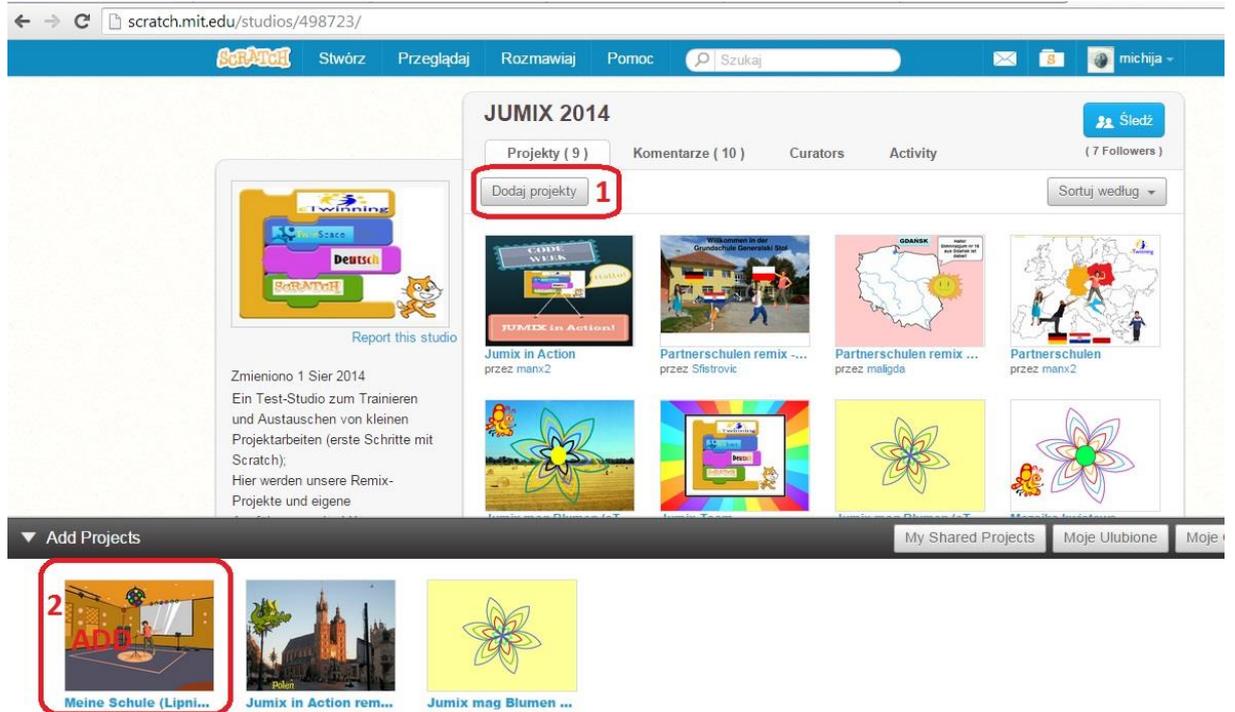
Wenn du deine Figur **kleiner** oder **größer** ändern willst – benutze Optionen 

7. Prüf dein Projekt – klicke auf die grüne Flagge

Achtung! Immer wenn du Korrekturen machst – ziehe deine Figur mit der Maustaste **zum Startpunkt**.

8. Jetzt veröffentliche dein Projekt (klicke rechts oben im Menu)
9. Lade dein Projekt im JUMIX-Studio hoch: <http://scratch.mit.edu/studios/498723/>

10. Zum Schluss mach Schritte 1-2 wie auf dem Printscreen unten:



Wir warten gespannt auf alle Projekte 😊

Merke: dein Projekt soll im Studio <http://scratch.mit.edu/studios/498723/> veröffentlicht werden.

Viel Spass und Erfolg wünscht JUMIX aus Lipnik!