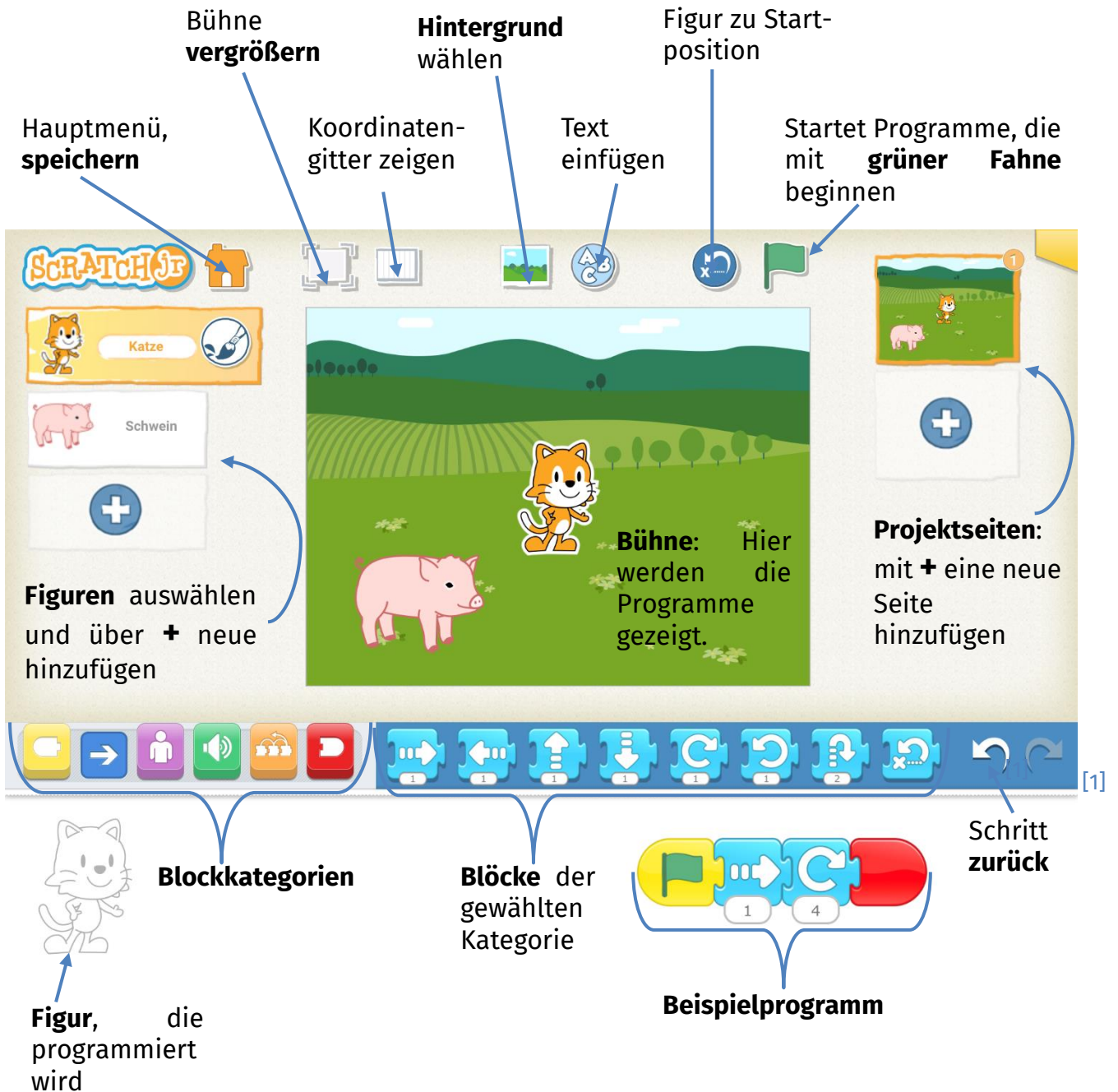


## Die Programmieroberfläche



**Hauptmenü, speichern**  
**Bühne vergrößern**  
**Koordinatengitter zeigen**  
**Hintergrund wählen**  
**Text einfügen**  
**Figur zu Startposition**  
**Startet Programme, die mit grüner Fahne beginnen**  
**Figuren auswählen und über + neue hinzufügen**  
**Projektseiten: mit + eine neue Seite hinzufügen**  
**Bühne: Hier werden die Programme gezeigt.**  
**Blockkategorien**  
**Blöcke der gewählten Kategorie**  
**Beispielprogramm**  
**Schritt zurück**  
**Figur, die programmiert wird**

[1]

## Leitfaden zur Programmieroberfläche

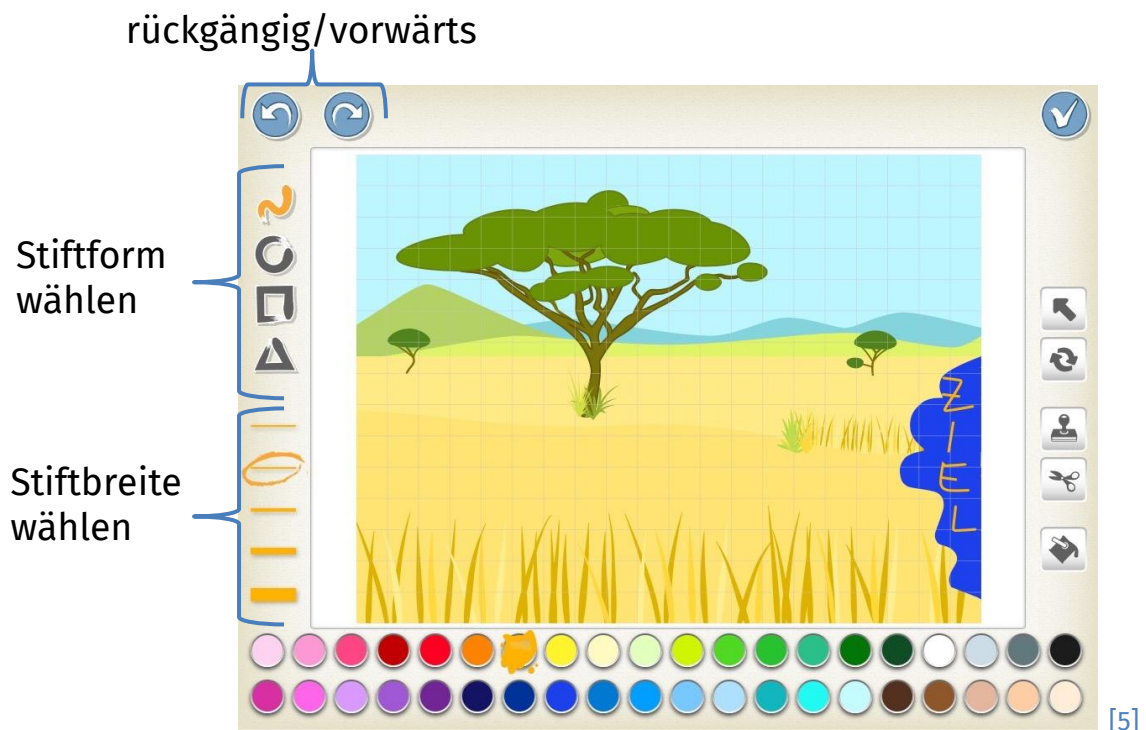
## Den Hintergrund verändern



2.) Es öffnet sich dieses Fenster:



3.) Euer **Finger** ist dann der **Pinsel**. So könnt ihr zum Beispiel einen See in euren Hintergrund malen.



Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 12 – Quelle: Screenshots aus der ScratchJr-App (<https://www.scratchjr.org/>), CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en>), abgerufen am 08.03.2022.