**Scratch erforschen: TIPP-SEE!**

**Zielsetzung:** Heute werde ich ein Scratch-Projekt untersuchen und die TIPP-SEE-Strategie anwenden.

**Scratch Link:** Scratch-Grundlagen: Helen die Igelin [(](https://scratch.mit.edu/projects/322928511/)<https://scratch.mit.edu/projects/542313401/>)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Starte mit „TIPP-SEE“!**  **Hole dir einen TIPP von der Projektseite:**  **T**itel: Wie lautet der Titel des Projekts? Sagt er etwas über das Projekt aus?  **I**nstruktion (Aufgabe): Was sollst du laut Anleitung tun?  **P**rojektzweck: Was ist der Zweck dieser Aktivität? Was wirst du durch diesen Code lernen?  **P**rojekt abspielen: Starte das Projekt und sieh, was es tut! Schaue, welche Figuren die Aktionen ausführen.  **Was ist passiert, als Du das Projekt durchgeführt hast? Kreise die Aktionen ein, die bei jedem Ereignis passiert sind.**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **1. Wenn ich auf geklickt habe:** | | | | |  | gesprochen  bewegt  nichts getan |  | gesprochen  Farbe geändert  nichts getan | | **2. Als ich die Leertaste gedrückt habe:** | | | | |  | gesprochen  bewegt  nichts getan |  | gesprochen  Farbe geändert  nichts getan | | **3. Wenn ich auf**  **geklickt habe:** | | | | |  | gesprochen  bewegt  nichts getan |  | gesprochen  Farbe geändert  nichts getan | | **Als ich auf**  **geklickt habe:** | | | | |  | gesprochen  bewegt  nichts getan |  | gesprochen  Farbe geändert  nichts getan |   **Schau hinein** auf **F**iguren und **E**reignisse – **E**rkunde das Projekt**:**  Notiere für jede **Figur** die Anzahl der Kostüme und kreise die **Ereignisse** ein, die Skripte haben.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Figuren** | # Kostüme | **Ereignisse**, die Skripte haben. | |  |  |  | |  |  |  |   **Erkunden 1: Kreise den richtigen Block für jede Aufforderung ein und markiere die richtige Blockkategorie.**   1. Sage voraus, mit welchem Block **Wolle die Wolke** sich bewegt.     Blockfarbe (Kategorie): ▢ Blau (Bewegung) ▢ Lila (Aussehen) ▢ Orange (Steuerung)   1. Sage voraus, welcher Block **Wolle die Wolke** an dergleichen Stelle *starten* lässt, wenn die grüne Flagge geschwenkt wird.     Blockfarbe (Kategorie): ▢ Blau (Bewegung) ▢ Lila (Aussehen) ▢ Orange (Steuerung)   1. Sage voraus, welcher Block dazu führt, dass **Helen** die Farbe ändert.     Blockfarbe (Kategorie): ▢ Blau (Bewegung) ▢ Lila (Aussehen) ▢ Orange (Steuerung)  **Erkunden 2: Nimm die Änderung vor, spiele das Projekt ab, und beobachte, was passiert. Markiere die richtigen Antworten.**   1. Ändere die Anzahl der Schritte für Wolle die Wolke von 50 auf 100 in allen Blöcken. Wolle bewegt sich: ▢ eine kürzere Strecke ▢ eine längere Strecke ▢ die gleiche Strecke. 2. Erhöhe den x: Wert bei Wolle die Wolke von -200 auf 100.   Wolle beginnt: ▢ weiter weg von Helen ▢ näher an Helen▢ an der gleichen Stelle.   1. Erhöhe die Zeit für Helen im Block von 1 auf 3 Sekunden.   Helen wechselt die Farben: ▢ langsamer ▢ schneller ▢ gleiche Geschwindigkeit. |