




Datum: Name:	Scratch-Grundlagen M1.2 Modifizieren	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--	---

Ein Scratch-Projekt erforschen und modifizieren - Lektion 2


Zielsetzung: Heute werde ich ein Scratch-Projekt modifizieren und hinzufügen, was eine Figur sagt.


 Plane Dein Projekt:	
	Erledigt
Denke Dir etwas anderes aus, was Wolle die Wolke sagen könnte. Sage _____ für _____ Sekunden.	<input type="checkbox"/>

 Modifizieren:		
Einrichtung:	Erledigt	
<ul style="list-style-type: none"> Lade, remixe und veröffentliche das Projek, um es zu Modifizieren: https://scratch.mit.edu/projects/542313401/. 	<input type="checkbox"/>	
Implementiere nun Deinen Plan für <u>Wolle die Wolke</u> :	Codiert	Getestet
<ul style="list-style-type: none"> Füge einen Sprücheblock für Wolle die Wolke hinzu, nachdem er sagt: „Drücke die Leertaste, um die wunderbare Igelin Helen zu sehen, die ihre Farben wechseln kann.“ 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

 Reflektieren:						
Kreise ein oder markiere eine Zahl, die angibt, wie Du Dich bei dieser Aktivität gefühlt hast.						
Diese Aktivität war:	viel zu hart	ein wenig zu hart	genau richtig	ein wenig zu leicht	viel zu einfach	
	1	2	3	4	5	



 Neue Bausteine und Konzepte:
<ul style="list-style-type: none"> • Sage ____ für ____ Sekunden • Gehe ____ er Schritt • Skript • Figur

 Wenn Du früh fertig bist:		
	Codiert	Getestet
<ul style="list-style-type: none"> • Helen soll etwas anderes sagen. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> • Lasse Wolle die Wolke 10 Schritte gehen, wenn er mit dem Sprechen fertig ist. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

