

Gestalten mit Scratch – Lektion 3

Zielsetzung: Heute werde ich ein Scratch-Projekt erstellen, das anderen von einer außerschulischen Aktivität oder einer Person erzählt, die mich inspiriert.

Erstelle ein Projekt über ein Thema Deiner Wahl! Kreise die Themenwahl ein oder markiere sie oder mache ein Brainstorming zu einem eigenen Thema.

Eine Aktivität nach der Schule *oder* eine Person, die mich inspiriert, *oder* mein Thema _____.

 Plane Dein Projekt:
Verwende die Fünf Ws, um Ihr Projekt zu planen. Schreibe Deine Antworten in den vorgesehenen Raum. Du musst möglicherweise nicht alle fünf für Dein Projekt verwenden.
• Wer wird in Deinem Projekt sein (Figuren)? _____ _____
• Was (machen sie – „sage-Blöcke“, „gehe-Blöcke“)? _____ _____
• Wann (Bühne/Hintergrund oder „sage-Blöcke“)? _____
• Wo (wähle Deine Bühne/Hintergrund)? _____
• Warum (hast Du das gewählt)? _____ _____



Datum: Name:	Scratch-Grundlagen M1.3 Gestalten	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	---	--

 Aufgaben:		
Einrichtung:	Erledigt	
<ul style="list-style-type: none"> • Erstelle und benenne ein leeres Projekt in Scratch. 	<input type="checkbox"/>	
<ul style="list-style-type: none"> • Veröffentliche Dein Projekt. 	<input type="checkbox"/>	
<ul style="list-style-type: none"> • Wähle ein Hintergrundbild und eine Figur. 	<input type="checkbox"/>	
Implementiere nun Deinen Plan, so dass mindestens 1 Figur, sich bewegt und spricht :	Codiert	Getestet
<ul style="list-style-type: none"> • Verwende ein Skript „Wenn die grüne Flagge angeklickt wird“, damit sich die Figur bewegen und sprechen kann (mit Sprechblasen). Erzähle mindestens 3 Fakten über das von Dir gewählte Thema! 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> • Verwende einen <code>gehe zu x: __y: __</code>-Block, damit die Figur an der gleichen Stelle startet. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Datum:
Name:

Scratch-Grundlagen
M1.3 Gestalten



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

 **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

Wie könntest Du die Blöcke `sage__für__Sekunden` und `gehe__er Schritt` sonst noch verwenden?

Was ist Dir bei der Auswahl einer Figur wichtig?

Warum ist der `gehe zu x: __y: __-Block` wichtig?

Was war die Herausforderung bei diesem Projekt?



 Neue Bausteine und Konzepte:

- Sage ____ für ____ Sekunden
- Wenn die grüne Flagge geklickt wird
- Gehe ____ Schritte
- Gehe zu x: ____ y: ____
- Skript
- Figur
- Ereignis (Event)

 Wenn Du früh fertig bist:

	Codiert	Getestet
Füge ein Skript für ein zweites Ereignis hinzu: „wenn diese Figur angeklickt wird“ oder „wenn Taste Leertaste gedrückt wird“.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Probiere Blöcke aus, die Du noch nie gesehen hast – ändere Effekt Farbe, denke, gleite, drehe dich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Füge eine zweite Figur hinzu und lasse sie sich bewegen, während die erste spricht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

