



Datum: Name:	Ereignisse M2.2 Modifizieren	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--	--

Ereignisse erkunden – Lektion 1

Zielsetzung: Heute soll ein Scratch-Projekt so modifiziert werden, das verschiedene Ereignisse zum Auslösen von Bewegungs-, Sprech- und Größenaktionen verwendet werden.


 Plane dein Projekt:	
Erfinde Planetennamen für Bop und Bork!	Erledigt
<ul style="list-style-type: none"> • Blaue-Raumschiff-Figur <u>Bop</u> sagt: „Hallo! Ich bin Bop vom Planeten _____.“ 	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> • Die rosafarbene Alien-Figur <u>Bork</u> sagt: „Hi Erdling! Ich bin Bork vom Planeten _____.“ 	<input type="checkbox"/>

 Modifizieren:		
Einrichtung:	Erledigt	
<ul style="list-style-type: none"> • lade, remixe und veröffentliche das folgende Projekt: https://scratch.mit.edu/projects/554824788. 	<input type="checkbox"/>	
<ul style="list-style-type: none"> • Wähle Kostüme für <u>Bop</u> und <u>Bork</u>. 	<input type="checkbox"/>	
Setze nun deinen Plan für <u>Bop</u> (blau) um:	Codiert	Getestet
<ul style="list-style-type: none"> • Wenn diese Figur angeklickt wird, wird <u>Bop</u> größer, sagt seinen Namen und den Planeten, von dem er kommt, und sagt: „Drücke die rechte Pfeiltaste, damit ich das Rennen gewinnen kann.“ 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> • Wenn die rechte Pfeiltaste gedrückt wird, bewegt sich <u>Bop</u> in Richtung des großen Planeten. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Datum: Name:	Ereignisse M2.2 Modifizieren	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--	--

Setze jetzt deinen Plan für <u>Bork</u> (rosa) um:		
<ul style="list-style-type: none"> Erstelle das Skript „Wenn die grüne Flagge angeklickt wird“ für <u>Bork</u> basierend auf dem Skript <u>von Bop</u>. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Wenn diese Figur angeklickt wird, wird <u>Bork</u> größer, sagt seinen Namen und den Planeten, von dem er kommt. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


 Reflektieren:

Markiere die Zahl, die angibt, wie du dich bei dieser Aktivität gefühlt hast.

	viel zu hart	ein wenig zu hart	genau richtig	ein wenig zu leicht	viel zu einfach
Diese Aktivität war:	1	2	3	4	5


Wie würdest du erklären, was ein Ereignis in der Computerprogrammierung ist?


Inwiefern ist es hilfreich, verschiedene Arten von Ereignisblöcken beim Codieren zu haben?

 Neue Bausteine und Konzepte:

<ul style="list-style-type: none"> wenn diese Figur angeklickt wird wenn <Taste> gedrückt nach vorne gehen Größe ändern um__ 	<ul style="list-style-type: none"> Größe auf __% setzen Ereignis Aktion
--	--



Datum: Name:	Ereignisse M2.2 Modifizieren	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--	--

 Wenn du früh fertig bist:		
	Codiert	Getestet
<ul style="list-style-type: none"> Lasse „Beep“ (lila) mit Hilfe des Drehblocks und des Warteblocks herumwirbeln. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Ein Skript für Bork (rosa) hinzufügen, um sich nach links zu bewegen , wenn die linke Pfeiltaste gedrückt wird. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Füge Skripte hinzu, um zusätzliche Ereignisse zu behandeln. (z. B. sagen Figuren zusätzliche Dinge, wenn andere Tasten gedrückt werden, Figuren bewegen sich, wenn ein Ereignis eintritt). 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

