


Datum: Name:	Ereignisse M2.3 Gestalten	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	-------------------------------------	---

Gestalten mit Ereignissen – Lektion 2

Zielsetzung: Heute werde ich ein Scratch-Projekt erstellen, in dem Figuren sprechen/denken, die Größe ändern und sich bewegen, basierend auf einem Thema meiner Wahl.


Erstelle ein Projekt über ein Thema deiner Wahl! Kreise deine Themenwahl ein oder mache ein Brainstorming zu deinem eigenen Thema.

- Lieblings-Ferien _____ *oder*
- Familienfeier _____ *oder*
- Lieblingsort in deiner Stadt _____ *oder*
- Mein Thema _____

 Plane dein Projekt:			
Verwende die Fünf W's, um dein Projekt zu planen. Schreibe deine Antworten in den dafür vorgesehenen Raum. Du musst möglicherweise nicht alle fünf für dein Projekt verwenden.			
Warum hast du diesen besonderen Anlass oder Ort gewählt? _____ _____			
Wo findet es statt? (Welche Bühne oder Kulisse?) _____			
Wer wird an dem Projekt beteiligt sein (Figuren)?	#1: _____	#2: _____	#3: _____
Was werden sie tun? (sage-Blöcke verwenden, Blöcke verschieben und/oder die „Größe ändern“-Blöcke)			




<p>Wann werden sie es tun? Die Ereignisse, auf die diese Figuren reagieren wird, sind: <i>Wähle mindestens zwei für jede Figur. Alle drei Ereignisse müssen mindestens einmal gewählt werden</i></p>	  	  	  
---	---	--	---

 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"> ● Wähle eine Kulisse und 3 Figuren. 	<input type="checkbox"/>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Veröffentliche dein Projekt. 	<input type="checkbox"/>	
Implementiere nun die beiden Skripte, die du für jede Figur geplant hast:	Codiert	Getestet
<ul style="list-style-type: none"> ● Verwende alle 3 verschiedenen Arten von Ereignissen (Events). 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> ● Lasse deine Figuren Dinge sagen und sich bewegen <ul style="list-style-type: none"> ○ Denke daran: Wenn eine Figur eine andere Figur verdeckt, während sie spricht, füge am Anfang des Skripts einen "gehe zu vorderster Ebene"-Block ein. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> ● Mindestens eine deiner Figuren soll die Größe ändern <ul style="list-style-type: none"> ○ Denke daran, wenn eine Figur in einem Projekt die Größe ändert, starte die Figur in der richtigen Größe mit setze Größe auf ____, wenn grüne Flagge geklickt wird. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Datum: Name:	Ereignisse M2.3 Gestalten	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	-------------------------------------	---


 Reflektieren:

Markiere eine 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

Was war bei diesem Projekt eine Herausforderung? Wie hast du die Herausforderungen gemeistert, mit denen du konfrontiert warst?

Was ist der Unterschied zwischen den Blöcken `ändere Größe um__` und `setze Größe auf __%`?

 Wenn du früh fertig bist:		Codiert	Getestet
Lasse die Figur mit Hilfe des Drehblocks und des Warteblocks herumwirbeln.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Füge Skripte hinzu, um zusätzliche Ereignisse zu behandeln. (z. B. Figur zusätzliche Dinge sagen lassen, wenn andere Tasten gedrückt werden, Figur bewegen lassen, wenn ein Ereignis eintritt).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Lasse eine Figur mit Hilfe von Ausblenden-, Einblenden- und Warteblocks blinken.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

