

Untersuchen von Variablen: TIPP&SEE-Arbeitsblatt

Ziel: Heute werde ich untersuchen, wie man Variablen verwendet, um ein Gespräch über Mathematik zu führen.

Wegbeschreibung: Sonia hat dieses Programm gemacht, um die Fläche zu berechnen, aber sie könnte einen Fehler in der Berechnung gemacht haben. Verwende TIPP & SEE, um zu sehen, was das Programm tut und zu entscheiden, ob die Flächenformel korrekt ist.

Scratch Link: <https://scratch.mit.edu/projects/556974752/>

Starte mit „TIPP-SEE“!

Hole dir einen TIPP von der Projektseite:

Titel: Wie lautet der Titel des Projekts? Sagt er etwas über das Projekt aus?

Instruktion (Aufgabe): Was sollst du laut Anleitung tun?

Projektzweck: Was ist der Zweck dieser Aktivität? Was wirst du durch diesen Code lernen?

Projekt abspielen: Starte das Projekt und sieh, was es tut! Schau, welche Figuren die Aktionen ausführen.

Spiele das Projekt ab und notiere deine *Eingaben* für den Computer und die *Ausgabe* des Computers.

1. Gib deine Eingabe für Länge und Breite ein.

laenge <input style="width: 80px; height: 25px;" type="text"/>	breite <input style="width: 80px; height: 25px;" type="text"/>
---	---

2. Notiere die Ausgabe des Computers.

Die Fläche ist:

3. Gibt der Computer den richtigen Wert für den Bereich aus? Ja Nein

4. Schreibe den Rechenweg mit den obigen Längen- und Breiteneingabewerten und dem **korrekten** Flächenwert auf (*Hinweis: Länge * Breite = Fläche*):



Datum:
Name:

Variablen M8.1 TIPP-SEE



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

Schau hinein:

Sage die folgenden Antworten voraus, indem du dir das Skript

Wenn diese Figur angeklickt wird

der Figur Ben ansiehst.

5. Umkreise den Block, der den Wert der Variablen flaeche berechnet hat.



6. Kreise den Block ein, der den Wert für die berechnete Fläche in der Variablen flaeche speichert.



7. Kreise den Block ein, der den Wert der Variablen flaeche ausgibt.



Wenn diese Figur angeklickt wird

Erkunde **das Projekt!** Probiere einige dieser Änderungen an Bens Skript aus.

8. Wähle in den Schiebereglern verschiedene Eingabewerte für Länge und Breite aus, klicke auf die grüne Flagge und beachte, was als Ausgabewert für die Variable "flaeche" angezeigt wird. Fülle die Tabelle aus.

Eingabe		Ausgabe
Länge (Schiebereglerwert)	Breite (Schiebereglerwert)	Fläche




Datum:
Name:

Variablen M8.1 TIPP-SEE



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

9. Ersetze  durch . Verwende für Länge und Breite dieselben Eingabewerte, die du in Frage 7 verwendet hast, klicke auf die grüne Flagge, und beobachte, was angezeigt wird. Fülle die Tabelle **aus**. (Hinweis: *Stelle sicher, dass der weiße Kreis aufleuchtet, wenn du die Variable in das grüne Oval setzt.*)

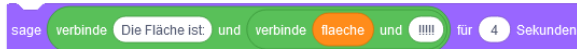
Eingabe		Ausgabe
Länge (Schiebereglerwert)	Breite (Schiebereglerwert)	Fläche

10. Inwiewies unterscheiden sich die Ausgabewerte für Frage #8 von den Werten für Frage #7? Markiere die Antwort.

Die Ausgabewerte in Problem #8 sind: größer kleiner gleich

11. Lade das Projekt neu. 

12. Ersetze  durch



(Hinweis: *Du findest diesen Block neben den Skripten.*)

Welche Ausgabe wird angezeigt? Fülle die Antwort aus oder markiere sie.

„Die Fläche ist: _____“

„Die Fläche ist: _____ !!!!!“

„Die Fläche ist: und verbinde _____ !!!!!“

