

Datum:
Name:

Variablen als Eingaben
M8.5 Gestalten




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

Gestalten mit Variablen – Lektion 4

Ziel: Heute werde ich ein Scratch-Projekt erstellen, das Variablen in einer Ausgabe und Variablen als Eingabe in einen Block verwendet.

Erstelle ein Projekt zu einem von dir gewählten Thema! Markiere deine Themenwahl oder brainstorme dein eigenes.

- Erstelle Skripte, die komplizierte Formen oder Muster zeichnen und über die erstellten Formen erzählen.
- Programmiere ein Rennen zwischen zwei Figuren, bei dem die Strecke oder die Geschwindigkeit durch Variablen als Eingaben in Blöcken gesteuert werden.
- Arbeite mit einem Partner zusammen, um eine Collage zu erstellen, in der jeder eine Zeichnung in einem anderen Teil des Bildschirms programmiert.
- Programmiere eine Szene, in der deine Figur tanzt oder feiert und die Animation der Figur von Variablen als Eingaben abhängt.
- Mein Thema: _____

 Plane dein Projekt:	
Ich erstelle ein Programm, das: _____ _____ _____.	
Wie viele Variablen werden in deinem Projekt verwendet? _____	
Ich werde eine Variable namens ... verwenden:	Ich werde diese Variable verwenden, um:



Datum:
Name:

Variablen als Eingaben

M8.5 Gestalten



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

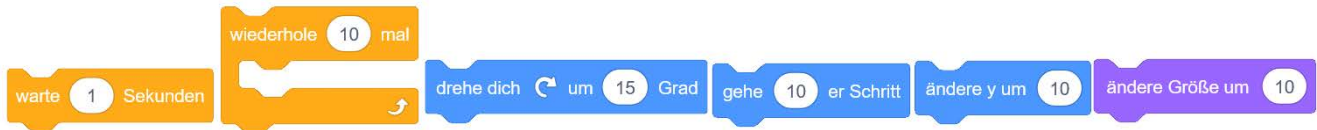
Einige Blöcke, die den Einstieg in die Verwendung von Variablen in Berechnungen und als Ausgabe (in einem Beispielblock) erleichtern: Du kannst einige, musst aber nicht alle dieser Blöcke in deinem Code verwenden. Vielleicht denkst du auch an andere Blöcke, die du verwenden kannst!



(Optional) Ich verwende eine Variable in einer Berechnung, um...

Ich gebe den in einer Variablen gespeicherten Wert aus, wenn...

Einige Blöcke, die dir den Einstieg in die Verwendung von Variablen als Eingabe erleichtern: Du kannst einige, musst aber nicht alle dieser Blöcke in deinem Code verwenden. Vielleicht denkst du auch an andere, die du verwenden kannst!



Ich werde eine Variable als Eingabe für einen Block verwenden, wenn...



Datum:
Name:

Variablen als Eingaben

M8.5 Gestalten



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



Scratch-Fertigkeit: Variablen mit Schiebereglern

Wenn du in deinem Projekt einen Variablenschieberegler verwenden möchtest, doppelklicke auf die Variablenanzeige auf der Bühne, bis ein Schieberegler angezeigt wird. Wenn die Variable nicht auf der Bühne angezeigt wird, gehe in das Menü Variablen und stelle sicher, dass die Variable ein Häkchen daneben hat. Du kannst den Schiebereglerbereich bearbeiten, indem du mit der rechten Maustaste auf den Schieberegler klickst und "Schiebereglerbereich ändern" auswählst.

Aufgaben:

Einrichtung:	fertig	
<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 die Figuren, die du benötigst.	<input type="checkbox"/>	
<ul style="list-style-type: none">• Veröffentliche dein Projekt.	<input type="checkbox"/>	
Implementiere jetzt deine Planung:	codiert	getestet
<ul style="list-style-type: none">• Erstelle ein Projekt deiner Wahl, das Variablen als Ausgabe und Variablen als Eingabe in einem Block verwendet. Vergiss nicht, deinen Planungsbereich (siehe oben) zu verwenden, um dir beim Bauen zu helfen!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none">• Implementiere die Skripte, die Variablen als Ausgabe enthalten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none">• Implementiere die Skripte, die Variablen als Eingabe in einem Block enthalten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Verwende eine Debuggingstrategie, wenn das Projekt nicht ordnungsgemäß ausgeführt wird (siehe Modul 3 Animationen).

Reflektieren:

Kreise ein oder markiere eine Zahl, die angibt, wie du dich während dieser Aktivität gefühlt hast.

	viel zu schwierig	etwas zu schwierig	genau richtig	etwas zu einfach	viel zu einfach
Diese Aktivität war:	1	2	3	4	5

Hast du Variablen als Eingabe in einem Block in deinem Projekt verwendet?



Datum:
Name:

Variablen als Eingaben
M8.5 Gestalten



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

Wie hast du Variablen als Ausgabe in deinem Projekt verwendet?

Was war die Herausforderung an diesem Projekt? Wie hast du diese Herausforderungen gemeistert?

