

## Animationen erforschen: TIPP&SEE Arbeitsblatt

**Zielsetzung:** Heute werde ich ein Scratch-Projekt mit der TIPP&SEE-Strategie untersuchen.

**Scratch Link:** Wettrennen der Tiere (<https://scratch.mit.edu/projects/560952025/>)

### 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:** Was sollst du laut Aufgabe tun?

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


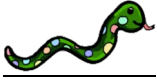

**Projekt abspielen:** Starte das Projekt und sieh, was es tut! Schau, welche Figuren die Aktionen ausführen.

**Was ist passiert, als du das Projekt abgespielt hast? Kreise die Aktion(en) ein, die bei jedem Ereignis passiert sind, oder markiere sie.**




#### 1. Als ich auf die grüne Flagge geklickt habe, passierte folgendes:

	gesprochen Flagge geschwungen nichts getan		gezischt fortbewegt gewackelt nichts getan		gesummt fortbewegt nichts getan
--	--	--	---	--	---------------------------------------




#### 2. Als ich die Pfeiltaste nach unten gedrückt habe, passierte folgendes:

	gesprochen Flagge geschwungen nichts getan		gezischt fortbewegt gewackelt nichts getan		gesummt fortbewegt nichts getan
---	--	---	---	---	---------------------------------------

#### 3. Als ich die Leertaste gedrückt habe, passierte folgendes:

	gesprochen Flagge geschwungen nichts getan		gezischt fortbewegt gewackelt nichts getan		gesummt fortbewegt nichts getan
---	--	---	---	---	---------------------------------------

#### 4. Als ich auf die Biene geklickt habe, passierte folgendes:

	gesprochen Flagge geschwungen nichts getan		gezischt fortbewegt gewackelt nichts getan		gesummt fortbewegt nichts getan
---	--	---	---	---	---------------------------------------




Datum:  
Name:

## Animationen M3.1 TIPP-SEE



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

### Schau hinein:

Klicke auf die Bienen-Figur und suche das  Ereignis.


5. Sage voraus, welcher Block bzw. welche Blöcke die Geschwindigkeit **der Biene** steuerte(n). Kreise die Antwort(en) ein.



6. Sage voraus, welcher Block bzw. welche Blöcke steuert, wie weit die **Biene** sich fortbewegt. Kreise deine Antwort(en) ein.



### Erkunde das Projekt!

Probiere ein paar Änderungen am -Skript der **Schlange** aus. Nimm eine Änderung vor, klicke auf die grüne Flagge und drücke dann die Leertaste und beobachte, was passiert. Fülle das Feld aus oder markiere die richtigen Antworten.

7. Ändere die Zahl im -Block von 0.2 auf 0.1.


Wenn ich die Leertaste drücke, bewegt sich die **Schlange**:

- langsamer  schneller  eine kürzere Strecke  eine längere Strecke  keine Strecke.

8. Ändere die Zahl in der -Wiederholung von 36 auf 10 .

Wenn ich die Leertaste drücke, bewegt sich die **Schlange**:

- langsamer  schneller  eine kürzere Strecke  eine längere Strecke  keine Strecke.

9. Entferne den -Block (lasse „wechsle zum nächsten Kostüm“ im Wiederholungsblock).

Wenn ich die Leertaste drücke, bewegt sich die **Schlange**:

- langsamer  schneller  eine kürzere Strecke  eine längere Strecke  keine Strecke.

10. Beobachte die **Schlange**!

Drücke die Taste „Pfeiltaste nach unten“, halte an und drücke erneut die Taste „Pfeiltaste nach unten“.



Datum:  
Name:

**Animationen**  
M3.1 TIPP-SEE



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

Entferne **alle** Warteblocke aus dem Skript der **Schlange** (es verbleiben nur die wechsele-zum-nächsten-Kostüm-Blöcke).

Drücke nun die Taste „Pfeiltaste nach unten“, pausiere, drücke erneut die Taste „Pfeiltaste nach unten“:

- Kostüme ändern sich **langsamer**. Ich sehe sie immer.
- Kostüme ändern sich **schneller**. Es ist **schwieriger oder nicht möglich**, sie zu sehen.

