


Gestalten von Animationen – Lektion 2


Zielsetzung: Heute werde ich ein Scratch-Projekt erstellen, das Figuren animiert. Ich werde mindestens zwei Figuren animieren, die sich an Ort und Stelle bewegen und mindestens eine Figur, die sich mit Hilfe von Animationen über die Bühne bewegt.

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


Erzähle von deinem Lieblingssport **oder** erzähle eine Geschichte (vielleicht über deine Kultur) **oder** Mein Thema _____.


 Plane dein Projekt:			
Beantworte die Fragen zu den sechs W's, um dein Projekt zu planen. Schreibe deine Antworten in das dafür vorgesehene Feld. Du musst möglicherweise nicht alle Fragen für dein Projekt verwenden.			
Warum hast du diese Geschichte/Sportart gewählt? _____ _____			
Wo findet es statt? (Welche Bühne oder Kulisse?) _____			
Wer wird an dem Projekt beteiligt sein (Figuren)?	#1: _____	#2: _____	#3: _____
Was werden die Figuren tun? (Benutze sage-Blöcke, gehe-Blöcke und/oder „ändere Größe um ___“- Blöcke)			
Wann werden sich die Figuren bewegen? (welche(s) Ereignis(e))?			



Datum: Name:	Animationen M3.3 Gestalten	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--------------------------------------	---


Wie werden die Figuren an Ort und Stelle und/oder über den Bildschirm animiert?			
--	--	--	--

 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"/>	
Setze nun deinen Plan um, DREI Figuren zu animieren.	Codiert	Getestet
<ul style="list-style-type: none"> • Animiere mindestens <u>zwei</u> Figuren an Ort und Stelle (ohne Bewegung). 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> • Animiere mindestens <u>eine</u> Figur mit Bewegung (links / rechts über den Bildschirm). 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>Erinnere dich: Die Animation verwendet Wiederholungen, Kostümwechsel und Geschwindigkeitssteuerung mit Warteblocken.</p> <p><i>Verwende eine Debugging-Strategie, wenn dein Projekt nicht korrekt läuft.</i></p>		

 Reflektieren:						
Kreise ein oder markiere eine Zahl, die angibt, wie du dich bei dieser Aktivität gefühlt hast.						
	viel zu schwierig	ein wenig zu schwierig	genau richtig	ein wenig zu leicht	viel zu einfach	
Diese Aktivität war:	1	2	3	4	5	
Was war die Herausforderung bei diesem Projekt?						
<hr/>						
<hr/>						
Wie hast du die Herausforderungen bewältigt, denen du gegenüberstandest?						
<hr/>						
<hr/>						



Datum: Name:	Animationen M3.3 Gestalten	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--------------------------------------	--

 Wenn du früh fertig bist:		
	Codiert	Getestet
Füge zusätzliche Figuren hinzu und animiere diese an Ort und Stelle und/oder über den Bildschirm.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Experimentiere mit verschiedenen Arten der Animation - mit drehe dich, gehe, setze Richtung, ändere x um ____ und ändere y um ____.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

