


Datum: Name:	Bedingte Wiederholung M4.3 Gestalten	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--	--


Gestalten mit bedingten Wiederholungen – Lektion 2

Ziel: Heute erstelle ich ein Scratch-Projekt mit bewegter Animation, die stoppt, wenn eine Bedingung wahr wird. Die Bedingung ist entweder das Berühren einer Farbe oder das Berühren einer Figur.

Erstelle ein Projekt zu einem von dir gewählten Thema! Umkreise oder markiere deine Themenwahl oder benenne dein eigenes.

Eine Tour durch deine Nachbarschaft *oder* ein Tanz mit verschiedenen Figuren, die sich ins Zentrum bewegen *oder* mein Thema _____

 Plane dein Projekt:		
Beantworte die Fragen zu den sechs Ws, um dein Projekt zu planen. Schreibe deine Antworten in das dafür vorgesehene Leerzeichen. Möglicherweise müssen Sie nicht alle Fragen für Ihr Projekt verwenden.		Erledigt
<u>Wer & Was?</u>		<input type="checkbox"/>
<u>Wann & Wo?</u>		<input type="checkbox"/>
<u>Warum & Wie?</u>		<input type="checkbox"/>

 Einrichtung:	
	Erledigt
• Erstelle und benenne ein leeres Projekt in Scratch	<input type="checkbox"/>
• Wähle einen Hintergrund für dein Projekt.	<input type="checkbox"/>
• Wähle mindestens 3 Figuren für dein Projekt aus und arrangiere sie auf der Bühne.	<input type="checkbox"/>



✓ Aufgaben:		
Erstelle ein Skript, wenn auf die grüne Flagge geklickt wird:	Codiert	Getestet
<ul style="list-style-type: none"> • Deine Figur bewegt sich über die Bühne 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> • Deine Figur stoppt, wenn sie entweder eine andere Figur oder eine Farbe berührt. <ul style="list-style-type: none"> ○ Fühle dich frei, eine weitere Figur aus der Figuren-Bibliothek hinzuzufügen! 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> • Wenn deine Figur aufhört, sollte sie etwas sagen oder ein Geräusch machen. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Verwende eine Debugging-Strategie, wenn dein Projekt nicht korrekt läuft.</i>		

☁ Reflektieren:					
Kreise ein oder markiere eine Zahl, die angibt, wie du dich bei 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
Was war die Herausforderung an diesem Projekt?					
<hr/>					
<hr/>					
Wie hast du die Herausforderungen, mit denen du konfrontiert warst, bewältigt?					
<hr/>					
<hr/>					
Wie hast du den Sensorblock für dein Projekt ausgewählt?					
<hr/>					
<hr/>					



Datum: Name:	Bedingte Wiederholung M4.3 Gestalten	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--	--

Wie unterscheidet sich das Bewegen einer Figur von rechts nach links vom Verschieben der Figur von links nach rechts?



Neue Blöcke und Konzepte:

- Setze Richtung auf__ Grad



Wenn du früh fertig bist:

	Codiert	Getestet
Füge Wiederholungs- und gehe-Blöcke hinzu, um eine andere Figur zu animieren.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Füge eine Figur aus der Figuren-Bibliothek hinzu (bei Bedarf die Größe ändern), die im Fühlenblock (wird Figur berührt?) als Bedingung verwendet wird, um eine Figur zu stoppen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lass die Figur an verschiedenen Stellen anhalten, was durch verschiedene Ereignisse ausgelöst wird.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

