



| | | |
|-----------------|--|--|
| Datum: Name: | Ereignisse M2.2 Modifizieren |  SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|--|

Ereignisse erkunden – Lektion 1

Zielsetzung: Heute soll ein Scratch-Projekt so modifiziert werden, das verschiedene Ereignisse zum Auslösen von Bewegungs-, Sprech- und Größenaktionen verwendet werden.

|  Plane dein Projekt: | |
|--|--------------------------|
| Erfinde Planetennamen für Bop und Bork! | Erledigt |
| <ul style="list-style-type: none"> • Blaue-Raumschiff-Figur <u>Bop</u> sagt: „Hallo! Ich bin Bop vom Planeten _____.“ | <input type="checkbox"/> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Die rosafarbene Alien-Figur <u>Bork</u> sagt: „Hi Erdling! Ich bin Bork vom Planeten _____.“ | <input type="checkbox"/> |


|  Modifizieren: | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| Einrichtung: | Erledigt | |
| <ul style="list-style-type: none"> • lade, remixe und veröffentliche das folgende Projekt: https://scratch.mit.edu/projects/963295133. | <input type="checkbox"/> | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Wähle Kostüme für <u>Bop</u> und <u>Bork</u>. | <input type="checkbox"/> | |
| Setze nun deinen Plan für <u>Bop</u> (blau) um: | Codiert | Getestet |
| <ul style="list-style-type: none"> • Wenn diese Figur angeklickt wird, wird <u>Bop</u> größer, sagt seinen Namen und den Planeten, von dem er kommt, und sagt: „Drücke die rechte Pfeiltaste, damit ich das Rennen gewinnen kann.“ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Wenn die rechte Pfeiltaste gedrückt wird, bewegt sich <u>Bop</u> in Richtung des großen Planeten. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



| | | |
|-----------------|--|---|
| Datum: Name: | Ereignisse M2.2 Modifizieren |  SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|---|

Setze jetzt deinen Plan für Bork (rosa) um:

| | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> Erstelle das Skript „Wenn die grüne Flagge angeklickt wird“ für <u>Bork</u> basierend auf dem Skript <u>von Bop</u>. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <ul style="list-style-type: none"> Wenn diese Figur angeklickt wird, wird <u>Bork</u> größer, sagt seinen Namen und den Planeten, von dem er kommt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |


 **Reflektieren:**

Markiere die Zahl, die angibt, wie du dich bei dieser Aktivität gefühlt hast.

| | | | | | |
|-----------------------------|-------------------|------------------------|---------------|---------------------|-----------------|
| Diese Aktivität war: | viel zu schwierig | ein wenig zu schwierig | genau richtig | ein wenig zu leicht | viel zu einfach |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Wie würdest du erklären, was ein Ereignis in der Computerprogrammierung ist?


Inwiefern ist es hilfreich, verschiedene Arten von Ereignisblöcken beim Codieren zu haben?

 **Neue Bausteine und Konzepte:**

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> wenn diese Figur angeklickt wird wenn <Taste> gedrückt nach vorne gehen Größe ändern um__ | <ul style="list-style-type: none"> Größe auf __% setzen Ereignis Aktion |
|--|--|



| | | |
|-----------------|--|--|
| Datum: Name: | Ereignisse M2.2 Modifizieren |  SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore |
|-----------------|--|--|

|  Wenn du früh fertig bist: | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| | Codiert | Getestet |
| <ul style="list-style-type: none"> Lasse „Beep“ (lila) mit Hilfe des Drehblocks und des Warteblocks herumwirbeln. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <ul style="list-style-type: none"> Ein Skript für Bork (rosa) hinzufügen, um sich nach links zu bewegen , wenn die linke Pfeiltaste gedrückt wird. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <ul style="list-style-type: none"> Füge Skripte hinzu, um zusätzliche Ereignisse zu behandeln. (z. B. sagen Figuren zusätzliche Dinge, wenn andere Tasten gedrückt werden, Figuren bewegen sich, wenn ein Ereignis eintritt). | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

