**Scratch erforschen: TIPP-SEE!**

**Zielsetzung:** Heute werde ich ein Scratch-Projekt untersuchen und die TIPP-SEE-Strategie anwenden.

**Scratch Link:** Scratch-Grundlagen: Helen die Igelin [(](https://scratch.mit.edu/projects/322928511/)<https://scratch.mit.edu/projects/1138851469/>)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Starte mit „TIPP-SEE“!****Hole dir einen TIPP von der Projektseite:** **T**itel: Wie lautet der Titel des Projekts? Sagt er etwas über das Projekt aus? **I**nstruktion (Aufgabe): Was sollst du laut Anleitung tun?**P**rojektzweck: Was ist der Zweck dieser Aktivität? Was wirst du durch diesen Code lernen?**P**rojekt abspielen: Starte das Projekt und sieh, was es tut! Schaue, welche Figuren die Aktionen ausführen.**Was ist passiert, als Du das Projekt durchgeführt hast? Kreise die Aktionen ein, die bei jedem Ereignis passiert sind.**

|  |
| --- |
| **1. Wenn ich auf geklickt habe:** |
|  | gesprochen bewegt nichts getan  |  |  gesprochen Farbe geändert nichts getan |
| **2. Als ich die Leertaste gedrückt habe:** |
|  | gesprochen bewegt nichts getan  |  |  gesprochen Farbe geändert nichts getan |
| **3. Wenn ich auf**  **geklickt habe:** |
|  | gesprochen bewegt nichts getan  |  |  gesprochen Farbe geändert nichts getan |
| **Als ich auf**  **geklickt habe:** |
|  | gesprochen bewegt nichts getan  |  |  gesprochen Farbe geändert nichts getan |

**Schau hinein** auf **F**iguren und **E**reignisse – **E**rkunde das Projekt**:**Notiere für jede **Figur** die Anzahl der Kostüme und kreise die **Ereignisse** ein, die Skripte haben.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Figuren** | # Kostüme | **Ereignisse**, die Skripte haben. |
|  |  |   |
|  |  |   |

**Erkunden 1: Kreise den richtigen Block für jede Aufforderung ein und markiere die richtige Blockkategorie.** 1. Sage voraus, mit welchem Block **Wolle die Wolke** sich bewegt.

Blockfarbe (Kategorie): ▢ Blau (Bewegung) ▢ Lila (Aussehen) ▢ Orange (Steuerung)1. Sage voraus, welcher Block **Wolle die Wolke** an dergleichen Stelle *starten* lässt, wenn die grüne Flagge geschwenkt wird.

Blockfarbe (Kategorie): ▢ Blau (Bewegung) ▢ Lila (Aussehen) ▢ Orange (Steuerung)1. Sage voraus, welcher Block dazu führt, dass **Helen** die Farbe ändert.

Blockfarbe (Kategorie): ▢ Blau (Bewegung) ▢ Lila (Aussehen) ▢ Orange (Steuerung)**Erkunden 2: Nimm die Änderung vor, spiele das Projekt ab, und beobachte, was passiert. Markiere die richtigen Antworten.** 1. Ändere die Anzahl der Schritte für Wolle die Wolke von 50 auf 100 in allen Blöcken.Wolle bewegt sich: ▢ eine kürzere Strecke ▢ eine längere Strecke ▢ die gleiche Strecke.
2. Erhöhe den x: Wert bei Wolle die Wolke von -200 auf 100.

Wolle beginnt: ▢ weiter weg von Helen ▢ näher an Helen▢ an der gleichen Stelle. 1. Erhöhe die Zeit für Helen im Block von 1 auf 3 Sekunden.

Helen wechselt die Farben: ▢ langsamer ▢ schneller ▢ gleiche Geschwindigkeit. |