

Datum:  
Name:

## Scratch-Grundlagen M1.1 TIPP-SEE



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

### 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/1138851469/>)

#### 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 (Aufgabe):** Was sollst du laut Anleitung 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 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

Übersetzt und bearbeitet von Peer Stechert (Stand: 25.02.25)

<https://berufsinformatik.de/scratch/>



Datum:  
Name:

## Scratch-Grundlagen M1.1 TIPP-SEE



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

### Schau hinein auf Figuren und Ereignisse – Erkunde 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)

2. Sage voraus, welcher Block **Wolle die Wolke** an der gleichen Stelle *starten* lässt, wenn die grüne Flagge geschwenkt wird.




Blockfarbe (Kategorie):  Blau (Bewegung)  Lila (Aussehen)  Orange (Steuerung)


3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. Erhöhe die Zeit für Helen im  Block von 1 auf 3 Sekunden.  
Helen wechselt die Farben:  langsamer  schneller  gleiche Geschwindigkeit.

