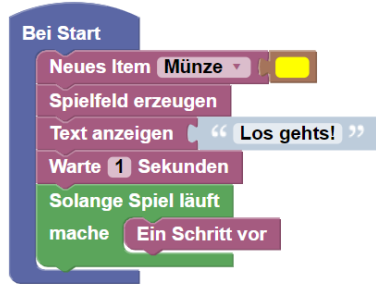

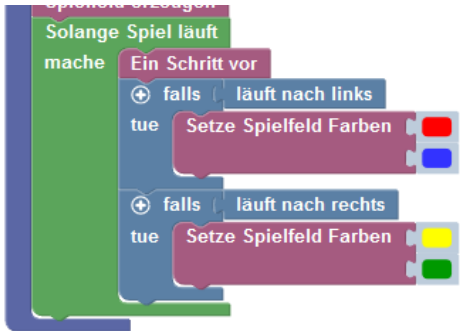
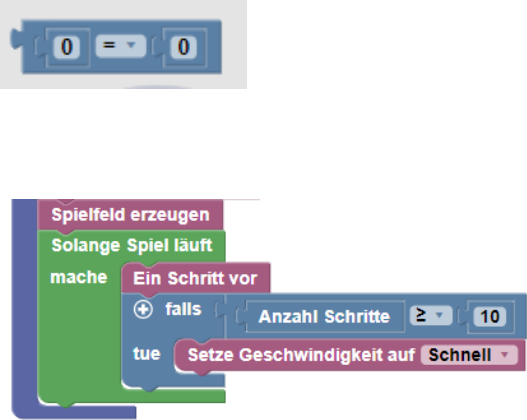



Handreichung Entenrennen Teil III & IV

Zeit	Ziel/Lernziel	Inhalt	Blöcke
5 Min	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> - Begrüßung - Ablauf vorstellen: <ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung der letzten Sitzung • Kennenlernen von neuen Konzepten und Weiterentwicklung des Spiels - Einloggen in Code it! 	
10 Min	Wiederholung der letzten Sitzung	<ul style="list-style-type: none"> - Aufgabe TN: <ul style="list-style-type: none"> • Code lesen: Was bewirkt der Code und um was für eine Art Block/Befehl handelt es sich - Wiederholung: <ul style="list-style-type: none"> • „Was ist ein Ereignis?“ (durch Ereignisse wird etwas ausgelöst – aus dem Spiel oder durch uns) • „Was ist eine Schleife?“ (Schleifen führen andere Blöcke mehrmals aus) • „Was ist ein Datenblock?“ (liefern anderen Blöcken Werte/Informationen) 	
15 Min	TN kennen Falls-Blöcke und Bedingungen	<ul style="list-style-type: none"> - Begriffsklärung Falls-Blöcke: <ul style="list-style-type: none"> • Ziel: Toni soll nur für Münzen Punkte bekommen • Mit Falls-Block kann festgelegt werden, wann bzw. unter welcher Bedingung bestimmte Blöcke ausgeführt werden - Programmierung (L): <ul style="list-style-type: none"> • Falls-Block in Wenn Item berührt-Ereignis einfügen • Datenblock Itemtyp ist Münze als Bedingung an Falls-Block anhängen • Aktionsblock Gib Punkte in den Falls-Block einfügen - Erläuterung Bedingung des Falls Block: 	

		<ul style="list-style-type: none"> • die Bedingung prüft, ob eingesammelte Item eine Münze ist • nur wenn Bedingung erfüllt ist, wird ein Punkt vergeben <p>- Aufgabe TN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit Falls-Blöcken für jedes Item im Spiel unterschiedliche Punkte vergeben 	
15 Min	Anwendung des Falls -Block und Bedingung	<p>- Aktionsblock Setze Spielfeld Farben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziel: Farbe des Spielfelds soll sich ändern, wenn Toni nach links oder rechts läuft • Der Aktionsblock Setze Spielfeld Farben legt die Farben des Spielfelds fest. <p>- Aufgabe TN (Pair Programming):</p> <ul style="list-style-type: none"> • überlegen, wie das Programm aussehen könnte, damit sich Farbe des Spielfeld bei Richtungswechsel ändert (gemeinsam mit Nachbarn) • Idee aufschreiben • Idee vorstellen <p>- Programmierung (L):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falls-Block in Solange Spiel läuft-Block einfügen (weil Bedingung nach jedem Schritt geprüft werden muss) • Datenblock läuft nach links als Bedingung an Falls-Block anhängen (prüft ob Toni nach links läuft) • Aktionsblock Setze Spielfeld Farben in Falls-Block einfügen <p>- Aufgabe TN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit Falls-Blöcken die Farbe des Spielfelds ändern, wenn Toni nach links oder rechts läuft <p>- Beachten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Falls-Blöcke können auch in das Wenn-Taste-gedrückt-Ereignis (Bedingung kann auch nach jedem 	 <p>The image shows a Scratch code snippet. It starts with a 'Solange Spiel läuft' (While loop) block. Inside the loop, there is an 'Ein Schritt vor' (Move one step forward) block. Below that, there are two 'falls' (if) blocks. The first 'falls' block has the condition 'läuft nach links' (moving left) and is followed by a 'Setze Spielfeld Farben' (Set field color) block with a red and blue color selection. The second 'falls' block has the condition 'läuft nach rechts' (moving right) and is followed by a 'Setze Spielfeld Farben' block with a yellow and green color selection.</p>

		Tastendruck geprüft werden)	
10 Min	Pause		
15 Min	Anwendung des Falls-Block und Bedingung	<p>- Schwierigkeitsgrad erstellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziel: Schwierigkeitsgrad ins Spiel einbauen – wenn Toni mehr al 10 Schritte gelaufen ist, soll sich die Laufgeschwindigkeit erhöhen <p>- Programmierung (L):</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Mit welchem Block können wir prüfen, ob Toni mehr als 10 Schritte gelaufen ist?“ (Falls Block) • Falls-Block in Solange Spiel läuft-Block einfügen (weil Bedingung nach jedem Schritt geprüft werden muss) • Vergleichs-Block an Falls-Block anhängen (Kategorie Logik) • Datenblock Anzahl Schritte links in Vergleichs-Block einfügen • auf rechten Seite des Vergleichsblock 10 eintragen und in der Mitte auf größer-gleich setzen • Aktionsblock Setze Geschwindigkeit auf in Falls-Block einfügen <p>- Erläuterung Vergleichs-Block:</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Vergleichs-Block prüft, ob die Anzahl der Schritte den Wert 10 erreicht oder überschritten hat • ist dies der Fall ist die Bedingung erfüllt und der Aktionsblock wird ausgeführt <p>- Aufgabe TN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fügt mindesten zwei Schwierigkeitsgrade in das Spiel ein 	

25 Min	TN gestalten ihr eigenes Spiel	<p>- Aufgabe TN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellt mit den gelernten Blöcken euer eigenes Spiel (neue Schwierigkeitsgrade, Töne, Farben, Texte) • probiert neue Aktionsblöcke aus 	
5 Min	Abschluss und Feedback	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze Zusammenfassung des Gelernten - Kurzer Ausblick auf nächste Sitzung - Feedback der TN einholen - Verabschiedung der TN 	