

Praxis-Aufgaben

Vorbereitung

Lege für deine Arbeit mit dem Computer einen Ordner auf dem dir zugewiesenen Laufwerk an. Verwende dazu deinen Namen nach folgendem Muster:

5_6_<NACHNAME>_<VORNAME>_<SCHULE>.

Lege in diesem Ordner zwei weitere Ordner mit den Ordernamen VORGABEN und LOESUNGEN an. Kopiere alle Dateien aus dem zentralen Vorgabenordner in den von dir erstellten Ordner VORGABEN. Dein Lehrer informiert dich über den Ort dieser Dateien.

3 Punkte

1. Smartphone-Nutzung

Smartphones sind längst mehr als nur Telefone. Sie können Taschenrechner, Wörterbuch, Kamera, Musikplayer oder Notizblock sein – und manchmal auch eine echte Ablenkung. Viele von euch nutzen sie täglich: zum Lernen, Spielen, Chatten oder gar zum Zeitvertreib. In dieser Aufgabe soll eine Präsentation entstehen, die sich um Smartphones in der Schule dreht.



Quelle: KAI,
schullogin.de

- Erstelle eine Präsentation mit einer geeigneten Präsentations-Software deiner Wahl. Speichere diese Datei unter dem Namen smartphones.* in deinen LOESUNG-Ordner.

1 Punkt
- Erstelle insgesamt 5 Folien in deiner Präsentation. Die erste Folie ist die Titelfolie. Kopiere nun aus der Datei smartphone_texte.txt aus dem VORGABEN-Ordner die jeweiligen Texte an die passende Stelle in deiner Präsentation. Speichere.

2 Punkte
- Füge auf den Folien 3 und 5 die jeweils genannten Bild-Dateien aus dem VORGABEN-Ordner in deine Präsentation ein.

1 Punkt

Klassenstufen 5/6

Praxis

d) Formatiere nun die Präsentation, damit sie etwas schöner wird:

- 1) alle Texte sollen in der Schriftart „Arial“ stehen 1 Punkt
- 2) Überschriften sind **fett**-gedruckt 1 Punkt
- 3) Bilder sind 12 cm hoch, 12 cm breit und horizontal zentriert 1 Punkt
- 4) Der Hintergrund aller Folien ist mit einem Farbverlauf eingefärbt 1 Punkt

e) Ergänze eine weitere Folie, auf welcher mögliche Regeln für den Umgang mit Smartphones in der Schule stehen sollen. Du sollst nun selbst sinnvolle Regeln erfinden. Schreibe also auf die Folie:

- 1) Eine passende Überschrift 1 Punkt
- 2) 3 Regeln zur Benutzung von Smartphones in der Schule 3 Punkte

2. Programmierung: Erstelle ein Zufallsspiel in Scratch

Deine Hauptcharakter soll sich zufällig im Raum bewegen. Wenn er eine bestimmte Figur, die sich von links nach rechts durch den Raum bewegt, berührt, soll sich der Punktestand um 1 Punkt erhöhen. Wenn er eine bestimmte Figur, die sich von oben nach unten bewegt, berührt, soll sich der Punktestand um 1 verringern.

Arbeite die Aufgaben nacheinander ab. Du bekommst auch für die Erledigung von Teilaufgaben Punkte.

- a) Öffne Scratch und stelle eine dir sinnvoll erscheinende Sprache ein.
- b) Wähle einen Hauptcharakter und einen Hintergrund
- c) Erstelle eine Variable, die du „Punktestand“ nennst. 1 Punkt
- d) Wähle je einen Ball und einen Diamanten und ändere deren Größe so, dass sie beide gleich groß sind.

Klassenstufen 5/6

Praxis

- e) Programmiere nun deinen Hauptcharakter.
- 1) Aktiviere deinen Hauptcharakter per Mausklick, um ihn zu programmieren.
 - 2) Wenn die grüne Fahne angeklickt wird, soll der Punktestand auf „0“ gesetzt werden.
 - 3) Danach soll die Figur ständig zufällig durchs Bild gleiten.
 - 4) Falls sie den Ball berührt, soll der Punktestand um 1 verringert werden.
 - 5) Falls sie den Diamanten berührt, soll der Punktestand um 1 erhöht werden.
- 4 Punkte
- f) Programmiere nun den Ball.
- 1) Wenn die grüne Fahne angeklickt wird, soll er von oben nach unten gleiten.
 - 2) Ist er unten angekommen, soll er automatisch wieder von oben losgleiten und seine Farbe wechseln.
- 2 Punkte
- g) Programmiere nun den Diamanten.
- 1) Wenn die grüne Fahne angeklickt wird, soll er von links nach rechts gleiten.
 - 2) Ist er rechts angekommen, soll er automatisch wieder von links losgleiten.
- 1 Punkt
- h) Lass je einen weiteren Ball und Diamanten ebenfalls an einer anderen Stelle und mit anderer Geschwindigkeit von oben nach unten bzw. von links nach rechts durch das Bild gleiten.
- 1 Punkt
- i) Wenn der Punktestand 10 erreicht hat, soll das Spiel abbrechen.
- 1 Punkt