

Bewertungskriterien: „Die digitale Grußkarte“

<https://lehrer-hoefler.de/informatik/digitale-grusskarte>

Name:

Thema: **Animationen erstellen**

Umsetzung & Datenmanagement	Punkte	erhalten	ggf. Begründung
Namensgebung Ordner eingehalten (SCRATCH_vorname_nachname)	1		Nach Vorgabe?
1. Füge ein winterliches Bühnenbild hinzu. 2. Lösche das Objekt Katze. 3. Füge mindestens ein winterliches Objekt ein 4. Ändere die Größe des Objektes.	4		
- Wenn die Leertaste gedrückt wird, soll die Animation beginnen. - Die Animation soll fortlaufend wiederholt werden. - Das Objekt soll etwas „sagen“. - Das Objekt soll sich bewegen.	4		
Wähle nun einen Anforderungsbereich aus und erweitere deine Animation nach der Vorgabe. (4P voll, 3P ausreichend, 2P teilweise, 1P kaum und OP gar nicht erweitert)	4		
Alle notwendigen Daten im Ordner enthalten und auf LW T kopiert. <ul style="list-style-type: none"> • Scratch-Datei -> deine programmierte Animation (*.sb3) • die Animation als Filmsequenz (*.mp4) 	2		
Summe	15		
Konvertierung & Hochladen auf LernSax	Punkte	erhalten	ggf. Begründung
GIF-Datei - auf LernSax hochgeladen	1		
Summe	1		

Bewertungskriterien: „Die digitale Grußkarte“

<https://lehrer-hoefler.de/informatik/digitale-grusskarte>

Name:

Thema: **Animationen erstellen**

Umsetzung & Datenmanagement	Punkte	erhalten	ggf. Begründung
Namensgebung Ordner eingehalten (SCRATCH_vorname_nachname)	1		Nach Vorgabe?
1. Füge ein winterliches Bühnenbild hinzu. 2. Lösche das Objekt Katze. 3. Füge mindestens ein winterliches Objekt ein 4. Ändere die Größe des Objektes.	4		
- Wenn die Leertaste gedrückt wird, soll die Animation beginnen. - Die Animation soll fortlaufend wiederholt werden. - Das Objekt soll etwas „sagen“. - Das Objekt soll sich bewegen.	4		
Wähle nun einen Anforderungsbereich aus und erweitere deine Animation nach der Vorgabe. (4P voll, 3P ausreichend, 2P teilweise, 1P kaum und OP gar nicht erweitert)	4		
Alle notwendigen Daten im Ordner enthalten und auf LW T kopiert. <ul style="list-style-type: none"> • Scratch-Datei -> deine programmierte Animation (*.sb3) • die Animation als Filmsequenz (*.mp4) 	2		
Summe	15		
Konvertierung & Hochladen auf LernSax	Punkte	erhalten	ggf. Begründung
GIF-Datei - auf LernSax hochgeladen	1		
Summe	1		

Bewertungskriterien: „Die digitale Grußkarte“

<https://lehrer-hoefler.de/informatik/digitale-grusskarte>

Name:

Thema: **Animationen erstellen**

Umsetzung & Datenmanagement	Punkte	erhalten	ggf. Begründung
Namensgebung Ordner eingehalten (SCRATCH_vorname_nachname)	1		Nach Vorgabe?
5. Füge ein winterliches Bühnenbild hinzu. 6. Lösche das Objekt Katze. 7. Füge mindestens ein winterliches Objekt ein 8. Ändere die Größe des Objektes.	4		
- Wenn die Leertaste gedrückt wird, soll die Animation beginnen. - Die Animation soll fortlaufend wiederholt werden. - Das Objekt soll etwas „sagen“. - Das Objekt soll sich bewegen.	4		
Wähle nun einen Anforderungsbereich aus und erweitere deine Animation nach der Vorgabe. (4P voll, 3P ausreichend, 2P teilweise, 1P kaum und 0P gar nicht erweitert)	4		
Alle notwendigen Daten im Ordner enthalten und auf LW T kopiert. <ul style="list-style-type: none"> • Scratch-Datei -> deine programmierte Animation (*.sb3) • die Animation als Filmsequenz (*.mp4) 	2		
Summe	15		
Konvertierung & Hochladen auf LernSax	Punkte	erhalten	ggf. Begründung
GIF-Datei - auf LernSax hochgeladen	1		
Summe	1		

Bewertungskriterien: „Die digitale Grußkarte“

<https://lehrer-hoefler.de/informatik/digitale-grusskarte>

Name:

Thema: **Animationen erstellen**

Umsetzung & Datenmanagement	Punkte	erhalten	ggf. Begründung
Namensgebung Ordner eingehalten (SCRATCH_vorname_nachname)	1		Nach Vorgabe?
9. Füge ein winterliches Bühnenbild hinzu. 10. Lösche das Objekt Katze. 11. Füge mindestens ein winterliches Objekt ein 12. Ändere die Größe des Objektes.	4		
- Wenn die Leertaste gedrückt wird, soll die Animation beginnen. - Die Animation soll fortlaufend wiederholt werden. - Das Objekt soll etwas „sagen“. - Das Objekt soll sich bewegen.	4		
Wähle nun einen Anforderungsbereich aus und erweitere deine Animation nach der Vorgabe. (4P voll, 3P ausreichend, 2P teilweise, 1P kaum und 0P gar nicht erweitert)	4		
Alle notwendigen Daten im Ordner enthalten und auf LW T kopiert. <ul style="list-style-type: none"> • Scratch-Datei -> deine programmierte Animation (*.sb3) • die Animation als Filmsequenz (*.mp4) 	2		
Summe	15		
Konvertierung & Hochladen auf LernSax	Punkte	erhalten	ggf. Begründung
GIF-Datei - auf LernSax hochgeladen	1		
Summe	1		