**GF\_Stride\_Lernaktivitaeten**

**Doppelstunde am Donnerstag, 22.09.2016:**

### Linda und ich haben weiter darüber nachgedacht, welches Projekt wir machen. Wir haben uns bereits dafür entschieden, dass wir mit der Lehrumgebung „Greenfoot“ arbeiten wollen. Nachdem wir uns die verschiedenen Möglichkeiten angeguckt haben, entschieden wir uns letzten Endes für die GF\_Stride\_Lernaktivitaeten.

### In dieser Stunde haben wir dann auch angefangen, an der ersten Lernaktivität zu arbeiten. Die dazugehörigen Arbeitsblätter bearbeiten wir beide auf unseren iPads und sobald wir sie durchgearbeitet haben, werde ich diese zusätzlich hochladen.

### 4. Stunde am Montag, 26.09.2016:

### Linda und ich haben weiter an der ersten Lernaktivität gearbeitet. Dabei haben wir uns bisschen genauer mit den einzelnen Befehlsblöcken beschäftigt und ein geguckt, wie sie geschrieben sind und wie man diese und mit welchen Folgen verändern kann. Allerdings haben wir die Aktivität noch immer nicht ganz durchgeschafft.

### Doppelstunde am Donnerstag, 29.09.2016:

### Linda und ich haben heute die erste Lernaktivität beendet und die zweite angefangen. Das erste Arbeitsblatt wird als nächstes hochgeladen.

### Neu

### Montag 03.10.2016: Tag der Deutschen Einheit → kein Unterricht

### Doppelstunde am Donnerstag, 06.10.2016:

### Auch heute haben Linda und ich an den Lernaktivitäten weitergearbeitet. Die zweite haben wir beendet (das AB wird hochgeladen) und die dritte haben wir angefangen. Da es für diese keine auszufüllendes AB mehr gibt beschreibe ich von nun an hier drin, was wir gemacht haben.

### Lernziele der Aktivität:

### 1. Sicherheit darin gewinnen, Methoden aufzurufen

### 2. Lernen, den if-Befehl zu verwenden

### In der dritten Aufgabe arbeitet man noch immer mit der Fatcat. Wie es verlangt war, haben wir zunächst die Katze ein paar Dinge machen lassen, z. B. sollte sie essen. Dafür gab es diesmal keine Befehle mehr die wir aus dem *public void commands( )* Feld in das *public void act ( )* Feld ziehen mussten. Die Befehle schrieben wir mehr oder weniger selber in der dort angewandten Sprache. Der fünfte Unterpunkt verlangte, dass wir uns eine eigene Routine für die Katze ausdenken sollten. (Weiter unten ist eine beigefügte Grafik unseres Programms(?).)

### Im zweiten der Teil der dritten Aktivität ging es dann darum, den if-Befehl kennenzulernen. Zunächst sollten wir sie schlafen lassen, falls sie müde ist. Das haben wir gemacht, indem wir den Befehl gaben:

### if(isSleepy())

### sleep(5)

### Da Stride-Editor vorgeschrieben war, dass die Katze nicht müde ist, hat diese dann auch nicht geschlafen. Das Gleiche haben wir dann gemacht mit Tanzen, wenn sie gelangweilt ist und mit Essen, falls die hungrig ist. Uns ist aufgefallen, dass die Katze auf jeden Fall gelangweilt ist und deswegen tanzt. Nach dem tanzen ist sie dann aber auch hungrig und müde, sodass sie danach auch isst und schläft, obwohl zunächst formuliert ist, dass sie weder hungrig noch müde ist.

### Die übrig gebliebenen Unterpunkte müssen wir dann in der nächsten Stunde bearbeiten, da wir sie noch nicht geschafft haben.

### 

Abbildung : Unsere Routine für die Katze