# Digitaler Rechentrainer mit Scratch!

**---SCHÜLER---**

**Aufgabe:**

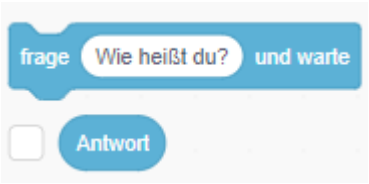
Programmiert einen Rechentrainer für die Multiplikation, mit dem ihr gemeinsam oder allein für den GLN üben könnt.

Beachtet dabei:

- Der Benutzer soll selbst wählen können, welche Zahlen multipliziert werden.

  Tipps:

  1. Eingaben kann man mit dem „frage“-Baustein (Kategorie Fühlen) erstellen:




  Die Antwort kann dann weiterverwendet werden.

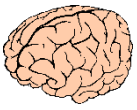
  2. Eingaben kann man in Variablen speichern.

- Auch soll der Benutzer das Produkt selbst errechnen und eingeben.
- Das Programm muss entscheiden, ob der Benutzer richtig liegt, und das rückmelden.

Tipp: Man braucht einen Baustein, der die Antwort und das richtige Ergebnis vergleicht. Dazu muss das Programm auch selbst rechnen.

Für weitere Tipps seht euch die **Hilfekarte** an.

**Bonusaufgaben:**



- Wie könnte man die Fehlerrate des Benutzers auswerten?
- Wie könnte man die Schnelligkeit des Benutzers auswerten?

**Aufgabe zur Reflexion**

- Welche weiteren Funktionen würdet ihr euch von eurem Rechentrainer wünschen?

# Digitaler Rechentrainer mit Scratch!

**---UNI---**

**Aufgabe:**

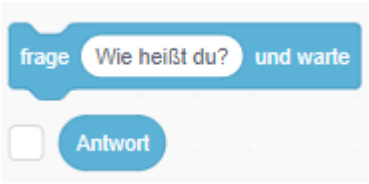
Programmiert einen Rechentrainer für die Multiplikation, mit dem ihr gemeinsam oder allein für den GLN üben könnt.

Beachtet dabei:

- Der Benutzer soll selbst wählen können, welche Zahlen multipliziert werden.

  Tipps:

  1. Eingaben kann man mit dem „frage“-Baustein (Kategorie Fühlen) erstellen:




  Die Antwort kann dann weiterverwendet werden.

  2. Eingaben kann man in Variablen speichern.

- Auch soll der Benutzer das Produkt selbst errechnen und eingeben.
- Das Programm muss entscheiden, ob der Benutzer richtig liegt, und das rückmelden.

Tipp: Man braucht einen Baustein, der die Antwort und das richtige Ergebnis vergleicht. Dazu muss das Programm auch selbst rechnen.

Für weitere Tipps seht euch die **Hilfekarte** an.

**Aufgaben zur Binnendifferenzierung (optional):**

- Wie könnte man die Fehlerrate des Benutzers auswerten?
- Wie könnte man die Schnelligkeit des Benutzers auswerten?

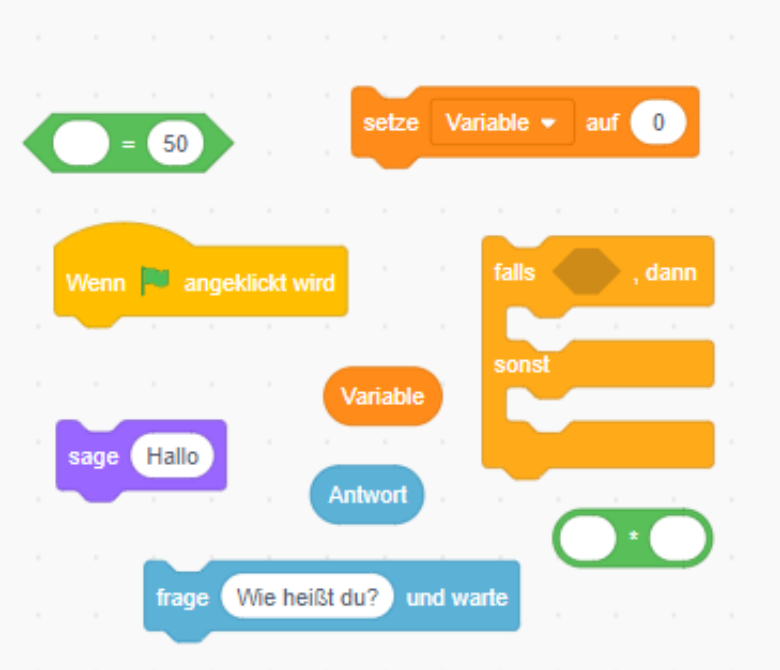
**Aufgabe zur Reflexion**

- Welche weiteren Funktionen würdet ihr euch von eurem Rechentrainer wünschen?

**Hilfekarte:**

**1. Tipp**

Im Folgenden seht ihr alle Bausteine, die ihr für das Programm benötigt (möglicherweise mehrfach):




**2. Tipp**

Insgesamt braucht ihr 3 Eingaben mit dem „frage“-Baustein: für den ersten und zweiten Faktor und für das Produkt. Die Antwort könnt ihr mithilfe des Bausteins „setze Variable auf Antwort“ einspeisen.

Mithilfe der grünen Operatoren kann euer Programm die Antwort mit dem tatsächlichen Wert vergleichen.

Am Ende kann es mit dem „sage“-Baustein angeben, ob der Benutzer richtig lag oder nicht.