Programmieren mit Scratch

Scratch ist eine Programmiersprache und Online-Gemeinschaft, in der man seine eigenen interaktiven Geschichten, Spiele und Animationen erstellen und seine Werke mit anderen überall auf der Welt teilen kann. Beim Entwickeln und Programmieren von Scratch-Projekten lernen junge Menschen kreativ zu denken, systematisch vorzugehen und kooperativ mit anderen zusammenzuarbeiten. Scratch ist ein Projekt der Lifelong-Kindergarten-Gruppe am MIT-Media-Lab. Es ist kostenlos unter http://scratch.mit.edu verfügbar.

Screenshots von Scratch und Scratch-Dateien sind lizenziert unter CC BY-SA 2.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en).

- Hausaufgabe: Scratch 2 zuhause installieren: Elternbrief
- Jeder SchülerIn muss einen Laufzettel führen: Laufzettel
- Wenn du nicht weiterkommst, kannst du einen Blick in die Hilfekarten werfen.

[A]	Erste Begegnung mit Scratch	Hilfekarte A
[B]	Die Katze lernt laufen	Hilfekarte B
[C]	Ich bewege die Katze	Hilfekarte C
[D]	Die Katze läuft über die Straße	
[E]	Ein Auto fährt vorbei	Hilfekarte E
[F]	Die Katze zeichnet	Hilfekarte F
[G]	Was passiert am Rand	Hilfekarte G
[H]	Das Auto ändert die Geschwindigkeit	Hilfekarte H
[I]	Die Katze muss aufpassen	

Elemente der Programmierung

- Programmablaufpläne
- Anweisungen
- Verzweigungen (oder Entscheidungen)

Zusammenfassungen

- Scratch Befehlskarte (für die Klassenarbeit)

Material Infonachmittag

- infonachmittag.odt
- infonachmittag.pdf

Dieser Wikibereich ist unter einem Creative Commons 3.0 Deutschland Lizenzvertrag lizenziert:

- Namensnennung
- Keine kommerzielle Nutzung
- Weitergabe unter gleichen Bedingungen

Monika Eisenmann – E-Mail: eisenmann.schule@email.de. – Januar 2017
Anpassungen für die Übertragung ins Wiki: Frank Schiebel - schule@ua25.de

From:
https://wiki.qg-moessingen.de/ - **QG Wiki**

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:start?rev=1580383946

Last update: **30.01.2020 12:32**