

# 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>).

- Scratch 2 könnt ihr entweder zuhause installieren (fragt erst eure Eltern, und lasst euch bei Bedarf auch von ihnen helfen!), oder [Elternbrief](#)
- ihr benutzt [Scratch online](#). Ihr müsst euch dafür nicht registrieren!
- Jeder SchülerIn muss einen Laufzettel führen: [Laufzettel](#)
- Wenn du nicht weiterkommst, kannst du einen Blick in die Hilfekarten werfen.

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

## Elemente der Programmierung

- [Was ist Programmieren?](#)
- [Programmablaufpläne: Algorithmen aufschreiben](#)
- [Anweisungen](#)
- [Wiederholungen](#)
- [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](mailto:eisenmann.schule@email.de). – Januar 2017  
Anpassungen für die Übertragung ins Wiki: Frank Schiebel - [schule@ua25.de](mailto:schule@ua25.de)

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

Permanent link:  
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:start?rev=1600108926>

Last update: **14.09.2020 20:42**

