

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 - dazu gibt es diesen [Elternbrief](#)), oder
- 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]	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

- [Was ist Programmieren?](#)
- [Programmablaufpläne: Algorithmen aufschreiben](#)
- [Anweisungen](#)
- [Wiederholungen](#)
- [Verzweigungen \(oder Entscheidungen\)](#)

Zusammenfassungen

- [Scratch Befehlskarte 1.0 \(für die Klassenarbeit\)](#)
- [scratch3_befehlskarte_2_0.pdfalgorithmen](#)

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=1748866565>

Last update: **02.06.2025 14:16**

