

SCHOOL-SCOUT.DE

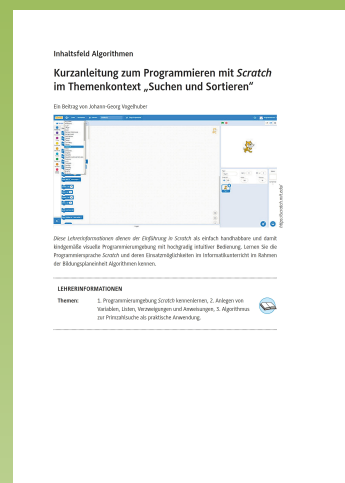
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kurzanleitung zum Programmieren mit Scratch

Das komplette Material finden Sie hier:

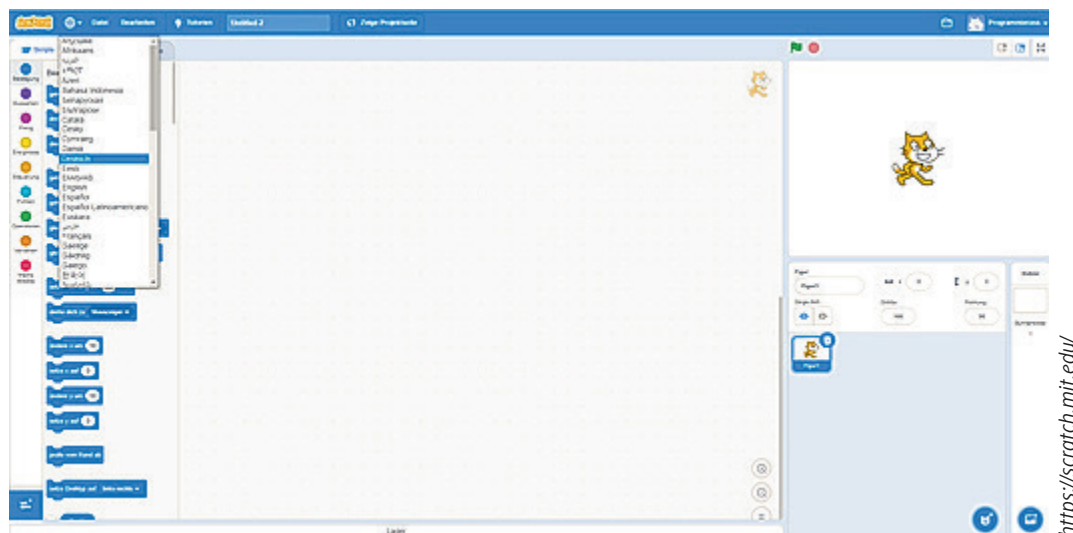
School-Scout.de



Inhaltsfeld Algorithmen

Kurzanleitung zum Programmieren mit *Scratch* im Themenkontext „Suchen und Sortieren“

Ein Beitrag von Johann-Georg Vogelhuber



Diese Lehrerinformationen dienen der Einführung in Scratch als einfach handhabbare und damit kindgemäße visuelle Programmierumgebung mit hochgradig intuitiver Bedienung. Lernen Sie die Programmiersprache *Scratch* und deren Einsatzmöglichkeiten im Informatikunterricht im Rahmen der Bildungsplaneinheit Algorithmen kennen.

LEHRERINFORMATIONEN

Themen: 1. Programmierumgebung *Scratch* kennenlernen, 2. Anlegen von Variablen, Listen, Verzweigungen und Anweisungen, 3. Algorithmus zur Primzahlsuche als praktische Anwendung.



Auf einen Blick

Was ist *Scratch*?

Seite 3

Wie kann ich *Scratch* im Unterricht einsetzen?

Seite 3–4

Seite 3

Wie lege ich Variablen und Listen an?

Seite 4

Wie kann ich Benutzereingaben abfragen?

Seite 4

Wie lege ich Verzweigungen und Anweisungen an?

Kommentiertes Beispiel

Seite 5

Benötigte Datei

Scratch-Projekt zu Primzahlen: *Primzahlen.sb3*

Download der benötigten Datei:

Primzahlen.sb3

<https://www.raabits.de/schuelermaterial/eud84erfbpUy7YAre1rrvapw6aTQHyD-5qe4zYz5B>



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kurzanleitung zum Programmieren mit Scratch

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

