

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| 1 Einleitung | 4 |
| 2 Theoretischer Hintergrund und themenrelevante Begriffe | 5 |
| Informatik | 5 |
| Programmierung | 5 |
| Visuelle Programmiersprache Scratch | 6 |
| Koordinatensystem | 6 |
| Labyrinthspiel | 7 |
| Lernleiter | 8 |
| 3 Wie steige ich in das neue Thema ein? | 10 |
| Erste Schritte mit Scratch 1 (leicht) | 11 |
| Erste Schritte mit Scratch 2 (schwer) | 15 |
| Wir lernen die Programmiersprache Scratch kennen | 19 |
| 4 Aufwärmübungen | 23 |
| Schiffe versenken | 23 |
| Aufwärmen im Koordinatensystem | 23 |
| Kopfgeometrie | 23 |
| 5 Lernleiter | 30 |
| Lernleiter – Wir lernen, ein Labyrinthspiel zu programmieren | 31 |
| Die Figur im Viereck laufen lassen | 32 |
| Befehle ersetzen | 34 |
| Die Figur mit Pfeiltasten bewegen | 35 |
| Die Figur im Labyrinth bewegen | 41 |
| Die Figur vor den Wänden stoppen | 49 |
| Das fertige Skript | 55 |
| Sternchenaufgabe | 56 |
| Tipp 1 – 10 | 57 |
| 6 Beobachtungsbogen Scratch | 62 |
| 7 Literaturverzeichnis | 63 |



Digitales Zusatzmaterial:

- Zwischen-speicherungen
- Spielfiguren
- Spionkarten
- Wortspeicher
- Befehlskarten
- Bilddateien: Labyrinth a, Labyrinth b, Viereck
- Koordinatensystem,