

Scratch – Katz und Maus



4 Konzepte

4.3 Automatisierung von Handlungsanweisungen

- Ich kann eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nachvollziehen und ausführen.
- Ich kann einfache Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich formulieren.
- Ich kann einfache Programme in einer geeigneten Entwicklungsumgebung erstellen.

ECDL Syllabus



Computer Grundlagen

2	Desktop, Symbole, Einstellungen
2.2	Fenster verwenden
2.2.1	Die verschiedenen Teile eines Fensters kennen, wie: Menüleiste, Titelleiste, Symbolleiste, Multifunktionsleiste bzw. Menüband, Statusleiste, Bildlaufleiste.
2.2.2	Fenster öffnen, minimieren, wiederherstellen, maximieren, verkleinern, verschieben, schließen, Fenstergröße anpassen.
2.2.3	Zwischen geöffneten Fenstern wechseln.
4.	Dateiverwaltung
4.3.	Speicher und Komprimierung
4.3.4	Sinn und Zweck von Datei-/Ordnerkomprimierung verstehen.
4.3.6	Komprimierte Dateien, Ordner in einen Ordner auf einem Laufwerk extrahieren.

Zum Beispiel geht es [>>hier](#)