

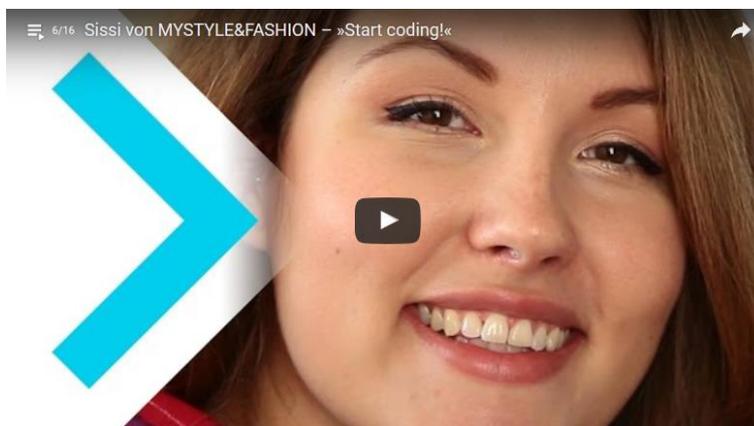
Programmieren lernen bei Code.org

LehrerInneninfo

4. Konzepte 4.3

Erstellt von	Günther Schwarz
Fachbezug	Informatik
Schulstufe	ab der 5.-9. Schulstufe
Handlungsdimension	Anwenden und Gestalten
Relevante(r) Deskriptor(en)	<p>4. Konzepte</p> <p>4.3 Automatisierung von Handlungsanweisungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ich kann eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nachvollziehen und ausführen. • Ich kann einfache Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich formulieren. • Ich kann einfache Algorithmen aus dem Alltag nennen und beschreiben. • Ich kann einfache Programme in einer geeigneten Entwicklungsumgebung erstellen.
Zeitbedarf	2 UE

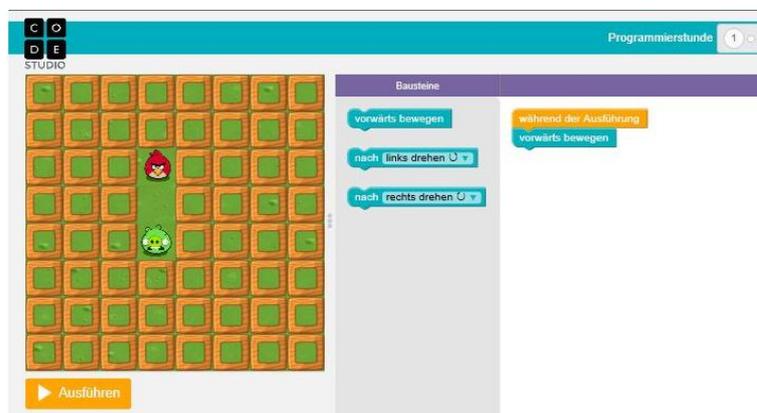
Einleitung



https://youtu.be/Q3xfhNi8jzA?list=PLHx98SusSxF9KM-l_owtUqJW9IZ7h0Xbb

Aufgabe 1 – Angry Birds

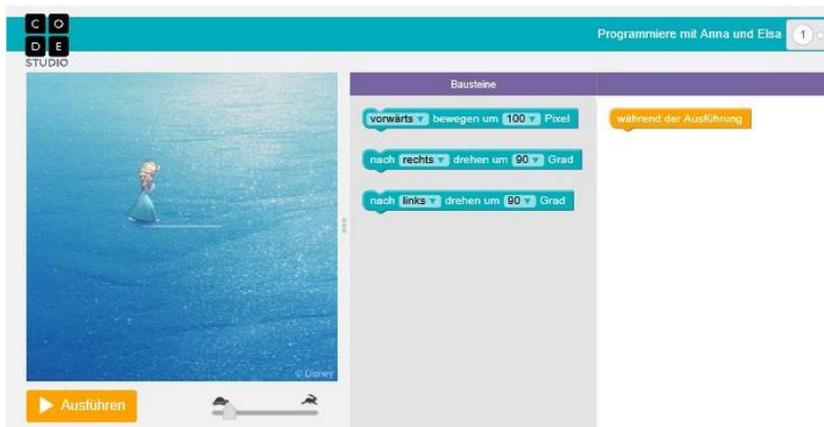
Löse die Aufgaben im Kurs "[Angry Birds](#)" und gib dein Zertifikat ab!



[Zertifikat bitte hier abgeben!](#)

Aufgabe 2 - Eiskönigin

Löse die Aufgaben im Kurs "[Die Eiskönigin](#)" und gib dein Zertifikat ab!

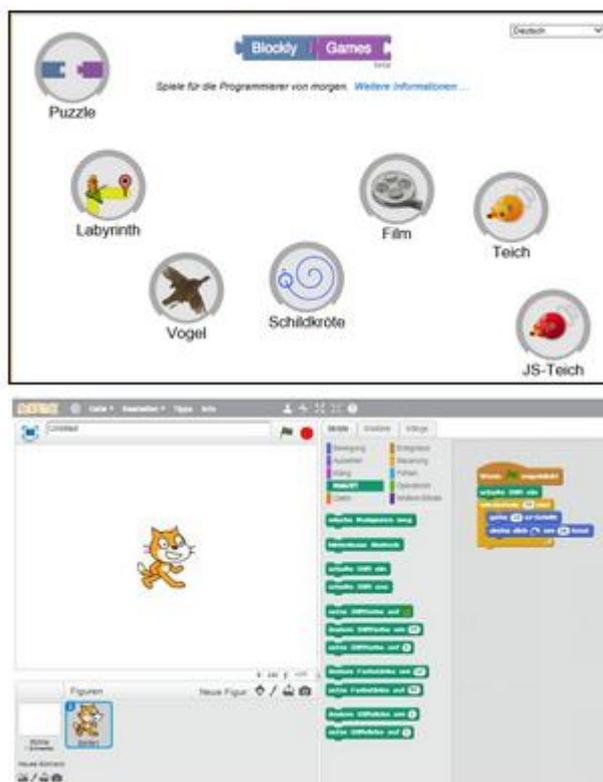


[Zertifikat bitte hier abgeben!](#)

Zusatz...

Weitere Programmierumgebungen zum Programmieren lernen:

[Blockly Games](#)



[Scratch](#)