

Übersicht über die Materialien

Bildhafte Anleitungen in Alltagssprache beschreiben	<i>Anleitungen_Bilder.pdf</i>
Wege in Parcours beschreiben (mit Symbolen bzw. haptischen Scratch-Befehlen)	<i>Parcours-Aufgaben.pdf</i> <i>Symbolkarten_farbe.pdf</i> <i>Symbolkarten_sw.pdf</i> <i>DruckvorlagenA3_Scratch-Befehle.pdf</i> <i>DruckvorlagenA4_Scratch-Befehle.pdf</i>
Kennenlernen der Scratch-Oberfläche	<i>Scratch2-Oberfläche.pdf</i> <i>Scratch3-Oberfläche.pdf</i>
Wege in Parcours in Scratch programmieren	<i>Parcours-Aufgaben_Scratch2.zip</i> <i>Parcours-Aufgaben_Scratch3.zip</i>
Kennenlernen von Scratch 2 bzw. 3 und erste Programme schreiben im Scratch-Zirkel	<i>Scratch2-Zirkel.pdf</i> <i>Scratch2-Zirkel_Dateien.zip</i> <i>Scratch3-Zirkel.pdf</i> <i>Scratch3-Zirkel_Dateien.zip</i>
Planen von eigenen Projekten	<i>Drehbuch_eigenesProjekt.pdf</i>

Einen Kurzüberblick über die Materialien gibt der folgende Artikel:

[Geldreich, K. \(2019\). Programmieren in der Grundschule – aber wie? In: SCHULWELT NRW – Zeitschrift für Lehrerinnen, Lehrer und Schulleitungen in NRW, 1. Jg, 12/2019. S. 6-8. ISSN 2626-823X.](#)

Lizenzhinweis

Alle Dokumente wurden von Katharina Geldreich erstellt und stehen unter der Lizenz [CC BY-NC-SA 4.0](#) (Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International).



Einige Materialien enthalten Screenshot von Scratch/CC-BY-SA-4.0 Creative Commons. Scratch ist ein Projekt der Scratch Foundation und der Lifelong Kindergarten Group am MIT Media Lab. Es steht kostenlos unter <https://scratch.mit.edu> zur Verfügung.