Code.org - Schülerblatt



Code.org gibt dir eine einfache Starthilfe, um denken zu lernen wie ein Programmierer. Es handelt sich bei den Anwendungen um grafikbasierte Programmierungen, welche den Einstieg ins Thema ermöglichen. Zuerst musst du dir einen Account erstellen.

Vorgehen:

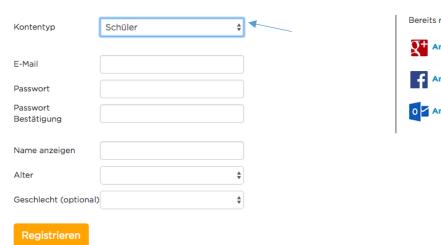
www.code.org öffnen → Anmelden → Registrieren → Registrierung (Schüler)

Hast du bereits einen Account? Anmelden



Fülle die Registrierung genau und vollständig aus. Merke dir dein Passwort.

Sign up for Code.orgSign up for an account to track your progress or manage your classroom. **You can browse the various stages and puzzles** without an account, but you will need to sign up to save your progress and projects.



Bereits registriert? Anmelden

Anmelden mit Google-Konto

Anmelden mit Facebook

Anmelden mit Microsoft-Konto

Sobald du erfasst bist, kannst du deinen Kurs bearbeiten. Deine Lehrkraft hat Einblick in deinen Lernstand. Wichtig: Du brauchst für die Anmeldung eine gültige Email-Adresse.

Nach der Anmeldung scrollst du die ganze Seite herunter und gibst den von deiner Lehrkraft erhaltenen Code ein:

Der Code lautet:

(bekommst du von deiner Lehrkraft)

Lehrer hinzufügen: Code für diesen Abschnitt (Al

Lehrer hinzufügen

Sobald du das PW aktiviert hast, siehst du an dieser Stelle:

Dein Lehrer: Misi (entferne Lehrer)

Der Name deiner Lehrkraft (hier: Misi) erscheint. Du darfst die LK nicht mehr entfernen, da sie sonst keinen Einblick mehr in deinen Lernstand hat.

Die freigegebenen Module erscheinen orange. In unserem Beispiel der Kurs: Beschleunigter Kurs

Wähle nun diesen Kurs und klicke auf "weiter". Starte mit den Übungen.

20 Stunden Kurse für Beginner (allen Alters)











Du kannst den Kurs jederzeit unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen (wähle: weiter). Dein Lernstand wird abgespeichert.

Du siehst hier immer, wo du stehst. Unter "mehr" siehst du es noch genauer.

Level 2: Das Labyrinth





Zum Beenden: korrektes Ausloggen nicht vergessen!

Du möchtest in diesem Bereich noch mehr gefordert werden und eigene Projekte realisieren?

Verwende für eigene Projekte folgende zwei Symbole (oben links neben deinem Usernamen):



Labyrinth Einführung

Damit kannst du eigene kleine Anwendungen programmieren oder zeichnen. Diese Bereichen funktionieren ähnlich wie *Scratch*, das wir zu einem späteren Zeitpunkt anschauen werden.

Um den Programmiercode (Java Script) zu sehen, klicke hier: Arbeitsbereich: 3 / 4 Blöcke vorwärts bewegen nach (links drehen ♥ ▼ nach rechts drehen ∪ ▼ **Wichtige Hinweise:** Aktivitäten ohne Computer lassen wir Bei Zwischenvideos gut zuhören. Aufgabenstellungen exakt lesen und befolgen. Programm ausführen Verfolge den Pfad und führe mich zum Schwein. Vermeide das TNT, sonst fliegen die Federn! Aufgabenstellung **Brauchst du Hilfe?** Schau dir diese Videos und Hinweise an Hilfe holen