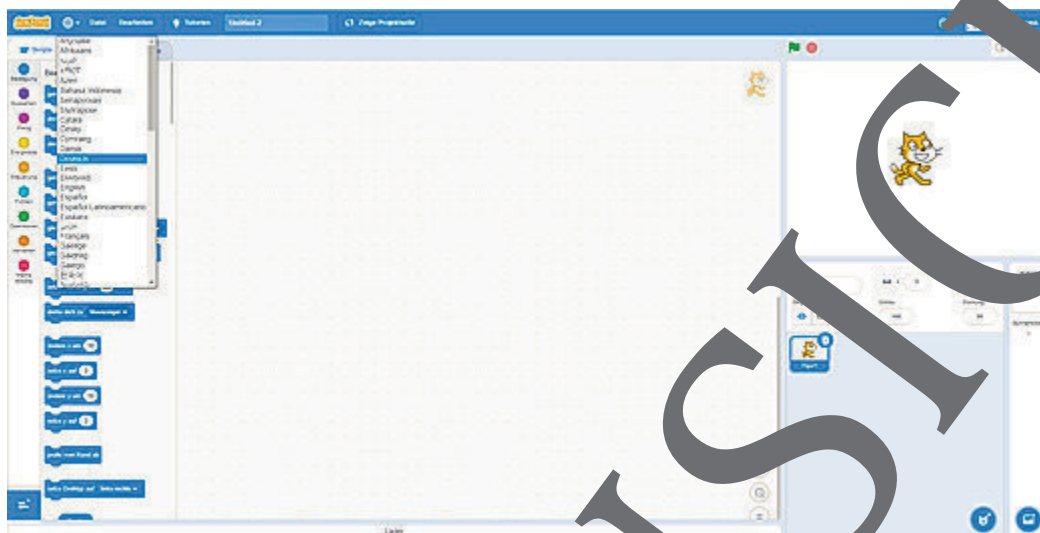


## Inhaltsfeld Algorithmen

# Kurzanleitung zum Programmieren mit *Scratch* im Themenkontext „Suchen und Sortieren“

Ein Beitrag von Johann-Georg Vogelhuber



Diese Lehrerinformationen dienen der Einführung in *Scratch* als einfach handhabbare und damit kindgemäße visuelle Programmierumgebung mit geringem Einstiegsbarrieren. Lernen Sie die Programmiersprache *Scratch* und deren Einsatzmöglichkeiten im Informatikunterricht im Rahmen der Bildungspläneinheit Algorithmen kennen.

### LEHRERINFORMATIONEN

**Themen:** 1. Programmierumgebung *Scratch* kennenlernen, 2. Anlegen von Variablen, 3. Verzweigungen und Anweisungen, 3. Algorithmus zur Filmbzahlsuche als praktische Anwendung.



## Auf einen Blick

### Was ist Scratch?

Seite 3

### Wie kann ich Scratch im Unterricht einsetzen?

Seite 3–4

Seite 3

Wie lege ich Variablen und Listen an?

Seite 4

Wie kann ich Benutzereingaben abfragen?

Seite 4

Wie lege ich Verzweigungen und Schleifen an?

### Kommentiertes Beispiel

Seite 5

### Benötigte Datei

Scratch-Projekt zu Primzahlen: Primzahlen.sb3

#### Download der benötigten Datei:

Primzahlen.sb3

<https://www.raabits.de/scratchlernmaterialien/84erfbpUy7YAre1rrvapw6aTOHyD-5qe4zYz5B>



# Sie wollen mehr für Ihr Fach?

## Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



**Über 5.000 Unterrichtseinheiten**  
sofort zum Download verfügbar



**Webinare und Videos**  
für Ihre fachliche und  
persönliche Weiterbildung



**Attraktive Vergünstigungen**  
für Referendar:innen  
mit bis zu 15% Rabatt



**Käuferschutz**  
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:  
**www.raabe.de**