



Code.org – Lehrerblatt

Mit Code.org können L die Programmierkenntnisse ihrer SuS überwachen und ihnen entsprechende Übungen zur Verfügung stellen. Es handelt sich bei den Anwendungen um grafikbasierte Programmierungen, welche den Einstieg ins Thema auch schon für Primarschüler ermöglichen. Für die OS sollte man gleich mit *Kurs 4* oder mit dem *beschleunigten Kurs* einsteigen (je nach Vorkenntnissen eher in oberen Übungen). Die Fortsetzung der Grundkenntnisse könnte man mit Scratch fördern: <https://scratch.mit.edu>

Vorgehen:

www.code.org öffnen → Anmelden → Registrieren → Lehreranmeldung

Hast du bereits einen Account? Einloggen

E-Mail oder
Benutzername

Passwort

Merken

Anmelden

Noch nicht registriert? [Registrieren](#)

[Passwort vergessen?](#)



Anmelden mit Google-Konto



Anmelden mit Facebook



Anmelden mit Microsoft-Konto



11,151,730,618 ZEILEN CODE
VON 9 MILLIONEN STUDENTEN GESCHRIEBEN
Code-Studio ist Heimat von online Kurse erstellt von Code.org

Registrierung (Schüler)

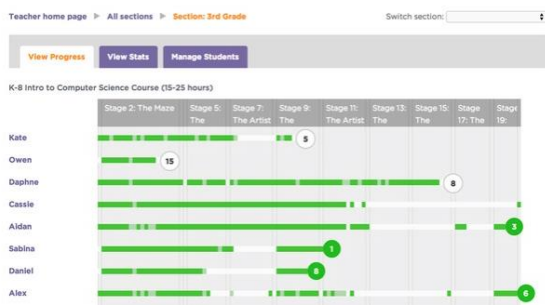
Lehrer Anmeldung

Bereits registriert?

Anmelden

Die Erfassung der SuS geschieht automatisch (siehe S. 2). Die S müssen sich zuvor selber einen Account erstellen (gültige Email erforderlich): siehe «code.org – Schülerblatt»

Lehrer-Homepage



Schülerkonten und
Fortschritt

Mit diesem Tool lassen sich:

SuS verwalten

Kurse zuordnen

Lernstände überprüfen



Abschnitt	Art des Logins	Note	Kurs	Schüler	Abschnitt-Code	
Gräfler Kurs 4 Fortschritt ansehen Schüler verwalten	email	6	course4	1	XWAFQI	Bearbeiten Print Certificates

- Mit «neuer Bereich» kann man eine neue Aufgabe zur Verfügung stellen.
- Art des Logins: email → d.h. die S loggen sich mit einer funktionierenden Mailadresse ein, welche sie bereits bei ihrer eigenen Registrierung angegeben haben.
- Bei Note wählen wir 6, da unser Notenmasstab von 1-6 geht.
- Bei Kurs: Angabe des Kurses, den die SuS bearbeiten sollen.

Achtung:
die Kurse stehen in der Auswahl auf Englisch ansonsten aber auf Deutsch!

Wir empfehlen hier den *20 hour course* (beschleunigter Kurs), der teils auch als HA gelöst werden soll.
Danach: *Scratch**

- ✓ 20-hour
- iceage
- starwars
- gumball
- starwarsblocks
- minecraft
- course1
- course2
- course3
- playlab
- artist
- course4
- frozen
- classicmaze
- algebra
- infinity
- cspunit1
- cspunit3
- flappy
- cspunit2

Aus Zeitgründen können die Aufgaben ohne Computer weggelassen werden.

- **Abschnittscode:** Dieser Code (im Beispiel: XWAFQI) muss den SuS mitgeteilt werden, damit sie die Lehrkraft und den vorgegebenen Kurs in ihrem Account hinzufügen können. Die angemeldeten SuS werden dann automatisch in der Lehrerstatistik erfasst:

Lehrer-Hauptseite ▶ Schülerkonten und Fortschritt ▶ Bereich: Beschleunigter Kurs Bereich wechseln: Beschleunigter Kurs

Name	Alter	Geschlecht	Passwort	
Joel Nutzernamen: coder_joel2187 E-Mail: hidden	10	Männlich	Passwort zurücksetzen	Bearbeiten Entfernen
Lorena Nutzernamen: lorena81621 E-Mail: hidden	12	Weiblich	Passwort zurücksetzen	Bearbeiten Entfernen

Die SuS können nun an ihren Kursinhalten arbeiten, während die Lehrkraft auf der Lehrer-Hauptseite den Lernstand mitverfolgen kann.

*Alternative zu Scratch: eine App erstellen oder zeichne etwas

Level 2: Das Labyrinth 17 Trophäen 6 von 27 MEHR Hallo Misi

