



## 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](http://www.code.org) öffnen → Anmelden → Registrieren → Registrierung (Schüler)

## Hast du bereits einen Account? Anmelden

E-Mail	<input type="text"/>	
Passwort	<input type="text"/>	<a href="#">Passwort vergessen?</a>
	<input type="button" value="Anmelden"/>	
	<input type="checkbox"/> Merken	
Noch nicht registriert?	<input type="button" value="Registrieren"/>	←

 [Anmelden mit Google-Konto](#)

 [Anmelden mit Facebook](#)

 [Anmelden mit Microsoft-Konto](#)


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


## Sign up for Code.org


Sign 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.

Kontentyp	<input type="text" value="Schüler"/>	←
E-Mail	<input type="text"/>	
Passwort	<input type="text"/>	
Passwort Bestätigung	<input type="text"/>	
Name anzeigen	<input type="text"/>	
Alter	<input type="text"/>	
Geschlecht (optional)	<input type="text"/>	
	<input type="button" value="Registrieren"/>	

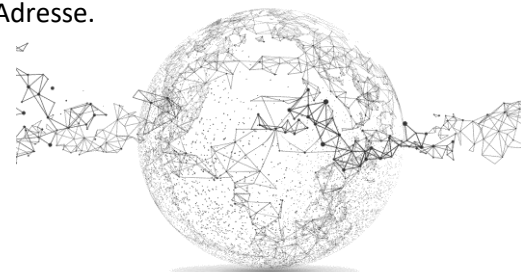
Bereits registriert? [Anmelden](#)

 [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.

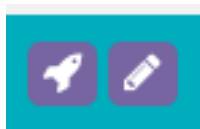




Zum Beenden: korrektes Ausloggen nicht vergessen!

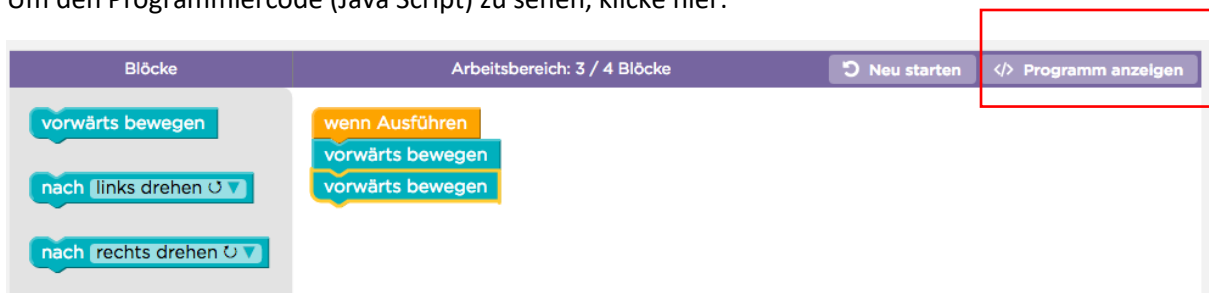
Du möchtest in diesem Bereich noch mehr gefordert werden und eigene Projekte realisieren?

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



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

Um den Programmiercode (Java Script) zu sehen, klicke hier:



**Ausführen**

Verfolge den Pfad und führe mich zum Schwein.  
Vermeide das TNT, sonst fliegen die Federn!

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Labyrinth Einführung

**Wichtige Hinweise:**

- Aktivitäten ohne Computer lassen wir aus.
- Bei Zwischenvideos gut zuhören.
- Aufgabenstellungen exakt lesen und befolgen.



← Programm ausführen

← Aufgabenstellung

← Hilfe holen

