# Tabellarische Übersicht aller Aufgaben der 4 Basismodulteile

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aufg.** | **Inhalt [Kontext]** | **Notizen (Unterrichtsplanung)** |
| BP1 | Anleitung lesen |  |
| BP2 | Was ist ein PAP (Programm-Ablauf-Plan)? [Tisch decken] |  |
| BP3 | Einen PAP selbst aufschreiben [Handtuch falten] |  |
| BP4/ BP5 | Einen PAP erstellen und überprüfen [Handtuch falten] |  |
| BP6 | Einen PAP zuordnen [T-Shirt falten] |  |
| BS1 | Anleitung lesen |  |
| BS2 | Scratch kennenlernen |  |
| BS3 | Ein erstes Programm [Hallo!] |  |
| BS4 | Fragen und Antworten [Hallo *Name*!] |  |
| *BS5\** | *\*Freiwillig: Mehr ausprobieren [Animationen]* |  |
| BU2 | Einen PAP mit einer *Unterscheidung* erstellen [Falten, Briefumschläge] |  |
| BU3/ BU4 | Einen PAP mit einer *Schleife* erstellen [Tischdecken, Sport] |  |
| BU5-9 | Einen PAP mit einer *Schleife mit Bedingung* erstellen [Glas einschütten, Reifen aufpumpen, Stift anspitzen, Nagel einschlagen, Ballon aufblasen] |  |
| BZ2 | Eine Variable kennenlernen [Alter] |  |
| BZ3 | Mit Variablen rechnen [älter als] |  |
| BZ4 | Vorwärts zählen [zählen bis] |  |
| BZ5 | Rückwärts zählen [Countdown ab] |  |
| BZ6 | Spiel „Alter raten“ [älter, jünger, richtig] |  |

# Digitale Arbeitsanweisungen Modulteil BS

|  |  |
| --- | --- |
| BS1Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung | BS2Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung |
| BS3 | BS4 |
| BS5 |  |

# Digitale Arbeitsanweisungen Modulteil BZ

|  |  |
| --- | --- |
| BZ1Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung | BZ2 |
| BZ3 | BZ4Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung |
| BZ5Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung | BZ6Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung |

# Hinweise zum Copyright

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.

**Urheber dieses Kurses ist das Projekt ProMaPrim, vertreten durch Dr. Ulrich Schwätzer, Universität Duisburg-Essen, Didaktik der Mathematik, Thea-Leymann-Strasse 9, D-45127 Essen. Die Urheberrechte an diesem Programmierkurs stehen unter der Creative Commons Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 (Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 international).** Sie dürfen:

* Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
* Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

* Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
* Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
* Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.
* Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Das ProMaPrim Icon wurde erstellt unter Verwendung des Icons pc.png von Freepik auf www.flaticon.com (freie Lizenz bei Namensnennung).