

# Inhalt

	Seite
Vorwort	1
Inhalt	3
o Zum Gebrauch der Unterrichtseinheiten - didaktische und methodische Hinweise -	5
o Der Computer als Spielgerät - Zahlenraten -	15
o Der Computer als Textautomat - Adressaufkleber schreiben -	46
o Der Computer als Roboter - Steuern und Regeln -	85
o Der Computer als Simulationsgerät - Würfeln -	141
o Der Computer als Zeichengerät - Turtle-Graphik -	203
o Der Computer als Verwalter - Listenverarbeitung -	244
Literatur	292