

## Warum LOGO?

Bei Logo hat man einen Bildschirmroboter (genannt Igel), den man programmgesteuert über den ganzen Bildschirm bewegen kann. Außerdem verfügt er über einen Zeichenstift, den man anheben oder absetzen kann.

Mit abgesetztem Stift kann der Igel einen Strich hinter sich herziehen wie eine Spinne ihren Faden und man sieht genau, wo die "Tinte" herkommt, nämlich aus dem Mittelpunkt der Basis des  $\Delta$ . Mit dem Befehl "STIFTHOCH" kann man das Zeichnen für den Igel außer Kraft setzen und jetzt kann man den Igel an jede Stelle des Bildschirms bewegen, um dort etwas zu schreiben oder zu malen. Außerdem kann man an der Igelposition auch noch Bilder einfügen. Das bedeutet: Mit dem Igel kann man den ganzen Bildschirm gestalten.

Damit ist der Igel ein Zeichengerät, bei dem man jederzeit die Position und die Bewegungsrichtung erkennen kann. So kann das Kind den Ablauf in Einzelschritten verfolgen (Taste EinzelSch) und das, was normalerweise in Bruchteilen von Sekunden auf den Bildschirm gezaubert wird, Schritt für Schritt betrachten.

### [Tutorial Kinder erforschen Computer Teil 3](#)

Aber der Igel ist nicht nur zum Zeichnen da, sondern er kann auch in bestehenden Zeichnungen und Bildern Strecken abschreiten und Winkel ausmessen. D.h. die Kinder haben die Möglichkeit, die Struktur eines vorgegebenen Bildes zu analysieren. Alles, was "Blackboxes" schafft, steht diesem Ziel entgegen, z.B. ausgedehnte Zeichenfiguren in SCRATCH. Später können dann die so gewonnenen Informationen dazu dienen, ein LOGO-Programm zu erstellen, mit dem die untersuchte Figur reproduziert wird.

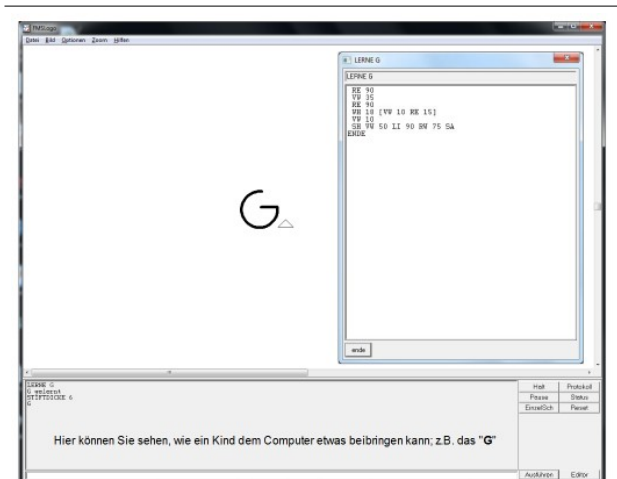
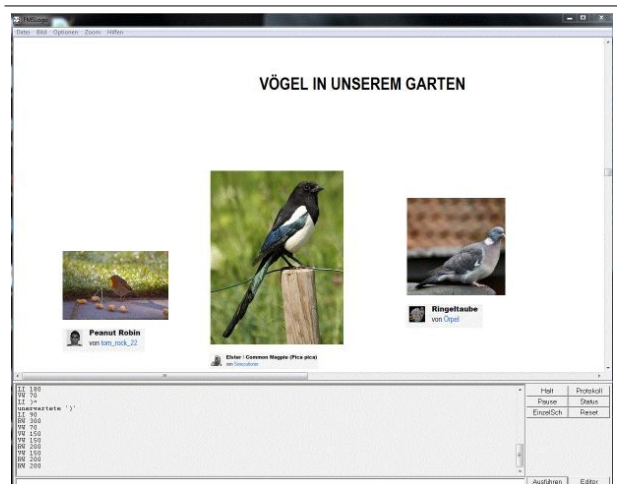
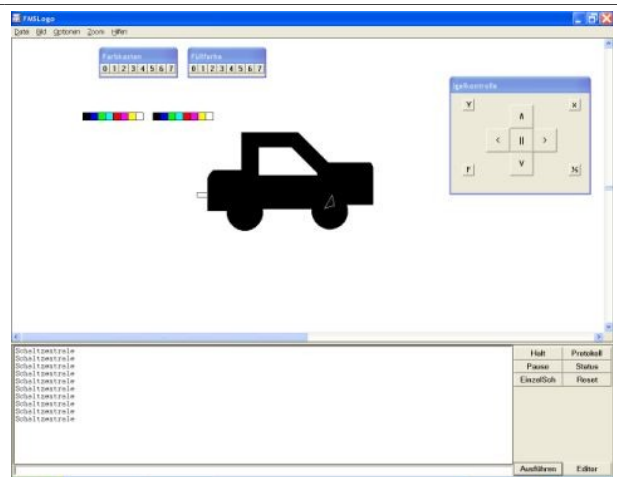
[Wie man Bilder in LOGO einbindet](#) und dann weiter:

### [Tutorial Kinder erforschen Computer Teil 2](#)

Anwendungen in Mathematik und Physik bieten sich in Hülle und Fülle an.

### [Tutorial Kinder erforschen Computer Teil 1](#)

Somit ist LOGO allen anderen Programmen überlegen, mit denen die Schüler programmieren lernen können.



Man kann auch eigene Fotos mit Spiegelstrichen versehen und mit IGELTEXT beschriften. So z.B. Landkarten oder Werkzeugkästen, die man später wieder Einräumen muss.

