

# INHALT

---

Einleitung .....	7
Kapitel 1 Was ist Logo? .....	11
Kapitel 2 Schildkrötengrafik .....	31
Kapitel 3 Noch mehr Schildkrötengrafik .....	63
Kapitel 4 Bewegliche Bilder programmieren .....	91
Kapitel 5 Zahlen, Wörter und Listen .....	107
Kapitel 6 Größere Programmierprojekte planen ...	141
Kapitel 7 Mit Kindern computern .....	161
Kapitel 8 Logo im Unterricht .....	173
Kapitel 9 Logo in der Informatik .....	189
Kapitel 10 Zeichnen und Spielen mit Logo .....	199
Anhang 1 Das Logovokabular und seine Dialekte .....	235
Anhang 2 Bezugsquellen und lieferbare Logo- Versionen (Stand 1985) .....	253
Anhang 3 Nützliche Programme .....	257
Stichwortverzeichnis .....	263
Programmverzeichnis .....	265
Logo in der Alltagssprache .....	267