Baustein 1: Grundlagen des Programmierens

Dauer	Ziel	Inhalt	Methode/Sozial-form	Material & Hinweise
5 min	Begrüßung & Ein-stimmung	▪ Ablauf des Projektes transparent machen ▪ Ziele des Projektes benennen	Plenum	
10 min	Vorerfahrungen transparent machen	**Beispielfragen und -statments für das Aufstellungs-spiel:** ▪ Ich würde sehr gerne programmieren können. ▪ Ich habe mich häufig mit dem Programmieren aus-einandergesetzt. ▪ Ich spiele häufig Computerspiele. ▪ Ich denke häufig darüber nach, dass es bessere Apps geben könnte. ▪ Wie viele Programmiersprachen kannst du nennen? ▪ Ich / Wie .... ***Optional:*** Digitale Variante über Tweedback oder Kahoot!	Aufstellungsspiel	**Spielanleitung im An-hang** unter „Methoden-Steckbrief: Das Aufstel-lungsspiel“ *Tipps für die Distanz-lehre und weitere Me-thoden im Anhang*
10 min	Vorwissen abfragen und Begriffserklä-rungen erarbeiten	**Informatik-Tabu** Die Schüler*innen erklären Begriffe aus der Informatik, ohne die anderen Begriffe auf der Karte zu nennen.	Spiel	**Materialien im Anhang** unter: „Informatik-Tabu“
20min	Funktionsweise des Programmierens sichtbar machen	**Analoges Programmieren: Zeichnen nach Befehlen** Die Schüler*innen bekommen Instruktionen, mit denen sie die Bilder anderer Gruppen nachzeichnen. ▪ Einteilung von Gruppen mit je 4 Schüler*innen ▪ Jede Gruppe erhält einfache Bilder und notiert Be-fehle, mit denen sich das Bild nachzeichnen lässt (10	Gruppenarbeit	Papier, Stifte und Zei-chenvorlagen im **An-**

		min Zeit) ▪ Die anderen Gruppen versuchen, die Bild der anderen Gruppen mit Hilfe der Befehle nachzuzeichnen. ▪ Präsentation der Ergebnisse ▪ Reflexion der analogen Programmierung		**hang** oder eigene entwickeln