

Baustein 1: Grundlagen des Programmierens

| Dauer | Ziel | Inhalt | Methode/Sozialform | Material & Hinweise |
|--------|---|---|--------------------|---|
| 5 min | Begrüßung & Einstimmung | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ablauf des Projektes transparent machen ▪ Ziele des Projektes benennen | Plenum | |
| 10 min | Vorerfahrungen transparent machen | <p>Beispielfragen und -statements für das Aufstellungsspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ich würde sehr gerne programmieren können. ▪ Ich habe mich häufig mit dem Programmieren auseinandergesetzt. ▪ Ich spiele häufig Computerspiele. ▪ Ich denke häufig darüber nach, dass es bessere Apps geben könnte. ▪ Wie viele Programmiersprachen kannst du nennen? ▪ Ich / Wie <p>Optional: Digitale Variante über Tweedback oder Kahoot!</p> | Aufstellungsspiel | <p>Spielanleitung im Anhang unter „Methoden-Steckbrief: Das Aufstellungsspiel“</p> <p><i>Tipps für die Distanzlehre und weitere Methoden im Anhang</i></p> |
| 10 min | Vorwissen abfragen & Begriffserklärungen erarbeiten | <p>Informatik-Tabu</p> <p>Die Schüler*innen erklären Begriffe aus der Informatik, ohne die anderen Begriffe auf der Karte zu nennen.</p> | Spiel | Materialien im Anhang unter: „Informatik-Tabu“ |
| 20min | Funktionsweise des Programmierens sichtbar machen | <p>Analoges Programmieren: Zeichnen nach Befehlen</p> <p>Die Schüler*innen bekommen Instruktionen, mit denen sie die Bilder anderer Gruppen nachzeichnen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Einteilung von Gruppen mit je 4 Schüler*innen ▪ Jede Gruppe erhält einfache Bilder und notiert Befehle, mit denen sich das Bild nachzeichnen lässt (10 min Zeit) ▪ Die anderen Gruppen versuchen, die Bild der anderen Gruppen mit Hilfe der Befehle nachzuzeichnen. ▪ Präsentation der Ergebnisse ▪ Reflexion der analogen Programmierung | Gruppenarbeit | Papier, Stifte und Zeichen-vorlagen im Anhang oder eigene entwickeln |