Baustein 2: Programmieren mit *Python*

Dauer	Ziel	Inhalt	Methode/Sozialform	Material & Hinweise
15 min	Einführung in das Programm	**Dieser Baustein benötigt Computer mit dem Programm „Python“!** Bei der ersten Auseinandersetzung mit dem Programm Python liegt der Fokus auf dem grundlegenden Aufbau und der Funktionsweise des Programms. ▪ Gemeinsames Öffnen des Programms ▪ Erklärung der beiden Fenster ▪ Speichern einer Datei ▪ Erklärungen zum Code und zum Glossar ▪ Festlegung der ersten Zeile: *from turtle import**	Instruktion und Einzel- oder Kleingruppenarbeit	**Video im Anhang** unter „Erklärfilm Python“ **Glossar im Anhang** unter „Glossar Python“
60 min	Übung und Programmierung	Angeleitete und zunehmend selbstständigere Übungen mit der Programmiersprache Python. ▪ Mit Hilfe der Präsentation, des Glossars und der Arbeitsblätter können die Schüler*innen selbstständig oder angeleitet mit Python üben ▪ Die Aufgaben sind sich in ihrer Schwierigkeit steigernde Zeichenübungen	Einzel- oder Kleingruppenarbeit, frontale Erklärungen im Plenum punktuell und bei Bedarf	**Glossar im Anhang** unter „Glossar Python“ Arbeitsblätter und Tipps und Hinweise in einer Präsentation ebenfalls im **Anhang**
30 min	Vertiefung des Gelernten	Eigenständige Vertiefung und Übung mit dem Maze Game: ▪ Variante als Puffer für schnelle Schüler*innen ▪ Dieser Zeitslot kann variabel auch zur weiteren Übung der vorherigen Aufgaben genutzt werden.	Einzel- oder Kleingruppenarbeit, frontale Erklärungen im Plenum punktuell und bei Bedarf	„Arbeitsblatt Maze Game“ im Anhang; eine weitere Zusatzaufgabe findet sich ebenfalls im **Anhang**.
10 min	Reflexion des Gelernten	Auswertung der durchgeführten Methode: ▪ Ermittlung von (weiterem) Bedarf		**Anleitung im Anhang** unter „Methoden-

		▪ Sammeln von Meinungen zum Programmieren ▪ Evtl. Erstellung eines eigenen Python Quiz mit Kahoot!		Steckbrief: „Kahoot!“
10 min	Auswertung und Aufräumen	▪ Auswertung des Projektes Welche Themen wären noch von Interesse?	Plenum	Weitere Projekte sind vorhanden.