

Lektionsplanung „Programmieren“ Sek I



1/2

Nr.	Thema	Worum geht es? / Ziele	Inhalt und Action	Sozialform	Material	Zeit
1	Programmieren	Die SuS kennen verschiedene Programmiersprachen und können typische Merkmale der Sprachen benennen.	Die Lehrperson stellt anhand der Präsentation den SuS die „Grundlagen“ des Programmierens vor. Die SuS lösen anschliessend ein Arbeitsblatt als Wissenskontrolle.	Plenum / EA	Präsentation Arbeitsblatt	30`
2	Algorithmen	Die SuS wissen, was ein Algorithmus ist. Die SuS können selber einen analogen Algorithmus formulieren.	Mit einem analogen Beispiel (Papierschiff falten) erhalten die SuS einen konkreten Bezug zum Begriff Algorithmus. Mit einfachen Labyrinth-Übungen (ebenfalls analog) üben die SuS das Formulieren von genau definierten Anweisungen.	GA / PA	Blätter Arbeitsblätter	30`
3	Scratch-Projekte anschauen	Einführung in Scratch-Projekte Die SuS können sich das Ziel der Unterrichtseinheit vorstellen.	Gemeinsam mit der Klasse werden ausgesuchte Scratch-Projekte betrachtet. Die SuS äussern sich dazu, notieren, wie sie die Beispiele finden und erhalten einen Einblick in die Vielfalt der Programmiersprache.	GA	Computer Bewertungsblatt	30`
4	Scratch lernen	Die SuS lernen mit einer Postenarbeit und praktischen Beispielen die grundlegenden Funktionen von Scratch kennen.	Postenarbeit zu den folgenden Themen: <ul style="list-style-type: none"> - Scratcher werden - Oberfläche Scratch - Figur bewegen - Figur verändern - Töne und Klänge einfügen - Senden und empfangen - Fühlen und zählen - Variablen 	EA	Computer Postenmaterial	ca. 180`
5	Scratch Wiki	Die SuS lernen eine Seite kennen, welche (noch) viele Fragen beantwortet.	Die SuS erhalten Aufträge zur Webseite und lernen sie so besser kennen, da sie für das Abschlussprojekt eine Hilfe sein kann.	EA	Computer Arbeitsblatt	15`
6	Eigenes Projekt	Die SuS können ein einfaches Spiel mit Scratch programmieren.	Die SuS programmieren ihr eigenes Spiel – ihre eigene Idee.	EA / PA / GA (je nach Situation der IT-Infrastruktur)	Computer	90`

Die Zeitangaben sind Annahmen für den ungefähren Zeitrahmen und können je nach Klasse, Unterrichtsniveau und -intensität schwanken!

Lektionsplanung „Programmieren“ Sek I



Ergänzungen/Varianten	
Legende	EA = Einzelarbeit / Plenum = die ganze Klasse / GA = Gruppenarbeit / PA = Partnerarbeit / SuS = Schülerinnen und Schüler / LP = Lehrperson
Informationen	Auf www.youtube.com finden Sie viele Tutorials zu Scratch.
Kontaktadressen	swissICT Vulkanstrasse 120 8048 Zürich Tel. +41 43 336 40 20 Fax +41 43 336 40 22 info@swissict.ch
Bücher	Einführung in die Informatik, Heinz Peter Gumm/Manfred Sommer, Oldenbourg Verlag München
Projekte	Punkt 6 „Eigenes Projekt“ kann beliebig ausgedehnt und vertieft werden. Zum Beispiel auch in einer Projektwoche.
eigene Notizen	