

Baustein 1: Grundlagen des Programmierens

Dauer	Ziel	Inhalt	Methode/Sozialform	Material & Hinweise
5 min	Begrüßung und 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	Spielanleitung im Anhang unter »Methoden-Steckbrief: Das Aufstellungsspiel«
10 min	Vorwissen abfragen und 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«
20 min	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 Zeichenvorlagen im Anhang oder eigene entwickeln