# Hochraster

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thema der Unterrichtseinheit**: Wo hilft uns die Informatik im Alltag? | | | |
| **Thema der Stunde**: Wir Programmieren einen Taschenrechner | | | |
| **Hauptintention der Stunde**: Die SuS implementieren einfache Algorithmen unter der Verwendung von bedingten Anweisungen. | | | |
| zu sichernde und aufzubauende Kompetenzen | | | |
|  | Kompetenz | Erwartungen, Kenntnisse  Fertigkeiten | Lerngelegenheiten  (wird aufgebaut durch) |
| Inhaltsbezogener Kompetenzbereich | Algorithmen | Die Schülerinnen und Schüler:   * I 2.1 interpretieren einen gegebenen Algorithmus und führen diesen aus (KC 2014: 27) * I 2.2 entwerfen Algorithmen und stellen diese geeignet dar (KC 2014: 27) | Die Schülerinnen und Schüler:   * Erstellen ein erstes Taschenrechnerprogramm zum Addieren mit App-Inventor. (Aufgabe 1) * vervollständigen das Programm des Taschenrechners mit App-Inventor. (Aufgabe 2, Challenge) |
| Prozessbezogener Kompetenzbereich | Implementieren | Die Schülerinnen und Schüler:   * P 2.1 verwenden bei der Implementierung geeignete Entwicklungsumgebungen (KC 2014: 27) * P 2.2 setzen ihre Problemlösungen in ausführbare Prozesse um (KC 2014: 27) | Die Schülerinnen und Schüler:   * setzen ihre Algorithmen in App-Inventor um. (Alle Aufgaben) * Ändern das Programm so ab, dass es nur noch ein Feld für Ein- und Ausgabe enthält. (Challenge, Zusatzaufgabe) |

Für Querraster:

* Die SuS programmieren mit App-Inventor einen vereinfachten Taschenrechner. Zur Unterstützung wird ihnen ein Video mit einem Schritt – für – Schritt – Beispiel zur Verfügung gestellt.
* Hauptintention: Die SuS implementieren einfache Algorithmen unter der Verwendung von bedingten Anweisungen.