|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr./Kurzbezeichnung:** | | | **Titel/Kernidee der Einheit:** Wo hilft uns die Informatik im Alltag? | | |
| **Länge der Einheit: 2 x 90min** | | | **Jhg: 8 Hbj.: 1** | **Evaluation der Schülerleistungen: --** | |
|  | zu sichernde und aufzubauende Kompetenzen | | | | **Klare Struktur der Unterrichtseinheit einschließlich Nennung des angestrebten, erkennbaren Lernzuwachses (Intention) jeder Stunde**  Nennung zentraler methodischer und didaktischer Entscheidungen, die die Förderung der Kompetenzen in den Stunden verdeutlichen (z. B. konkrete Methoden, Medien, Differenzierung, fächerübergreifende Aspekte, Literaturangaben). |
|  | Kompetenzbereich | **Kernkompetenzen:**  Erwartungen, Kenntnisse, Fertigkeiten formuliert in Teilkompetenzen | | |
| 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) | | | 1. **Stunde**  * Falls die Empfehlung wahr genommen wird gibt es zu Beginn der Stunde eine Brainstormingphase in der die Schülerin und Schüler herausarbeiten wo Informatik sie im Alltag unterstützt. * 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.   **(I 2.1, I 2.2, I 4.1, P 2.1, P 2.2)**   1. **Stunde**  * Die SuS entwickeln ein Design für ihren eigenen Übersetzer * Die SuS konstruieren einfache Algorithmen unter Verwendung der neuen Bausteine Spracherkennung, TextzuSprache und Yandexübersetzer mit Hilfe von Schritt-für-Schritt-Anleitungen (Videos). * Die SuS programmieren mit Hilfe der zuvor gelernten Grundlagen einen eigenen Übersetzer. * Die SuS ergänzen ihren Übersetzer durch eine weitere Sprache (Zusatzaufgabe). * **Hauptintention:** Die SuS implementieren Algorithmen unter der Verwendung von bedingten Anweisungen, Variablen und Spracherkennung.   **(I 2.1, I 2.2, P 2.1, P 2.2, P 1.1)** |
| Informatik und Gesellschaft | Die Schülerinnen und Schüler:   * I 4.1 beschreiben die Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen auf die Gesellschaft(KC 2014: 27) | | |
| 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) | | |
| Strukturieren und Modellieren | Die Schülerinnen und Schüler:   * P 1.1 zerlegen Problemstellungen in geeignete Teilprobleme(KC 2014: 27) | | |