

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) 2. 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)	