

## Hochraster

<b>Thema der Unterrichtseinheit:</b> Wo hilft uns die Informatik im Alltag?			
<b>Thema der Stunde:</b> Wir Programmieren einen Taschenrechner			
<b>Hauptintention der Stunde:</b> 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	<p>Die Schülerinnen und Schüler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I 2.1 interpretieren einen gegebenen Algorithmus und führen diesen aus (KC 2014: 27)</li> <li>- I 2.2 entwerfen Algorithmen und stellen diese geeignet dar (KC 2014: 27)</li> </ul>	<p>Die Schülerinnen und Schüler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellen ein erstes Taschenrechnerprogramm zum Addieren mit App-Inventor. (Aufgabe 1)</li> <li>• vervollständigen das Programm des Taschenrechners mit App-Inventor. (Aufgabe 2, Challenge)</li> </ul>
Prozessbezogener Kompetenzbereich	Implementieren	<p>Die Schülerinnen und Schüler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- P 2.1 verwenden bei der Implementierung geeignete Entwicklungsumgebungen (KC 2014: 27)</li> <li>- P 2.2 setzen ihre Problemlösungen in ausführbare Prozesse um (KC 2014: 27)</li> </ul>	<p>Die Schülerinnen und Schüler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• setzen ihre Algorithmen in App-Inventor um. (Alle Aufgaben)</li> <li>• Ändern das Programm so ab, dass es nur noch ein Feld für Ein- und Ausgabe enthält. (Challenge, Zusatzaufgabe)</li> </ul>