

Verlaufsplanung

Thema der Stunde: Einführung in XLogo

Klasse: 10 – Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung / LF 5

Lernziele/Kompetenzen: Die Schüler sind der Lage, einfache Befehle in XLogo zu programmieren und Mathematische Figuren zu erstellen.

Zeit	Phase	Unterrichtsaktivitäten (L-S-Verhalten)	didaktisch/ methodischer Kommentar	Sozialformen / Methode (Handlungsmuster)	Medien
10:00-10:10	Begrüßung Vorstellung	Präsentation der XLogo Oberfläche und zeigen einer einfachen Programmierung.	Einstieg in XLogo	Frontalunterricht Lehrerpräsentation	Beamer. XLogo
10:10-10:20	Erarbeitung I	SuS sollen <u>Blockbasiert</u> mit Parametern und Distanzen einfache Mathematische Formen bilden.	Selbstständiges erarbeiten mit Hilfe 3 einfacher Aufgaben.	Einzelarbeit	Arbeitsaufträge, PC mit XLogo
10:20-10:30	Ergebnissicherung I	Vorstellen der Ergebnisse	Aufzeigen von Fehler/Lösung	Frontalunterricht/Plenum Schülerpräsentation	Beamer. XLogo
10:30-11:15	Erarbeitung II	L: Präsentation Umwandlung von Blöcken zu Textbefehlen. S: Lösen von Aufgaben durch Programmierung einfacher textbasierte. Zusatz: Programmieren eigener Formen	Selbstständiges erarbeiten mit Hilfe 3-6 einfacher Aufgaben. Zusatzaufgabe	Lehrerpräsentation Einzelarbeit	Beamer. XLogo
11:15-11:30	Ergebnissicherung II	Vorstellung der Programmierung Gemeinsames erarbeiten der Befehle	Aufzeigen von Fehler/Lösung	Frontalunterricht Fragend-entwickelnder Unterricht	Beamer, XLogo