

i-factory – Informatik begreifen

Arbeitsblatt für SchülerInnen

10. - 13. Schuljahr

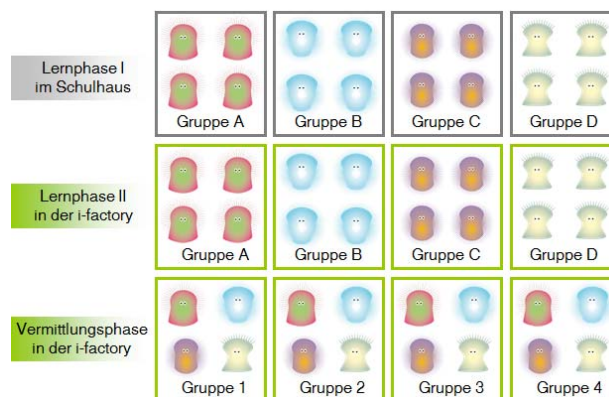
C0 – program & code – Hinweise

Liebe Schülerinnen und Schüler,

bald werden Sie mit der Klasse die i-factory im Verkehrshaus der Schweiz besuchen. Die Ausstellung besteht aus vier Themeninseln.

Sie gehören zur Gruppe C, welche die Aufgabe hat, dem Rest der Klasse die Themeninsel **program & code** zu erklären. Das geht so:

- **Lernphase I:** Vor dem Ausstellungsbesuch haben Sie zwei Schulstunden Zeit, um sich in der Gruppe auf die Rolle als Expertinnen und Experten vorzubereiten.
- **Lernphase II:** In der Ausstellung haben Sie zu Beginn 20 Minuten Zeit, um Ihre Themeninsel kennen zu lernen.
- **Vermittlungsphase:** Danach werden die Gruppen neu zusammengesetzt, so dass in jeder Gruppe mindestens jemand eine Insel erklären kann. Diese Gruppen wandern dann von Insel zu Insel.



Im Verkehrshaus werden Sie in unterschiedlichen Gruppen unterwegs sein. Sie müssen also nach der Vorbereitung die Themeninsel *alleine* erklären und betreuen können. Sie haben vor dem Ausstellungsbesuch genügend Zeit, um alles auszuprobieren und zu verstehen.

Was brauchen Sie zur Vorbereitung?

Zur Vorbereitung vor der Ausstellung benötigen Sie:

- Malerklebeband und eine Schere
- eine freie Bodenfläche von 4 * 4 Metern,
- einen Computer auf dem Scratch installiert ist,

sowie die folgenden Arbeitsblätter:

- C1 – Die Themeninsel program & code
- C2 – Übung „Befehlen ist nicht einfach!“
- C3 – Übung „Ich, der Roboter“
- C4 – Programmbefehle
- C5 – Spielfeld
- C6 – Übung „Blume zeichne Dich!“

Was tun Sie jetzt?

- Als erstes lösen Sie die auf den anderen Arbeitsblättern beschriebenen Übungen in der Gruppe.
- Danach sollen Sie sich überlegen, wie Sie die 20 Minuten an Ihrer Themeninsel gestalten wollen. Was erklären Sie an der Themeninsel? Was sollen die anderen Schülerinnen und Schüler tun?

Was sollen Sie in der i-factory tun?

- Als erstes gehen Sie als Gruppe zu Ihrer Themeninsel. Schauen Sie sich das Spielbrett und die Programmbefehle an. Probieren Sie den Medientisch aus. Ist alles da, verstehen Sie alles?
- In der Vermittlungsrunde sind Sie bei Ihrer Insel die Expertinnen und Experten. Sie sollen in die die Insel einführen und Arbeitsaufträge erteilen. Helfen Sie bei Verständnisproblemen und prüfen Sie beim Spielbrett, ob die „Roboter“ auch wirklich die Regeln einhalten.