

Gliederungsschema für schriftliche Unterrichtsvorbereitung

Organisatorische Aspekte

Lehrer: KAZIANKA Christian bzw. KRAIGER Mario

Datum: 12.12.2002

Schule: Gymnasium Völkermarkt

Klasse: 5x

Einheiten: Doppelstunde zu je 50 min

Unterrichtsvoraussetzungen

Voraussetzende Kenntnisse der Schüler:

ECDL, html-Kenntnisse, ...

Infrastruktur:

Jeder Schüler arbeitet vor einem eigenen Computer mit Internet-Zugang

Inhalt, Lehrziel

Kurze Umschreibung des Inhalts der Lektion:

Titel: Programmierung im Informatikunterricht – eine einleitende bzw. allgemeine Betrachtung

Dem Schüler soll eine einleitende Betrachtung in die Programmierung mit Hilfe von JavaScript gegeben werden. (Wiederholungen wie z.B.: Internet,... dienen zum besseren Verständnis!)

Formulierung der Lernziele nach dem dreistufigen Zielebenenmodell aus der Allgemeinen Didaktik:

1. Leitidee: eine einleitende bzw. allgemeine Betrachtung in die Programmierung
2. Dispositionsziele:
 - 1.Stunde:
 - Wozu Programmierung?
 - Grundbegriffe der Programmierung
 - Algorithmen selbst erstellen können (Text, Blockbilder,...)
 - 2.Stunde:
 - Internet: Server – Clients
 - Elementare Einführung in JavaScript
3. Operationalisiertes Lernziel:

Einfache Algorithmen sowie Blockbilder erstellen; JavaScript Programme in html-Code einbauen

Fundamentale Ideen

Wir müssen uns zunächst fragen, inwiefern die Entwicklung konkreter, lauffähiger Programme zur Allgemeinbildung beitragen kann. Hierzu kann auf eine lange und oft sehr kontroverse Diskussion zurückgeblickt werden. (siehe Unterrichtsmaterial: Einleitung – Diskussion)

Unterrichts- Vorbereitungsschema / didaktische Checkliste

Sichtweise des Inhalts

Abhandlung des Unterrichtsgegenstandes:

- Es erfolgt zunächst - eine *Diskussion* mit den Schülern
danach - *Frontalunterricht* (Theorie-Teil)
dann - *Praxis* (Programmierung)

Unterrichtsmethoden und –techniken

Siehe: Sichtweise des Unterrichtsgegenstandes / Infrastruktur

Geplanter Unterrichtsverlauf

1.Stunde: (50min)

- Motivation: Wozu Programmierung? [Diskussion]
- Grundbegriffe der Programmierung [Theorie-Teil]
- Algorithmen erstellen (Text, Blockbilder,...)

2.Stunde: (50min)

- Internet: Server – Clients
- Elementare Einführung in JavaScript [mit Selbstarbeit]
- Aufgabe