

## i-factory – Informatik begreifen

Arbeitsblatt für SchülerInnen

10. – 13. Schuljahr

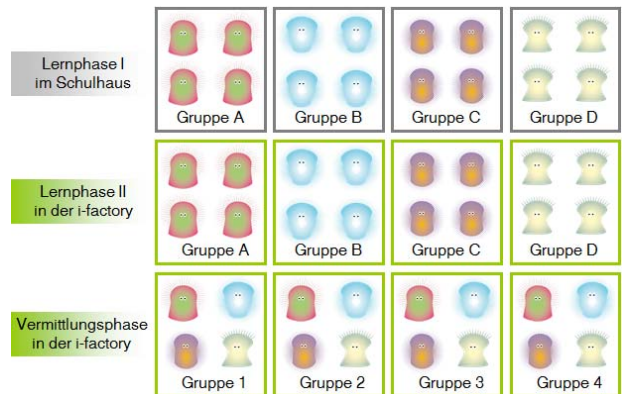
# D0 – try & retry – Hinweise

## 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 D.** Ihre Gruppe hat die Aufgabe, dem Rest der Klasse die Themeninsel **try & retry** zu erklären. Das geht so:

- **Lernphase I:** Vor dem Ausstellungsbesuch haben Sie zwei Schulstunden Zeit, 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 benötigen Sie:

- 1 Schere und Klebeband,
- Schreibzeug, Leuchtstifte
- Arbeitsblatt D1 – Die Themeninsel try & retry
- Arbeitsblatt D2 – Wer packt am meisten ein?
- Arbeitsblatt D3 – Gegenstände Rucksack
- Arbeitsblatt D4 – Viele Wege führen zum Ziel
- Arbeitsblatt D5 – Wer findet den kürzesten Weg?
- Arbeitsblatt D6 – Schnittmuster Wegmarkierung
- Arbeitsblatt D7 – Wie packen Computer?

## Was sollen Sie jetzt tun?

- Lösen Sie als erstes die vier Übungen. Helfen Sie sich bei Problemen gegenseitig. Damit werden Sie zu Expertinnen und Experten für **try & retry**.
- Danach überlegen Sie sich, wie Sie die 20 Minuten an Ihrer Themeninsel gestalten wollen. Was erklären Sie, was sollen Ihre Mitschülerinnen und Mitschüler an der Themeninsel tun?

## Was sollen Sie in der i-factory tun?

- Als erstes gehen Sie als Gruppe zu Ihrer Themeninsel. Schauen Sie sich den Lastwagen zum Beladen an. Dann gehen Sie zum Spielbrett. Kleben Sie die Wegmarkierungen wie bei der Übung **D5 - Wer findet den kürzesten Weg?** auf die Verbindungslinien am Boden. Die Namen können Sie auch auf die Quadrate kleben.
- In der Vermittlungsrunde sind Sie bei Ihrer Insel die Expertinnen und Experten. Führen Sie in die Insel ein und erteilen Sie Arbeitsaufträge. Helfen Sie bei Verständnisproblemen und prüfen Sie beim Spielbrett, ob Ihre Mitschülerinnen und Mitschüler auch alle Quadrate wirklich besucht haben.