

## i-factory – Informatik begreifen

Arbeitsblatt für SchülerInnen

7. - 9. Schuljahr

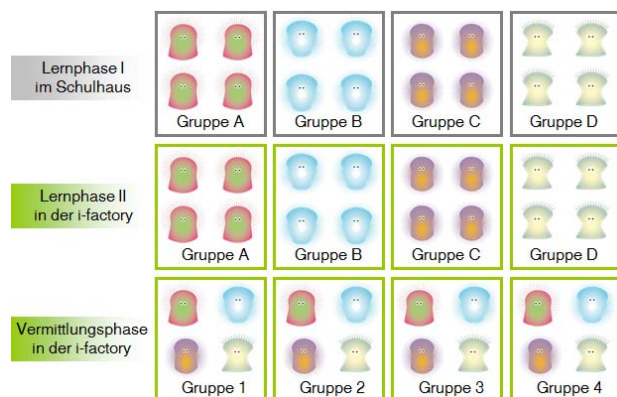
# C0 – program & code – Hinweise

## Liebe Schülerinnen und Schüler,

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

Ihr gehört zur **Gruppe C**. Eure Gruppe hat die Aufgabe, dem Rest der Klasse die Themeninsel **program & code** zu erklären. Das geht so:

- **Lernphase I:** Vor dem Ausstellungsbesuch habt ihr zwei Schulstunden Zeit, euch in der Gruppe auf die Rolle als Expertinnen und Experten vorzubereiten.
- **Lernphase II:** In der Ausstellung habt ihr zu Beginn 20 Minuten Zeit, um eure 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.



**Achtung:** Im Verkehrshaus werdet ihr dann in unterschiedlichen Gruppen unterwegs sein. Ihr müsst also nach der Vorbereitung die Themeninsel *alleine* erklären und betreuen können. Ihr habt vor dem Ausstellungsbesuch genügend Zeit, um alles auszuprobieren und zu verstehen.

## Was braucht ihr zur Vorbereitung?

Zur Vorbereitung vor der Ausstellung benötigt ihr:

- Malerklebeband,
- eine freie Bodenfläche von 4 \* 4 Metern,
- eine Schere, um die Programmierbefehle auszuschneiden,
- 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 sollt ihr jetzt tun?

- Als erstes sollt ihr die auf den anderen Arbeitsblättern beschriebenen Übungen in der Gruppe lösen.
- Danach sollt ihr euch überlegen, wie ihr die 20 Minuten an eurer Themeninsel gestalten wollt. Was erklärt ihr an der Themeninsel? Was sollen die anderen Schülerinnen und Schüler tun?

## Was sollt ihr in der i-factory tun?

- Als erstes geht ihr als Gruppe zu eurer Themeninsel. Schaut euch das Spielbrett und die Programmbefehle an. Probiert die Malstation und den Medientisch aus. Ist alles da, versteht ihr alles?
- In der Vermittlungsrunde seid ihr bei eurer Insel die Expertinnen und Experten. Führt in die Insel ein und erteilt Arbeitsaufträge. Helft bei Verständnisproblemen und prüft beim Spielbrett, ob die „Roboter“ auch wirklich die Regeln einhalten.