

i-factory – Informatik begreifen

Arbeitsblatt für SchülerInnen

7. – 9. Schuljahr

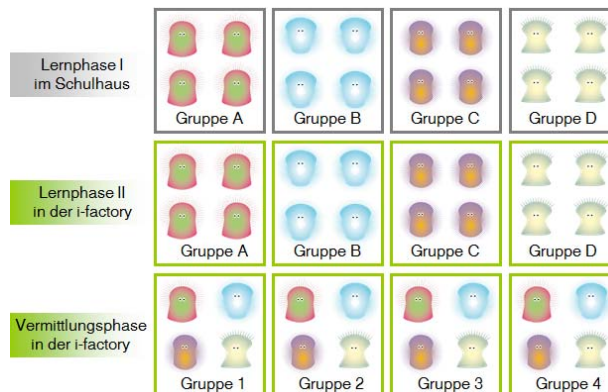
D0 – try & retry – Hinweise

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 D**. Eure Gruppe hat die Aufgabe, dem Rest der Klasse die Themeninsel **try & retry** 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 benötigt ihr:

- 1 Schere und Klebeband,
- Schreibzeug, Leuchtstifte

Zusätzlich benötigt ihr folgende Arbeitsblätter:

- D1 – Die Themeninsel try & retry
- D2 – Wer packt am meisten ein?
- D3 – Schnittmuster Gegenstände Rucksack
- D4 – Viele Wege führen zum Ziel
- D5 – Wer findet den kürzesten Weg?
- D6 – Schnittmuster Wegmarkierung
- D7 – Hilf dem Computer einpacken

Was sollt ihr jetzt tun?

- Löst als erstes die vier Übungen. Helft euch bei Problemen gegenseitig. Damit werdet ihr zu Expertinnen und Experten für **try & retry**.

- Danach überlegt ihr euch, wie ihr die 20 Minuten an eurer Themeninsel gestalten wollt. Was erklärt ihr an der Themeninsel? Was sollen eure Mitschülerinnen und Mitschüler in der Ausstellung tun?

Was sollt ihr in der i-factory tun?

- Als erstes geht ihr als Gruppe zu eurer Themeninsel. Schaut euch den Lastwagen zum Beladen an. Dann geht ihr zum Spielbrett. Klebt die Wegmarkierungen wie bei der Übung **D5 - Wer findet den kürzesten Weg?** auf die Verbindungslinien am Boden. Die Namen könnt ihr auch auf die Quadrate kleben.
- 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 eure Mitschülerinnen und Mitschüler auch alle Quadrate wirklich besucht haben.