|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Unterrichtsdisposition** | | Datum: | **[Datum]** |
| Klasse: | **[Klasse]** |
| Thema: | Erste Schritte mit Greenfoot | Fach: | Informatik |

|  |
| --- |
| **Lernziele** |
| * Greenfoot starten, Greenfoot-Projekt öffnen können. * Greenfoot Oberfläche kenne lernen:   + Objekte erstellen aus den vorgegebenen Klassen und auf der Welt platzieren können.   + Objekte inspizieren (Attribute)   + Aktionen auf Objekten ausführen mit der Maus (Methoden) * Ausführen von Programmen in Greenfoot:   + Funktionsweise von Act- und Play-Button kennen.   + Den Quelltext aufrufen und das Projekt kompilieren können.   + Die act()-Methode bearbeiten können   + Eine eigene Methode erstelle können |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Inhalt / Lernschritt** | **Hilfsmittel** | **Zeit** |
| Einführung und Vorstellen   * Wer bin ich? * Was haben wir vor?   + Java   + Greenfoot   + Kara * Umfrage zur Programmiererfahrung durch die Reihen geben | Präsentation 01  Handout 02 | 10‘ |
| Die Ersten Schritte mit Greenfoot   * Tagesziele:   + Greenfoot kennen lernen   + Kara Szenario verstehen   + Ausführen und schreiben von Programmen * Greenfoot Oberfläche und Start vorstellen * Computer starten * Greenfoot starten * Szenario öffnen * Erste Objekte erstellen (Aufgabe 1) | Präsentation 02  Handout 03 | 20‘ |
| Pause |  |  |
| Selbständige Erarbeitung mit Übungen (zwischendurch Ergänzungen für Alle)   * Mit Objekten interagieren (Aufgabe 2 lösen) | Handout 03 | 10‘ |
| Aufgabe 2 gemeinsam korrigieren | Präsentation 02 | 5‘ |
| * Rückgabetypen (Aufgabe 3 lösen) * Objektzustand (Aufgabe 4 lösen) | Handout 03 | 15‘ |
| Aufgaben 3 – 4 korrigieren | Präsentation 02 | 10‘ |
| * Ausführen von Programmen (Aufgabe 5 lösen) | Handout 03 | 5‘ |
| Pause |  |  |
| * Ausführen von Programmen (Aufgabe 5 lösen) * Quelltext (Aufgabe 6 und 7 lösen) * Eigene Methode (Aufgabe 8 lösen) | Handout 03 | 20‘ |
| Aufgaben 5 – 8 korrigieren | Folien | 15‘ |
| Lernkontrolle ausfüllen.   * Beginnen, Rest als Hausaufgaben | Handout 03 | 5‘ |
| Installation für zu Hause erklären | Handout 01 | 5‘ |

|  |
| --- |
| **Hausaufgaben** |
| * Lernkontrolle auf letzter Seite Handout 02 fertigstellen. * Installation von Greenfoot zu Hause. |

|  |
| --- |
| **Notizen nach der Lektion** |
|  |

***Hinweis zu Kara:***

* Ideen und Konzepte von Kara wurden entwickelt von Jürg Nievergelt, Werner Hartmann, Raimond Reichert et al., <http://www.swisseduc.ch/informatik/karatojava/>, abgerufen Februar 2011.
* Einige Kara-Übungen basieren auf Unterlagen von Horst Gierhardt, <http://www.swisseduc.ch/informatik/karatojava/javakara/material/>, abgerufen Februar 2011.