

Geplanter Stundenverlauf

Kurs: Klasse	Oberschule Klasse 8 Informatik	Lernziel:	- SuS kennen Klassen in der Informatik und können diesen in verschiedenen Kontexten (Lebenswelt, Informatik) anwenden.
Schulstunde in der Reihe:	Lernbereich 1: Informationen repräsentieren: Klassen und Objekte	Teillernziele:	Die SuS <ul style="list-style-type: none"> • kennen Klassen samt Attributen in Text- und Bildbearbeitung, indem mindestens zwei Klassen mit Attributen je Anwendungsgebiet nennen • stellen die gefundenen Klassen in UML-Tabellen-Form dar • wenden eigenständig fünf unterschiedliche Methoden zur Veränderung von Text- und Bildelementen an
Thema der Stunde:	Klassen in der Informatik (in Text- und Bildbearbeitung)		

Zeit	Phase	Inhalt	Sozialform	Medien	Materialien	Vorwissen	Intendierter Lernprozess
5'	Motivation	Vorstellung eines Filmplakates (Schülnähe)	LV/ UG	Beamer	Filmplakat		Hohes Maß an Aufmerksamkeit der SuS wird erzeugt. Bekanntes soll Zugang zu Abstraktem ermöglichen)
10'	Einleitung	Gemeinsames Finden des strukturellen Aufbaus des Plakates aus Text und Bild	UG	Beamer	Filmplakat Textdokument „Filmplakat“ Bild-Datei (ohne Text) „Filmplakat“		SuS erkennen zusammengesetzten Aufbau eines Plakates aus Text- und Bildinformation
15'	Erarbeitung 1	Auffinden von Klassen in der Textbearbeitung	UG	PC	(Digitales) Arbeitsblatt Textdokument „Filmplakat“ Textbearbeitungsprogramm	Klassen Objekte Attribute	SuS erkennen die Klassen Absatz, Zeichen, Seite inklusive je 3 Attributen und Methoden
10'	Erarbeitung 2	Auffinden von Klassen in der Bildbearbeitung	EA	PC	(Digitales) Arbeitsblatt Bild-Datei (ohne Text) „Filmplakat“ Bildbearbeitungsprogramm		SuS erkennen die Klassen Bildpunkt (Pixel) Grafik, Seite inklusive je 3 Attributen und Methoden
10'	Sicherung 1+2	Überführen des AB in UML-Tabellenform	EA	PC	Digitaler Hefter	UML-Tabelle	SuS erstellen selbstständig zwei UML-Tabellen zu den gefundenen Klassen
10'	Überleitung	Wiederholung Methoden	LV	Beamer	verändertes Filmplakat	Methode	SuS erkennen Veränderungen und können konkrete Methoden zuordnen
20'	Erarbeitung 3	Eigenständiges Anwenden von Methoden	PA	PC	Text- und Bilddatei „Filmplakat“		SuS verändern das Filmplakat sinnvoll (in Text und Bilddatei) mit Hilfe von mit mindestens fünf Methoden

LV – Lehrervortrag, UG – Unterrichtsgespräch, EA – Einzelarbeit, PA – Partnerarbeit, GA – Gruppenarbeit, SV – Schülervortrag

10'	Sicherung 3	Vorstellen der neuen Filmplakate	SV	Beamer	Ergebnisse		SuS stellen ihre Ergebnisse vor und erklären Ziel der Änderungen sowie die jeweils angewendeten Methoden
-----	-------------	----------------------------------	----	--------	------------	--	--

Hinweis: Anstelle des Filmplakates kann ein beliebiges Dokument aus Bild und Text verwendet werden (Schulplakate, Schülerarbeiten, Werbung, ...). Wichtig ist nur, dass es möglich ist, dass Text- und Bildelemente voneinander getrennt und zum Stundenende wieder zusammengefügt werden können.