

Lernziele Lernbereich 4, Klasse 9/10

Std	Lernziel	
1	Die SuS geben die Definition des Begriffes Algorithmus in eigenen Worten wieder.	
2	Die SuS beschreiben verbal einen Algorithmus zu einem Problem aus der Erfahrungswelt der SuS (bspw. Pudding kochen).	
3	Die SuS beschreiben grundlegende algorithmische Strukturen mit eigenen Worten.	
4	Die SuS beschreiben mündlich die Funktionsweise eines vorgegebenen Algorithmus und erstellen selbstständig ein zu diesem Algorithmus zugehöriges Struktogramm.	
5	Die SuS benennen grundlegende Befehle und ihre Wirkungsweise in RobotKarol.	
6	Die SuS erstellen ein funktionierendes Programm in RobotKarol zu einem vorgegebenen Struktogramm.	
7	Die SuS erstellen ein funktionierendes Programm in RobotKarol zu einem vorgegebenen (einfachen) Problem.	
8	Die SuS erstellen ein funktionierendes Programm in RobotKarol strukturieren das Programm in Unterprogramme.	
9	Die SuS beschreiben in eigenen Worten allgemeine und die von RobotKarol auferlegten Grenzen in Bezug auf die Implementierung allgemeiner Algorithmen.	
10	Die SuS benennen die vier grundlegenden Eigenschaften von Algorithmen und erläutern diese in eigenen Worten.	

11	Die SuS benennen einfache Datentypen und typische Einsatzzwecke.	
12	Die SuS erstellen ein lauffähiges Programm in SPRACHE zu einem Problem, welches durch eine kurze Sequenz von bekannten Anweisungen gelöst werden kann.	
13	Die SuS erstellen ein lauffähiges Programm in SPRACHE zu einem Problem, welches durch eine Sequenz von Anweisungen und Verzweigungen gelöst werden kann.	
14	Die SuS erstellen ein lauffähiges Programm in SPRACHE zu einem Problem, welches durch eine Sequenz von Anweisungen, Verzweigungen und Schleifen gelöst werden kann.	
15	Die SuS planen selbstständig in Gruppen der Zerlegung eines Problems in Teilprobleme, welche die SuS lösen und in SPRACHE implementieren können.	
16	Die SuS erstellen das ihnen zugeteilte Programm zur Lösung eines Teilproblems.	
17	Die Gruppen fügen ihre erstellten Teilprogramme zu einem vollständigen Programm zusammen und testen das Programm auf Fehler mit Hilfe fehlerprovozierender Eingabedaten.	