

<b>Schule</b>	<b>HTL Villach</b>
Zweig	Informationstechnologie
Organisationsform	Jahrgang
Unterrichtsgegenstand	Medientechnik Vertiefung Webentwicklung
Schuljahr	2023/2024
Klasse	3
Kompetenzbereich/ Kompetenzmodul	Netzwerktechnik
Kompetenzbeschreibung/ Bildungs- und Lehraufgabe	Software Entwicklung: Die Struktur gegebener Problemstellungen analysieren und mit Hilfe von grafischen Notationen darstellen.
Lehrstoff	Software Patterns
Unterrichtseinheiten	2 Wochenstunden

### **Berufliche Handlungskompetenz**

<b>Fachkompetenz</b>	<b>Methodenkompetenz</b>
SuS verfügen über einen Katalog von Software Patterns und können diese entsprechend anwenden.	SuS verfügen über die Kompetenz grafische Notation zur Vermittlung von Lösungen einzusetzen.
<b>Sozialkompetenz</b>	<b>Personalkompetenz</b>

<b>Methodisch-didaktischer Kommentar</b>		
<b>Phase</b>	<b>Ablauf</b>	<b>Anmerkung (Zeit/ Medien/ Methoden etc.)</b>
Begrüßung/ Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Begrüßung, Gespräch mit Schülern</li> <li>• Vorstellung des Themas Software Pattern</li> </ul>	15 Min
Inputphase	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung von Software Pattern im Allgemeinen</li> <li>• Ausgabe des Katalogs</li> </ul>	15 Min
Erarbeitung/ Anwendung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SuS formen Gruppen zu max. 2 pro Gruppe.</li> <li>• Gruppe wählt aus dem Katalog der Patterns ein Pattern aus.</li> <li>• Jeder in einer Gruppe studiert das Pattern für sich (think).</li> <li>• Nach einer Zeitspanne, diskutieren die Gruppenmitglieder das Pattern (pair).</li> <li>• Nach wiederum einer Zeitspanne werden die Pattern aller Gruppen von den jeweiligen Gruppen selbst den anderen gegenüber vorgestellt (share).</li> </ul>	60 Min  Individualar beit Gruppenarb eit Präsentation en
Vorstellung der Ergebnisse	Zusammenfassung durch den Lehrer.	20 Min.
Sicherung		