

Schule	HTL Villach
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

Fachkompetenz	Methodenkompetenz
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.
Sozialkompetenz	Personalkompetenz

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