

# Planung mit der „4 Stufen Methode“ zum Thema Switch Anweisung für den Informatik Unterricht

**Name:** Peter Gigler

**Fach:** FSST (Java Programmierung)

**Thema:** Switch Anweisung

**Vorwissen:** Anweisungen in Java. Wurde bereits in der Woche davor behandelt

**Zeit:** 1h 40 Minuten (2 Einheiten a 50 Minuten)

**Ziel:**

Austesten der Wirkung der 4 Stufen Methode auf den Informatik Unterricht und untersuchen ob SuS durch diese Variante die Switch Anweisung besser verstehen.

**Ablauf:**

1. Vorbereiten (15 Minuten)

Die SuS bekommen eine kurze Wiederholung zu Anweisungen und eine Erklärung zur neuen Art „Switch“. Ebenfalls werden Beispiele aus der Spiele- und App Entwicklung, in der die Switch Anweisung gebraucht wird, erzählt. Damit sollte das Wissen gestärkt und die Neugier geweckt werden

2. Vormachen und erklären (15 Minuten)

Der Lehrer zeigt die Switch Anweisung in einem Beispiel aus der Spielentwicklung vor. Es geht um die Unterscheidung des eingesammelten Bonus und wie viele Punkte diese Wert ist. Dafür ist eine Switch Anweisung bestens geeignet. Teile wie „Break“ und „Default“ werden zum Schluss noch einmal explizit wiederholt, um das Verständnis dieser Befehle zu erleichtern.

3. Nachmachen und erklären (40 Minuten)

Die SuS sollen noch ein passendes Beispiel für eine Switch Anweisung selbst überlegen und diese dann selbständig in einen Java Programm implementieren. Währenddessen hilft der Lehrer direkt an den Arbeitsplätzen weiter und stellt passende Fragen, um herauszufinden, ob die SuS das „Was“, „Wie“ und „Warum“ verstanden haben. Gute Beispiele werden gelobt und noch falsche werden gemeinsam mit den SuS korrigiert.

4. Vertiefen und erklären (30 Minuten)

Die SuS Bekommen noch zwei einfache vorgegebene Beispiele, die sie selbst implementieren müssen. Dies sollte dann in sehr kurzer Zeit möglich sein. Am Ende der Stunden wird die Musterlösung dann noch gemeinsam besprochen.