

Informatik Klasse 7b	Informatik Klasse 7d
Termin für die Klassenarbeit Nr. 2: Freitag 26.04.24 in der 6./7. Stunde für alle	Termin für die Klassenarbeit Nr. 2: Freitag 26.04.24 in der 6./7. Stunde für alle
Raum 122/123	Raum 122/123
Dafür findet am Donnerstag 25.04.24 in der 1./2. Stunde Deutsch für alle statt. Bitte Vertretungsplan beachten!	

Grundlage für die Klassenarbeit sind die Erläuterungen in den Arbeitsblättern zu Scratch:

<https://fhg-radolfzell.de/technische-hilfestellungen/>

Erstes graues Feld, ganz rechts „Inf2“

Vor allem die Begriffe **Anweisung** (Teil B), **Sequenz** (Teil B), **Schleife** (Teil E), **Verzweigung** (Teil E)

Außerdem die Grundlagen zu **Algorithmus**:

<https://fhg-radolfzell.de/technische-hilfestellungen/>

Erstes graues Feld, ganz rechts „Inf3“

Folgende Aufgabentypen sind in diesem Zusammenhang vorgesehen:

- Die Darstellungen eines Algorithmus in verschiedenen Formen (Textform, Flussdiagramm oder Scratch-Programm) vergleichen und/oder zuordnen.
- Vorhandene Darstellungen ergänzen oder Fehler korrigieren.
- Einen vorgegebenen Algorithmus in Textform umwandeln.
- Zu einem gegebenen Problem (evtl. außerhalb der Informatik) einen eigenen Algorithmus entwickeln und in einer geeigneten Form (in der Regel Textform) darstellen. Oder zu einem gegebenen Problem einen passenden Algorithmus auswählen.
- Struktogramme (Nassi-Shneiderman-Diagramme) werden in dieser Klassenarbeit keine Rolle spielen. Ebenso sollen keine Flussdiagramme (Programmablaufpläne) selbst gezeichnet werden – diese sollen nur interpretiert werden können.

Weitere Internetseiten mit Übungsaufgaben

<https://weiterbildung-informatik.wollw.de/chapter3/intro/exercises/>

<https://weiterbildung-informatik.wollw.de/chapter1/part2/exercises/>

<https://weiterbildung-informatik.wollw.de/chapter3/part1/exercises/>

https://www.inf-schule.de/imperative-programmierung/scratch/algorithmen/einstieg_blindekuh

Dieses Blatt findet sich auch auf SchulCloud!