

### 1 Übersicht der Materialien

Dateiname	Bezeichnung in der Mediothek
Informatik_Parameteruebergabe_Lehrerinformation.pdf	Lehrerinformation zum Impulsbeispiel (pdf)
Informatik_Parameteruebergabe_Spielbeschreibung.pdf	Spielbeschreibung (pdf)
Informatik_Parameteruebergabe_Spielvorlagen.pdf	Spielvorlagen (pdf)
Informatik_Parameteruebergabe.zip	Alle Dateien gepackt (zip)

### 2 Didaktisch-methodische Überlegungen

Dieses Impulsbeispiel bezieht sich auf den folgenden Thüringer Lehrplan: Lehrplan für Erwerb der allgemeinen Hochschulreife Informatik 2011.

- **Lernbereich** 4.3 Praktische Informatik
- **Hinweise zur Lerneinschätzung**
- **Inhaltlicher Schwerpunkt:** Parameterübergabe in Prozeduren

Das Impulsbeispiel will aufzeigen, wie die im Lehrplan ausgewiesenen Ziele der Kompetenzentwicklung an einem konkreten Unterrichtsbeispiel umgesetzt werden können. Zu beachten ist, dass das Beispiel

- exemplarischen Charakter hat,
- prinzipiell sowohl in der Regelschule als auch im Gymnasium einsetzbar ist,
- das konkrete Bedingungsgefüge einer Lerngruppe nicht abbilden kann,
- lehrwerkunabhängig ist,
- keiner konkreten unterrichtlichen Stoffeinheit zugeordnet wird,
- keine konkreten Stundenzuordnungen enthält,
- sich vornehmlich als Lernaufgabe versteht, aber
- auch zur Einschätzung der Kompetenzentwicklung genutzt werden kann.

Hinweise zum Material/ Einsatzempfehlung	Das Rollenspiel kann zur Verdeutlichung der Unterschiede von Werte- und Variablenparameter eingesetzt werden. Hier wird auch die Arbeit eines Stacks verdeutlicht.
Ziele der Kompetenzentwicklung:	<b>Sach- und Methodenkompetenz</b> Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"><li>- imperativ und prozedural programmieren,</li><li>- das Variablenkonzept erläutern,</li><li>- grundlegende Methoden der Softwareentwicklung anwenden.</li></ul> <b>Selbst- und Sozialkompetenz</b> Der Schüler kann <ul style="list-style-type: none"><li>- über den Prozess des Problemlösens reflektieren.</li></ul>
Empfohlene Vorkenntnisse	<ul style="list-style-type: none"><li>- Variablenkonzept</li><li>- prozedurales Programmieren</li></ul>