

# "Lerntipps" Informatik - Klassen 6 & 7

## Nachbereitung / Hausaufgaben

### Schaffe dir eine passende Arbeitssituation

Du brauchst wie immer einen festen Platz zum Arbeiten, wo du dich in Ruhe konzentrieren kannst.

Außerdem brauchst du feste Zeiträume, in denen du weißt: Jetzt kann ich Informatik machen. - Das sollen lieber mehrere kurze Zeiträume an verschiedenen Wochentagen sein als ein langer.

Du hast nur einmal in der Woche Informatikunterricht. Verteile deine Lern- und Arbeitszeiträume so, dass du dich nicht im Unterricht an Dinge erinnern musst, die schon eine Woche her sind (oder sogar zwei Wochen, wenn einmal eine Stunde ausgefallen ist).

### Arbeite aktiv

Beginne immer damit, dass du dir überlegst, was du von der letzten Stunde noch weißt. Überlege auch, was das mit Dingen zu tun hat, die du vor längerer Zeit gelernt hast!!!

(Im Fach Informatik baut nämlich nahezu alles aufeinander auf. So kannst du zum Beispiel alles, was du bis zum Ende der zehnten Klasse lernst, immer mit den ersten acht Informatikstunden in Klasse 6 in Zusammenhang bringen - und das musst du auch, um wirklich zu verstehen, worum es geht.)

Stelle dir nun Fragen:

- Was weiß ich sicher? (Irgendwas gibt es da immer, selbst wenn es sich dabei vielleicht um älteren Stoff handelt. - Nimm dir kurz Zeit dich darüber zu freuen, dass du das schon kannst! Mach das wirklich, du kannst schon etwas!)
- Was weiß ich nicht mehr genau?
- Was habe ich noch nicht verstanden?
- Welche Aufgaben muss ich erledigen?Mache dir dazu eventuell ganz kurze Notizen auf einem Merkzettel (einzelne Stichwörter), dann muss nicht alles im Kopf warten.

Erst wenn du dich selbstständig erinnert hast, schaue ins Heft beziehungsweise ins Buch. Verschaffe dir zunächst einen Überblick darüber, wo du Antworten auf deine Fragen findest. Wenn dabei neue Fragen auftauchen, notiere sie, ohne sie gleich zu beantworten. Die selbst gefundenen Fragen haben Vorrang.

Wenn du diesen Überblick hast, mache dich ans genaue Nachlesen, Aufarbeiten und Bearbeiten von Aufgaben. Hake ab, was du erledigt hast.

Stößt du hierbei auf etwas, was du dir schlecht merken kannst oder was du völlig vergessen hattest, dann schreibe es als Stichpunkt in Farbe auf einen Klebezettel und hänge diesen an eine Stelle, an der du ihn jeden Tag mehrmals siehst - wenn du darfst, zum Beispiel an deine Zimmertür.

Wenn du damit fertig bist, mache eine ganz kurze Verschnaufpause (eine halbe bis eine Minute). Gehe dann im Geiste noch einmal durch, was du gewusst, gelernt und geschafft hast - zum Beispiel anhand deines Merkzettels.

Hebe deinen Merkzettel beziehungsweise die Erinnerung an deine Arbeit zu Hause bis zur nächsten Informatikstunde oder bis zum nächsten Arbeitszeitraum auf, und zwar an einem festen Platz. (Auch eine Erinnerung kannst du an einen bestimmten Platz setzen - probiere es aus!). Wenn ein neuer

Zettel den älteren ersetzt, kommt der alte in den Papierkorb.

## **Hole dir Hilfe, wenn du sie brauchst**

Stößt du bei deiner Arbeit auf etwas, das du auch nach mehreren Anläufen nicht verstehst, dann markiere oder notiere dies in deinem Heft, damit du entweder bei Klassenkameraden oder gleich zu Beginn der nächsten Stunde bei der Lehrkraft nachfragen kannst.

Wenn du nach einer Viertelstunde noch nicht fertig bist und auch kein Ende in Sicht ist, dann mache vorläufig Schluss. Sprich mit deinen Eltern darüber! Gemeinsam findet ihr heraus, ob du das nächste Mal etwas anders machen musst oder was genau du mit deiner Lehrkraft klären musst.

## **Ausprobieren und Verstehen**

Informatik hat ganz viel mit Ausprobieren und Verstehen zu tun. Beides gehört zusammen. Wenn du die Möglichkeit hast und das auch darfst, nutze einen deiner mindestens zwei Arbeitszeiträume zur Arbeit am Computer.

Wichtig ist dabei: Arbeiten am Computer ist etwas anderes als Herumspielen am Computer (keine Sorge, es macht trotzdem Spaß, auf die Dauer sogar mehr als das Herumspielen!). Egal was du tust, gehe schrittweise vor und tue den nächsten Schritt erst, wenn du dir klar gemacht hast, welche Bedeutung der vorige Schritt (im Unterricht bekommen) hat.

Wenn du zum Beispiel im Grafikprogramm ein Rechteck gezeichnet hast, hast du den Computer ein neues Objekt erzeugen lassen. Welche Attribute hat es? Wie kannst du dir jetzt die Attributwerte anzeigen lassen und wie kannst du sie verändern - vielleicht gibt es da verschiedene Möglichkeiten. Welche Methoden werden dabei wohl aufgerufen? ...

Achtung: Spätestens nach einer Viertelstunde ist Schluss!!! Es wird eigentlich immer eine Uhr am Bildschirm angezeigt, also gibt es überhaupt keine Ausreden.

An die Software, die du zum Ausprobieren benötigst, kommst du über die "Links" im Internetauftritt der Schule.