

Wiederholung und Selbsttest



1 // Fachbegriffe

Fachbegriffe

1.1 Ordne die Fachbegriffe zu. Trage die passende Nummer in das Kästchen ein.

1 Bit

☐

A Wiederholung von Anweisungen

2 Byte

☐

B falls ... dann ... sonst

3 Algorithmus

☐

C 8 Bit

4 Schleife

☐

D kleinste Informationseinheit

5 Verzweigung

☐

E eindeutige, ausführbare, endliche Handlungsanweisung

2 // Binärsystem, Bits und Bytes

Trainer T1

2.1 Rechne um.

1. $1010_2 =$ _____

2. 25 = _____

3. 3 GB = _____ MB

4. 4 Byte = _____ Bit

3 // Codierung von Daten

Trainer T2

3.1 Übersetze: – • – / • – / • • • / • • • / •

4 // Algorithmen

Trainer T3

4.1 Prüfe: „Nimm etwas Wasser. Koche es irgendwann. Gieße den Tee auf und warte.“

5 // Scratch

Trainer T4

5.1 Wie musst du „wiederhole 4 mal: gehe 100, drehe 90°“ ändern, damit ein Dreieck entsteht?

6 // Ich kann ...

Selbsteinschätzung

Kreuze ehrlich an. Bei ☹ wiederholst du die passende Stunde.

Ich kann ...	sicher	teils	noch nicht
Ich kann Dualzahlen in Dezimalzahlen umrechnen und umgekehrt.	😊	😐	😞
Ich kann Bits und Bytes unterscheiden und Speichereinheiten umrechnen.	😊	😐	😞
Ich kann eine Downloadzeit berechnen.	😊	😐	😞
Ich kenne Codes wie Brailleschrift, Morsealphabet, Barcode und QR-Code.	😊	😐	😞
Ich kann die drei Bedingungen eines Algorithmus nennen und prüfen.	😊	😐	😞
Ich kann einen Ablaufplan erstellen.	😊	😐	😞
Ich kenne die Bereiche des Scratch-Fensters und das Koordinatensystem der Bühne.	😊	😐	😞
Ich kann Zählschleife, Endlosschleife und Wiederholung mit Bedingung unterscheiden.	😊	😐	😞
Ich kann bedingte Anweisungen und Verzweigungen programmieren.	😊	😐	😞
Ich kann eine Sequenz in Scratch programmieren.	😊	😐	😞
Ich kann ein eigenes Scratch-Projekt planen und umsetzen.	😊	😐	😞

Notizen: Das muss ich noch üben

Fragen, Merkpunkte, Begriffe

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.