

Aufgabe 9: Bericht

Lesson Study Bericht

Titel der Lesson Study und das große Ziel/Forschungsfrage: <i>Reguläre Ausdrücke (regular expressions) im Programmieren</i> <i>Typische Anwendungen einfacher regulärer Ausdrücke durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren können</i>			
Lernziel (Kompetenz, Funktion, Fertigkeit, Strategie): <i>Die Metazeichen der regulären Ausdrücke korrekt interpretieren können.</i> <i>Selbstständig einfache reguläre Ausdrücke bilden können.</i>			
Lesson Study Team: <i>Alexander Wöhrer, HTL Wr. Neustadt</i> <i>Harald Haberstroh, HTL Wr. Neustadt</i> <i>Michael Krebs, HTL Wr. Neustadt</i> <i>Claudia Mewald, PH NÖ</i>		Beobachter/innen, Interviewer/innen: <i>Michael Krebs, HTL Wr. Neustadt</i> <i>Claudia Mewald, PH NÖ</i>	
Lehrende(r): <i>Wolfgang Schermann, HTL Wr. Neustadt</i>		Reflexion (Datum, Personen, Instrument): <i>Alle genannten anwesend am 27.6.22 ab 17:00 in einem Teams-Meeting</i> <i>Instrumentarium der Dokumentation: Protokoll & Audioaufzeichnung.</i>	
Version: # 2	Datum: 21.6.22, 7:50 – 8:40	Ort: HTL Wr. Neustadt, 2AHIF	Kontext: 2te Klasse, typischerweise alle 15/16 Jahre alt, 18 Personen anwesend

Aufgabe 9: Bericht

Ausgangskompetenz			
Klasse	Lerner/Lernerin A	Lerner/Lernerin B	Lerner/Lernerin C
<i>Die Lernenden können eine Musterverarbeitung in einer Programmiersprache, e.g. C++ in der 2ten Klasse, hard-coden (wenig Flexibilität).</i>	<i>Der/Die Lernende kann einfache Muster selbstständig hard-coden.</i>	<i>Der/Die Lernende kann einfache Muster unter Beschreibung des Musters hard-coden.</i>	<i>Der/Die Lernende kann einfache Muster unter Beschreibung nachvollziehen jedoch nicht umsetzen, weil Fehler nicht erkannt werden.</i>
Zielkompetenz			
Klasse	Lerner/Lernerin A	Lerner/Lernerin B	Lerner/Lernerin C
<i>Die Lernenden können... typische Anwendungen einfacher regulärer Ausdrücke durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren. reguläre Ausdrücke selbstständig bilden.</i>	<i>Der/Die Lernende kann... alle typischen Anwendungen einfacher regulärer Ausdrücke durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren. komplexe reguläre Ausdrücke selbstständig bilden.</i>	<i>Der/Die Lernende kann... einige typische Anwendungen einfacher regulärer Ausdrücke durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren. einfache reguläre Ausdrücke selbstständig bilden.</i>	<i>Der/Die Lernende kann... wenige typische Anwendungen einfacher regulärer Ausdrücke durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren. einfache reguläre Ausdrücke mit Hilfe bilden.</i>
Zielperformanz			
Klasse	Lerner/Lernerin A	Lerner/Lernerin B	Lerner/Lernerin C
<i>Die Lernenden können... typische Anwendungen aus den Bereichen Dateiverarbeitung, Datenbanken und Kommandozeile durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren. 3-5 reguläre Ausdrücke selbstständig bilden.</i>	<i>Der/Die Lernende kann... alle typischen Anwendungen aus den Bereichen Dateiverarbeitung, Datenbanken und Kommandozeile durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren. 5 reguläre Ausdrücke selbstständig bilden.</i>	<i>Der/Die Lernende kann... alle typischen Anwendungen zu Kommandozeilen und einige zu Datenbanken/Dateiverarbeitung durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren. 3-4 reguläre Ausdrücke selbstständig bilden.</i>	<i>Der/Die Lernende kann... wenige typische Anwendungen zu Kommandozeile/ Datenbanken/ Dateiverarbeitung durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren. 1-2 reguläre Ausdrücke selbstständig bilden.</i>
Beobachtete/erreichte Kompetenz (als Performanz beobachtbar)			
Klasse	Lerner/Lernerin A	Lerner/Lernerin B	Lerner/Lernerin C
<i>Die Klasse wirkt sehr konzentriert und kann die notwendigen Metazeichen interaktiv erarbeiten.</i>	<i>Alle regulären Ausdrücke mit Hilfe in guter Qualität, d.h. mit Spezialfällen, bilden.</i>	<i>Einen regulären Ausdruck selbstständig bilden. Beim Testen auftretende Probleme</i>	<i>Einen regulären Ausdruck mit Hilfe bilden.</i>

Aufgabe 9: Bericht

	<i>Beim Testen auftretende Probleme ohne Hilfe beheben.</i>	<i>mit Hilfe beheben.</i>	
Notwendige Änderungen: <i>Den Inhalt auf eine Doppelstunde oder zwei Stunden ausdehnen. In der ersten Stunde zusammen reguläre Ausdrücke aus den bisherigen Kenntnissen entwickeln. In der zweiten Stunde die Anwendung üben und die Umsetzung in der Programmiersprache behandeln.</i>			
Anmerkungen: <i>Ein besonders aktiver Schüler beeinflusste das Geschehen wesentlich mit. Es besteht die Gefahr, dass er das Tempo zu stark an seine Bedürfnisse anpasst und andere deshalb nicht mitkommen. Es wäre zu überlegen, ob er besonders fordernde, individuelle Aufgaben benötigt oder ob er zur Unterstützung anderer Schüler*innen eingesetzt werden könnte.</i>			