

Gegenstand & Inhalt

Programmieren

Thema

Reguläre Ausdrücke

Klasse, Gruppengröße

2BHIF (10. Schulstufe), 27

Ziele

Die Lernenden können...

typische Anwendungen einfacher regulärer Ausdrücke durch interaktives, entdeckendes Lernen identifizieren. (1)

Wortmengen aus regulären Ausdrücken bilden. (2)

reguläre Ausdrücke selbstständig bilden. (3)

Materialien

Tafel

<https://regexr.com/> via Beamer

M1, M2

Referenzen

05_regex.pdf by Dr. Kolousek

Zeit Ziel	Phase	Organisation & Hilfsmittel
KONTEXTUALISIERUNG		
5 –10'	Wiederholung: Hintergrund Mustererkennung wie Kommandozeile, Dateiverarbeitung, Datenbanken	UGK, T
FOKUSSIERUNG		
20' (1)	Interaktives, entdeckendes Erarbeiten der Aufgaben von regulären Ausdrücken Bestandteile regulärer Ausdrücke Operator-Reihenfolge SS Notizen zu Symbolen und deren Bedeutung Reduktion auf Muster visuell/online/live	UGK, L-SS Interaktion, T, regexr.com M1 aka cheat-sheet
ANWENDUNG 1		
10' (2)	Kontrolle/Vergleich M1 als Vorbereitung der PA im Extreme Programming 3-5 praktische Anwendungen in bekannten Übungsbeispielen bzw. Bereichen (IP Adr, E-Mail, SVN, etc.) - Kontrolle durch Lehrkraft via regexr.com	PA, M2 oberer Teil, regexr.com M1
ANWENDUNG 2		
10' (3)	3-5 Wortmengen aus regulären Ausdrücken bilden mit aufsteigender Schwierigkeit - Kontrolle durch Lehrkraft via regexr.com	PA, M2 unterer Teil, regexr.com M1

Abkürzungen:

B... Beamer, C ... Computer, EA ... Einzelarbeit, GA ... Gruppenarbeit, IWB ... Interactive Whiteboard, Mx ... Material, PA ... Partnerarbeit, L ... Lehrperson, SS ...Schüler, T ... Tafel, UGK ... Unterricht für die ganze Klasse, WB ... Whiteboard