

Modul 7

C, C++ UND C#



Version 1.0

MODULPLAN

Modulplan	
Modultitel	EINFÜHRUNG IN DIE C-PROGRAMMIERUNG
Dauer	1,5 Stunden (90 Minuten)
Lernziele	- Verstehe, was C ist und warum es wichtig ist. - Schreibe ein einfaches Programm in C (Eingabe, Prozess, Ausgabe). - Erkenne Variablen und Datentypen. - Erklären Sie, wie Schritt-für-Schritt-Anweisungen in C funktionieren.
Unterrichtsplan	C Ausbildungsmodul für gehörlose Jugendliche Dauer: ~90 Minuten (Einführung + 2 praktische Blöcke + Zusammenfassung)
	0. Willkommen & Aufbau (Intro) – 10 Minuten ▪ Ziel: Einführung von C und dessen Verwendung in Systemen. ▪ Hauptpunkt zu behandeln: C ist die Grundlage vieler moderner Sprachen. ▪ Aktivität: Zeigen Sie Bilder von Geldautomaten, Autos, Handys – alle verwenden oft C.

Modulplan	
	▪ Lehrmethodik: Visuelle Folien, Erklärung der Gebärdensprache. 1. Daten sammeln — 15 Minuten ▪ Ziel: Lern Eingabe-/Ausgabefunktionen. ▪ Hauptanmerkung: printf (Ausgabe) und Scanf (Eingabe). ▪ Demo-Beispiel: Alter, Druckergebnis fragen. ▪ Aktivität: Programm "Hallo [Name]" schreiben. ▪ Lehrmethodik: Code – zusammen mit Diagrammen. 2. Datenübertragung sicher – 20 Minuten ▪ Ziel: Arbeiten Sie mit Variablen. ▪ Hauptpunkt zu abdecken: Ganze Zahlen, Floats, Zeichen. ▪ Demobeispiel: Zwei Zahlen addieren. ▪ Aktivität: Die Schüler ändern Zahlen und rechnen nach. ▪ Lehrmethodik: Geführte Praxis, Peer-Unterstützung.
Benötigte Materialien	Laptop, Projektor, Handouts mit einfachen Codebeispielen.



Co-funded by
the European Union



MODULINHALT

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
Unterrichtsinhalt	Wichtige digitale Begriffe:	Wichtige digitale Begriffe: - Variable - Eingang / Ausgabe - Datentyp - Bug
Videozusammenfassung	Youtube-Links	C-Programmiergrundlagen – Untertitel - https://www.youtube.com/watch?v=KJgsSFOSQv0
Aktivität		Reale Analogie: Schreibe einen Algorithmus für "Tee machen" in C (Eingabe = Wasser, Teebeutel; Prozess = Kochen; Ausgabe = Tee).
Bewertung	Quiz	1. Was macht Printf ? A. Liest Eingabe B. Zeigt Ausgabe ✓ C an. Speichert Data



Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		D. Stoppt das Programm
		2. Wofür wird %d verwendet? A. Text (Zeichenkette) B. Dezimalzahlen (ganze Zahlen) ✓ C. Zeichen (Buchstaben) D. Farben
		Welcher Teil ist "Eingabe"? A. <code>main()</code> B. <code>printf</code> C. <code>scanf</code> ✓ D. <code>return 0;</code>
		4. Was passiert, wenn der Code einen Fehler hat? Ein. Es funktioniert schneller B. Es liefert das falsche Ergebnis ✓



Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		C. Es wird sicherer. D. Es verschwindet
		5. Korrekte Reihenfolge in einem Algorithmus? A. Ausgabe → Prozess → Eingabe B. Verarbeiten Sie → Eingabe → Output C. Eingabe → Prozess → Ausgabe ✓ D. Eingabe → Ausgabe → Prozess

MODULPLAN

Modulplan	
Modultitel	EINFÜHRUNG IN DIE C++-PROGRAMMIERUNG
Dauer	1,5 Stunden (90 Minuten)
Lernziele	Ziele am Ende des Moduls: • Verstehen Sie C++ als Weiterentwicklung von C. • Verwende Cin und Cout für Ein- und Ausgang. • Erkenne Klassen und Objekte. • Schreibe ein kleines Programm in C++.
Unterrichtsplan	C++ Ausbildungsmodul für gehörlose Jugendliche Dauer: ~90 Minuten (Einführung + 2 praktische Blöcke + Zusammenfassung)
	0. Willkommen & Aufbau (Intro) — 10 Minuten ▪ Ziel: Erkläre C++ in Spielen/Apps. ▪ Hauptpunkt: Fügt objektorientierte Programmierung hinzu. ▪ Aktivität: Videospiel-Screenshots anzeigen.

Modulplan	
	▪ Methodik: Visuell + Geschichte. 2. Daten sammeln — 15 Minuten ▪ Ziel: Verwenden Sie cin/cout. ▪ Demo-Beispiel: Name fragen, Begrüßung ausdrucken. ▪ Aktivität: Vergleichen Sie zwei Zahlen. ▪ Methodik: Ein-/Ausgabediagramm. 2. Datenübertragung sicher – 20 Minuten ▪ Ziel: Lernen Sie Objekte kennen. ▪ Demobeispiel: Klasse "Auto" mit Modell- und Fahrfunktion. ▪ Aktivität: Erstelle der Klasse "Schüler". ▪ Methodik: Rollenspiel-Analogie (Studentenkarte).
Benötigte Materialien	Laptop, Projektor, Flussdiagramm-Symbole.



MODULINHALT

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
Unterrichtsinhalt	Wichtige digitale Begriffe:	Wichtige digitale Begriffe: - Variable - Klasse - Ziel - Ein-/Ausgabe
Videozusammenfassung	Youtube-Links	C++ Basics – Untertitelt - https://www.youtube.com/watch?v=vLnPwxZdW4Y
Aktivität		Szenario: "Entwerfen Sie einen Algorithmus für das Schulbesuchssystem in C++."
Bewertung	Quiz	1. Cin bedeutet? A. Output B. Eingang ✓ C. Variable D. Funktion
		2. Cout bedeutet? A. Eingabe B. Loop C. Ausgabe ✓ D. Klasse

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		3. Was ist eine Klasse? A. Eine Art Variable B. Vorlage/Bauplan für Objekte ✓ C. Funktioniert. D. Ein Bug
		4. Wo wird C++ häufig verwendet? A. Kochrezepte B. Spiele ✓ C. Textbearbeitung D. Musik
		5. Korrekte Reihenfolge in einem Algorithmus? A. Ausgabe → Eingabe → Prozess B. Eingabe → Prozess → Ausgabe ✓ C. Verarbeiten → Ausgabe → Eingabe D. Eingabe → Ausgabe → Prozess

MODULPLAN

Modulplan	
Modultitel	EINFÜHRUNG IN DIE C#-PROGRAMMIERUNG
Dauer	1,5 Stunden (90 Minuten)
Lernziele	Ziele am Ende des Moduls: • Verstehen Sie C# und seine Verbindung zu Microsoft und Unity. • Verwenden Sie Console.WriteLine und Console.ReadLine. • Variablen und einfache Bedingungen anwenden. • Schreibe ein einfaches C#-Programm.
Unterrichtsplan	C# Ausbildungsmodul für gehörlose Jugendliche Dauer: ~90 Minuten (Einführung + 2 praktische Blöcke + Zusammenfassung)
	0. Willkommen & Aufbau (Intro) – 10 Minuten • Zielsetzung: Präsentiert C# als moderne Sprache. • Hauptpunkt: Verwendet in Office, Skype, Unity.

Modulplan	
	▪ Aktivität: App-Logos anzeigen. ▪ Methodik: Bildbasiert. 3. Daten sammeln — 15 Minuten ▪ Ziel: Üben Sie Input/Output. ▪ Demo-Beispiel: Frag nach Lieblingsfarbe. ▪ Aktivität: Alter fragen, Ergebnis drucken. ▪ Methodik: Code-along. 2. Datenübertragung sicher – 20 Minuten ▪ Zielsetzung: Einsatz unter bestimmten Bedingungen. ▪ Demo-Beispiel: Überprüfe, ob Nummer > 5 ist. ▪ Aktivität: Gerade/ungerade Dame. ▪ Methodik: Geführtes Codieren.
Benötigte Materialien	Computer, IDE (Visual Studio), Dias.

MODULINHALT

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
Unterrichtsinhalt	Wichtige digitale Begriffe:	Wichtige digitale Begriffe: • Variable • Bedingung (wenn) • Eingabe/Ausgabe • Wanze
Videozusammenfassung	Youtube-Links	• C# Basics – Untertitel - https://www.youtube.com/watch?v=GhQdIIFyIQ8
Aktivität		Szenario: "Erstellen Sie ein Programm, das nach einem Passwort fragt. Wenn korrekt, → anmelden; wenn falsch → Fehler."
Bewertung	Quiz	1. Console.ReadLine macht was? A. Output B. Eingabe ✓ C. Loop D. Variable
		2. Console.WriteLine macht was? A. Eingabe B. Ausgang ✓ C. Funktioniert.

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		D. Klasse
		3. Wofür wird er verwendet? A. Looping B. Entscheidungen treffen ✓ C. Text D wird gedruckt . Datenspeicherung
		4. C# wird verwendet? A. Kochrezepte B. Unity-Spiele ✓ C. Music D. Gemälde
		5. Korrekte Reihenfolge in einem Algorithmus? A. Ausgabe → Eingabe → Prozess B. Eingabe → Prozess → Ausgabe ✓ C. Verarbeiten → Ausgabe → Eingabe D. Eingabe → Ausgabe → Prozess