

Ablaufskizze – barrierefreie Fassung

Diese Fassung wurde automatisch aus dem Original-PDF erstellt, damit der Inhalt mit Screenreadern lesbar, vergrößerbar und anpassbar ist. Layout, Farben und Gestaltung weichen vom Original ab; Bilder tragen nur einen Platzhalter-Alternativtext. Bei Bedarf beide Fassungen nebeneinander nutzen.

Phasen

Ak*on der Schüler*innen

Ziel der Phase

Phase 1 Begrüßung

Die Schüler*innen sitzen vor dem Beamer und schauen sich das erste Dash-Video an.

Schüler*innen sollen begrüßt werden und einen Einblick bekommen, worum es in unserer Stunde gehen wird. Phase 2 Vowissensak5vierung

Die Schüler*innen bekommen einen MurmelauBrag und dürfen sich mit ihren Mitschüler*innen austauschen. Anschließend dürfen sie ihre Ideen im Plenum nennen.

VorwissensakGvierung der Schüler*innen zum Thema „Programmieren“ und „Roboter“ Phase 3 Ausbildungsphase 1

Die Schüler*innen arbeiten in Partner*innenarbeit. Ein Kind ist der Roboter und ein Kind der/die Programmierer*in. Durch Drücken auf dem Rücken programmiert der/die Programmierer*in den Weg des Roboters. Nach der HälBe der Zeit tauschen die Schüler*innen die Rolle. Anschließend wird im Sitzkreis reflekGert wie die Phase gelaufen ist und worauf die Schüler*innen achten mussten.

Die Schüler*innen machen ihre ersten Erfahrungen mit dem „Programmieren“ und sollen verstehen was man zum Programmieren braucht und worauf man achten muss beim Programmieren.

Phase 4 Ausbildungsphase 2

Die Schüler*innen steigen durch das zweite DashVideo in die nächste Phase ein. Dann wird ihnen erklärt, wie die App funkGoniert. In Einzelarbeit spielt jede*r auf dem iPad das Spiel „Box Island“

Die Schüler*innen übertragen und verGefen ihr Wissen aus Ausbildungsphase 1 nun in der virtuellen Welt (App: Box Island) Phase 5 Ausbildungsphase 3

EinsGeg durch das dri[e Dash-Video Eigenständige Einteilung in die Gruppen Schüler*innen erarbeiten selbständig die Aufgaben, mithilfe des Bookcreators. D.h. sie lesen den Text, entnehmen dem Text die Programmierschri[e, legen diese mithilfe der Blocklys in die richGge Reihenfolge und machen abschließend ein Foto von ihrem Ergebnis.

Die Schüler*innen finden die Programmierschri[e in den Texten und können die richGge Reihenfolge zusammenlegen.

Phase 6 Dash-Roboter-Phase

Die Gruppen übertragen ihre Programmierungsliste in die App und lassen den Dash Roboter die Programmierung durchführen. Die anderen Gruppen schauen jeweils zu. Nachdem die Gruppen das jeweilige Reisegebiet beendet haben, bekommen sie 4-5 Buchstaben, die die gesamte Gruppe für das Lösungswort braucht.

Die Schüler*innen schließen die Programmierung ab und bekommen die Buchstaben für das Lösungswort.

Phase 7

FINALE

Die Schüler*innen müssen am Ende die Buchstaben zu einem Lösungswort verbinden. Sie bekommen dann eine Urkunde. Der Dash verabschiedet sich durch das letzte Video.

Die Schüler*innen schaffen es gemeinsam das Lösungswort zu finden.

Quelle: Ablaufskizze.pdf · praxis.leaschulz.com · Lizenz siehe Materialseite.