

Stundenverlaufsplan – 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.

Seite 1

Zeit Unterrichtsinhalt Sozialform Medien/Methoden 15min Begrüßung durch Video in dem sich der Roboter vorstellt und uns als Lernbegleiter*innen à Fragen werden durch L.geklärt

Sitzkreis vor dem Beamer

Beamer

5 min à Die Ausbildung zum Programmierer / zur Programmiererin beginnt! à Habt ihr Ideen was ‚einen Roboter programmieren‘ bedeutet? à Murmelauftrag

Sitzkreis vor dem Beamer Partner*innenarbeit

- Murmelphase

Digiscreen

- Frage
- Uhr

5 min à Ideen sammeln à Welche Ideen habt ihr?

Sitzkreis vor dem Beamer

Digiscreen

- Wortwolke 15 min Spiel Drinnen erklären, 4 FunkRonen (vorwärts, rückwärts, links, rechts) à L. macht das einmal vor. Spiel zum Kennenlernen draußen Kind 1 ist Programmier*in Kind 2 ist Roboter Nach der Hülle der Zeit tauschen die Kinder Durch Tippen am Rücken programmiert Kind 1 das RoboterKind

Partner*innenarbeit

5 min Spiel Reflexion

- Was hat gut geklappt?

- Worauf musste Der Programmierer achten?
- Worauf musste der Roboter achten?

Sitzkreis

5 min Pause

- Bereitstellung der Tablets 5 min Zweiter Teil der Ausbildung zum Programmierer / zur Programmiererin
- Dash-Video

Beamer

2 min L. zeigt am Beamer vorne, wie die App zu öffnen ist und was gemacht werden muss (die Schüler*innen sollen das aber im Wesentlichen selbst rausfinden)

- learning-by-doing)
- Beamer mit Tablet verbunden

13 min Schüler*innen bekommen jeweils ein iPad und spielen die App BoxIsland (die App soll die

Einzelarbeit *ggf. bekommen jeweils 2

iPads

- Zeit am Digiscreen
- Arbeitsaulrag

Seite 2

Programmierungserfahrungen der Schüler*innen verRefen)

Schüler*innen ein Ipad 10 min Die Reise mit dem Dash-Roboter Video Danach: Einteilung der Gruppen (eigenständig) Genauer Arbeitsaulrag im BookCreator Erarbeitungsphase: Die Schüler*innen sind in 3 Gruppen aufgeteilt. Die Gruppen bekommen eine Geschichte, die der Dash-Roboter erlebt. Die Programmieraufgaben sind verschlüsselt und müssen in Programmierer Sprache übersetzt werden. Sie sollen aus der Geschichte die Programmieraufgaben herauslesen und diese mit den laminierten Boxen nachlegen. Die Geschichte ist in 3 „Reisegebiete“ unterteilt, innerhalb der Gebiete gibt es verschiedene Programmieraufgaben.

Gruppenbzw. Partner*innenarbeit

Digiscreen (Zeit) Ipad

- Arbeitsauftrag im Bookcreator (mit Bildern, einfache Sprache und gesprochen)
- Laminierter Programmierungsboxen in einem Umschlag
- Der jeweilige Geschichtenabschnitt im Book-Creator

10 min Pause Vorbereitung von Raum 2 15 min Roboterphase: Die Gruppen übertragen ihre Programmierungsliste in die App und lassen den Dash Roboter die Programmierung durchführen. L. liest noch einmal vor, was die Geschichte der Aufgabe war. 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 (Programmieren) braucht. Ipad mit dem Beamer verbinden, sodass alle sehen können was die Gruppe an dem Ipad macht

Plenum Anderer Raum Dash-Roboter Ipad mit der App – verbunden mit Beamer? Laminierter Buchstaben Darstellung der Umgebung (Bilder, laminiert)

10 min

Lösungswort: Plenum Laminierter Buchstaben

Seite 3

Die Schüler*innen müssen am Ende die Buchstaben zu einem Lösungswort verbinden 5 min Video in dem Dash sich bedankt, dass die Schüler*innen ihm geholfen haben und verabschiedet sich à Urkunden für die Schüler*innen

Sitzkreis Beamer

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