

Phasen	Aktion 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 Vowissensaktivierung	Die Schüler*innen bekommen einen Murmelauftrag und dürfen sich mit ihren Mitschüler*innen austauschen. Anschließend dürfen sie ihre Ideen im Plenum nennen.	Vorwissensaktivierung 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 Hälfte der Zeit tauschen die Schüler*innen die Rolle. Anschließend wird im Sitzkreis reflektiert 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 Dash-Video in die nächste Phase ein. Dann wird ihnen erklärt, wie die App funktioniert. In Einzelarbeit spielt jede*r auf dem iPad das Spiel „Box Island“	Die Schüler*innen übertragen und vertiefen ihr Wissen aus Ausbildungsphase 1 nun in der virtuellen Welt (App: Box Island)
Phase 5 Ausbildungsphase 3	Einstieg durch das dritte 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 Programmierschritte, legen diese mithilfe der Blocklys in die richtige Reihenfolge und machen abschließend ein Foto von ihrem Ergebnis.	Die Schüler*innen finden die Programmierschritte in den Texten und können die richtige 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.