

Zeit	Unterrichtsinhalt	Sozialform	Medien/Methoden
15min	Begrüßung durch Video in dem sich der Roboter vorstellt und uns als Lernbegleiter*innen → Fragen werden durch L.geklärt	Sitzkreis vor dem Beamer	Beamer
5 min	→ Die <b>Ausbildung zum Programmierer / zur Programmiererin</b> beginnt! → Habt ihr Ideen was ‚einen Roboter programmieren‘ bedeutet? → Murbelauftrag	Sitzkreis vor dem Beamer Partner*innenarbeit – <b>Murmelfase</b>	Digiscreen - Frage - Uhr
5 min	→ Ideen sammeln → Welche Ideen habt ihr?	Sitzkreis vor dem Beamer	Digiscreen - Wortwolke
15 min	Spiel Drinnen erklären, 4 Funktionen (vorwärts, rückwärts, links, rechts) → L. macht das einmal vor. Spiel zum Kennenlernen draußen Kind 1 ist Programmier*in Kind 2 ist Roboter Nach der Hälfte der Zeit tauschen die Kinder Durch Tippen am Rücken programmiert Kind 1 das Roboter-Kind	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	<b>Zweiter Teil der Ausbildung zum Programmierer / zur Programmiererin</b> - 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 - Arbeitsauftrag

	Programmierungserfahrungen der Schüler*innen vertiefen)	Schüler*innen ein Ipad	
10 min	<p><b>Die Reise mit dem Dash-Roboter</b></p> <p>Video</p> <p>Danach: Einteilung der Gruppen (eigenständig)</p> <p>Genauer Arbeitsauftrag im BookCreator</p> <p>Erarbeitungsphase:</p> <p>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.</p>	Gruppen- bzw. Partner*innenarbeit	<p>Digiscreen (Zeit)</p> <p>Ipads</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbeitsauftrag im Bookcreator (mit Bildern, einfache Sprache und eingesprochen)</li> <li>- Laminierte Programmierungsboxen in einem Umschlag</li> <li>- Der jeweilige Geschichtenabschnitt im Book-Creator</li> </ul>
10 min	Pause		Vorbereitung von Raum 2
15 min	<p>Roboterphase:</p> <p>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</p>	Plenum	<p><b>Anderer Raum</b></p> <p>Dash-Roboter</p> <p>Ipad mit der App – verbunden mit Beamer?</p> <p>Laminierte Buchstaben</p> <p>Darstellung der Umgebung (Bilder, laminiert)</p>
10 min	Lösungswort:	Plenum	Laminierte Buchstaben

	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 → Urkunden für die Schüler*innen	Sitzkreis	Beamer