|  |
| --- |
| **Stundenthema: „Ein Roboter braucht präzise Befehle“** |
| **Phase** | **Sozialform** | **Handlungsschritte** | **Material, Medien** |
| Einstieg | Sitzkreis | - die Lehrkraft legt als stummen Impuls zwei Schilder, eines mit der Aufschrift *der Roboter* und eines mit der Aufschrift *der Programmierer / die Programmiererin*, in die Mitte- die Schüler\*innen äußern erste Gedanken- gemeinsam wird geklärt, was unter einem Programmierer/einer Programmiererin verstanden wird (Bsp.: „Der Programmierer oder die Programmiererin sagt dem Roboter, was er machen soll. Dafür gibt er oder sie ihm Befehle. Ein Programmierer bzw. eine Programmiererin kann aber auch anderen Geräten, wie Computern und Laptops, Befehle geben.“) | - Schild *der Roboter*- Schild *der Programmierer / die Programmiererin* |
| Hinführung | Sitzkreis | - die Lehrkraft erklärt, dass nun ein Rollenspiel gespielt wird, indem eine\*r in die Rolle des Roboters und eine\*r in die Rolle des Programmierers/der Programmiererin schlüpft- die Lehrkraft nimmt sich selbst das „Roboter-Schild“ und gibt das andere Schild einem Kind- ein\*e Schüler\*in wählt einen Startpunkt, auf den sich die Lehrkraft (bzw. der Roboter) stellt- ein\*e Schüler\*in bestimmt einen Zielpunkt, zu dem die Lehrkraft (bzw. der Roboter) gesteuert werden soll und markiert diesen ggf. - „der Programmierer/die Programmiererin“ gibt der Lehrkraft Befehle mit dem Ziel sie zum Zielpunkt zu steuern 🡪 die Lehrkraft befolgt die Befehle wortwörtlich | - Schild *der Roboter*- Schild *der Programmierer / die Programmiererin*- ggf. Ziel-Markierung |
| Arbeitsphase | Partnerarbeit | - die Schüler\*innen nehmen in Partnerarbeit im Wechsel die Rolle des Roboters sowie des Programmierers/der Programmiererin ein und steuern sich so gegenseitig durch die Klasse, oder, falls möglich, über den Schulhof, durch die Turnhalle oder ähnliches  |  |
| Reflexion | Sitzkreis | - gemeinsam werden die Erfahrungen aus dem Rollenspiel besprochen- wichtige Erkenntnisse sollten klar herausgestellt werden, z.B. „Roboter machen genau das, was man ihnen sagt“, „Roboter brauchen ganz genaue Befehle“ o.ä.- Unterschiede zwischen Befehlen werden diskutiert – wie unterscheiden sich zum Beispiel die Befehle „Gehe geradeaus“ und „Gehe einen Schritt geradeaus“ voneinander?  |  |
| Ergebnissicherung | Sitzkreis | - jedes Kind formuliert einen eindeutigen Befehl |  |