|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Stundenthema:** „Unser Roboter kann...!“ | | | |
| **Phase** | **Sozialform** | **Handlungsschritte** | **Material,  Medien** |
| Einstieg | Plenum/Sitzkreis/... | - ein Kind schlüpft in die Rolles eines Roboters und wird mit den bekannten Befehlen durch den Raum gesteuert (kann ggf. mit weiteren Kindern wiederholt werden) | - ggf. Befehls-Puzzlestücke zum Programmieren als Erinnerung |
| Arbeitsauftrag | Plenum/Sitzkreis/... | - die Lehrkraft erklärt, dass die Schüler\*innen weiter an ihren Forscherheften arbeiten sollen und lässt wichtige Regeln von den Schüler\*innen wiederholen |  |
| Arbeitsphase | Partnerarbeit | - die Schüler\*innen arbeiten weiter an ihren Forscherheften  - die Lehrkraft beantwortet Fragen, gibt Hilfestellungen und führt ggf. mit einigen Kindern dezentrale Reflexionen durch (siehe *3. Stunde – Reflexion*) | - siehe *3. Stunde – Arbeitsphase* |
| Reflexion | Sitzkreis/ “Kino-Sitz“ | - Beispiellösungen für verschiedene Aufgaben werden besprochen:  • dafür wird der vergrößerte Spielplan in die Mitte des Sitzkreises gelegt oder aufgehangen  • die vorstellenden Teams zeigen ihr Programm mit den vergrößerten Befehls-Puzzlestücken  • die Kinder erklären vorab, was passiert und ob das Programm funktionieren kann  • der Roboter führt das Programm aus  - je nach bisherigem Vorgehen können Fragen aus der dezentralen Reflexion thematisiert werden | - vergrößertes Spielfeld  - vergrößerte Kopien der Befehls-Puzzlestücke  - vergrößerte Bildkärtchen (Mauern, Zäune, Blume, Roboter)  - ggf. Magneten |