

	<p><i>Rand der Bühne abprallen.</i> Die SuS lesen die einzelnen Bedingungen vor und ordnen die Bausteine so an, dass die Bedingungen erfüllt werden. Die LP stehen den SuS hilfestellend zur Seite. Im Plenum werden die Ergebnisse besprochen und sich kurz über mögliche Schwierigkeiten ausgetauscht.</p> <p><i>LP: „Das hat ja schon sehr gut funktioniert. Als nächstes programmierst du den Farbwechselball so, dass er sich gelb färbt, wenn er den gelben Ball berührt.“</i> Die SuS programmieren und die LP stehen den SuS hilfestellend zur Seite. Im Plenum werden die Ergebnisse kleinschrittig besprochen und potenzielle Schwierigkeiten angesprochen. Die Fachbegriffe „Befehl mit Bedingung“ und „Bedingung“ werden bei der Ergebnisbesprechung von der LP eingeführt.</p> <p><i>LP: „Du und dein Banknachbar bilden ein Team. Ein Teammitglied programmiert den Farbwechselball so, dass er sich rot färbt, wenn er den roten Ball berührt. Das andere Teammitglied programmiert den Farbwechselball so, dass er sich blau färbt, wenn er den blauen Ball berührt.“</i> Die SuS programmieren und vergleichen ihre Ergebnisse; die LP stehen den SuS hilfestellend zur Seite. Im Plenum werden die Ergebnisse besprochen. Die Teammitglieder ergänzen den fehlenden Programmteil (rot bzw. blau).</p>	<p>Gemeinsame Reflexion</p> <p>TK Einfache Bedingung TK Begriffsbestimmung</p> <p>TK Einfache Bedingung Soziale Kompetenz</p> <p>Gemeinsame Reflexion</p>	<p>Programmierbausteine (in PPT enthalten)</p> <p>Fachbegriff + Baustein (in PPT enthalten)</p>	<p>Einzelarbeit</p> <p>Plenum</p> <p>Partnerarbeit (Banknachbar)</p> <p>Plenum</p>
--	---	--	---	--

<p>Erarbeitung 2</p>	<p>LP: „<i>Du bist jetzt schon ein richtiger Programmierprofi. Du kannst schon Bedingungen programmieren. Damit dein Programm übersichtlich bleibt, lernst du jetzt eigene Blöcke zu programmieren.</i>“</p> <p>Die LP demonstrieren das Programmieren des ersten Blocks für die Farbe gelb und die SuS wiederholen die Vorgehensweise. Die LP stehen hilfestellend zur Seite. Es wird gefragt, ob die Programmierung bei allen funktioniert hat oder ob es Probleme gab.</p> <p>LP: „<i>Programmiere auch einen Block für den Farbwechsel zu blau und einen Block für den Farbwechsel zu rot.</i>“</p> <p>Die SuS programmieren und die LP stehen hilfestellend zur Seite. Die Ergebnisse werden im Plenum präsentiert und Schwierigkeiten besprochen.</p>	<p>TK Eigene Bausteine programmieren</p> <p>Einüben des Bausteine-Algorithmus</p> <p>Gemeinsame Reflexion</p>	<p>PC Scratch</p> <p>Programmierbausteine (in PPT enthalten)</p>	<p>Plenum</p> <p>Einzelarbeit</p> <p>Plenum</p>
<p>Erarbeitung 3</p>	<p>LP: „<i>Sicher kannst du mir eine Mischfarbe und die dazugehörigen Primärfarben nennen!</i>“</p> <p>Die SuS äußern sich dazu. Bleiben Äußerungen aus, wird der Begriff der Primärfarbe und der Mischfarbe wiederholt.</p> <p>LP: „<i>Das hast du gut gemacht. Programmiere den Farbwechselball jetzt so, dass er sich, wenn er den roten und den blauen Ball berührt, violett färbt. Vergiss nicht auch einen eigenen Block für violett zu programmieren.</i>“</p> <p>LP erklärt den Arbeitsauftrag und lässt diesen wiederholen. Die SuS beginnen mit der Programmierung. Nach ein</p>	<p>TK Wiederholung Anknüpfen an Vorwissen</p> <p>Kombinierte Bedingung</p>	<p>PC Scratch Farbkarten Tipp-Karten</p> <p>Programmierbausteine (in PPT enthalten)</p>	<p>Plenum</p> <p>Einzelarbeit</p>

	<p>paar Minuten fragen die LP nach, ob die SuS Probleme haben. Bei Bedarf werden gemeinsam die benötigten Bausteine und der Ort, wo sie zu finden sind, genannt. Anschließend setzen die SuS die Programmierung fort. Im Plenum werden die Ergebnisse und potenzielle Schwierigkeiten besprochen.</p> <p>LP: „Jetzt kannst du die beiden anderen Mischfarben programmieren! Du darfst auch mit einem Partner arbeiten“</p> <p>LP erklärt den Arbeitsauftrag und lässt diesen wiederholen. Treten Schwierigkeiten auf, wird die Programmierung anhand der Mischfarbe Orange gemeinsam wiederholt (verbal und praktisch). Die LP stehen den SuS hilfestellend zur Seite. Im Anschluss wird gemeinsam über die Vorgehensweise und eventuelle Schwierigkeiten diskutiert.</p>	<p>Gemeinsame Reflexion</p> <p>Einüben des Algorithmus</p> <p>Gemeinsame Reflexion</p> <p>Gemeinsame Reflexion</p>		<p>Plenum</p> <p>Einzel-/Partnerarbeit (freie Wahl)</p>
<p>Vertiefung</p>	<p>LP: „Jetzt bist du schon ein echter Profi im Programmieren mit Scratch! Du kannst den Ball jetzt so programmieren wie es dir gefällt!“</p> <p>LP erklärt den Arbeitsauftrag und lässt diesen wiederholen. LP stehen den SuS hilfestellend zur Seite. Die Ergebnisse werden im Studio gespeichert. Die SuS präsentieren ihre Arbeitsergebnisse im Plenum. Im Anschluss wird gemeinsam über die Vorgehensweise und eventuelle Schwierigkeiten diskutiert. Die Begriffe „Bedingung“ und „Befehl mit Bedingung“ inklusive Beispiele werden wiederholt.</p>	<p>TK</p> <p>Wiederholung Würdigung der Ergebnisse Gemeinsame Reflexion</p> <p>Begriffsbestimmung/-wiederholung</p>	<p>PC Scratch Tipp-Karten</p> <p>Programmierbausteine (in PPT enthalten)</p>	<p>Partner- oder Gruppenarbeit</p> <p>Plenum</p>

	Die Programmierung eines eigenen Blocks wird wiederholt. Die Vorgehensweise bei komplexen Programmierungen wird besprochen.	Reflexion der Programmieralgorithmen		
Verabschiedung	LP und SuS verabschieden sich gemeinsam	Erziehung zur Höflichkeit Ritual		Plenum