

Unterrichtsverlaufsplan

Thema: Sachtexte – „Programmieren, ist doch ganz einfach! ... wenn man es kann.“

Klasse: 6

Fach: Deutsch

Dauer/ Uhrzeit	Phase	Unterrichtsaktivitäten (L-S-Verhalten)	didaktisch/ methodischer Kommentar	Sozialform/ Methode	Medien
5 min 10.15 – 10.20	Begrüßung	Die SuS werden begrüßt. Das Thema der Stunde wird noch nicht erläutert. Die SuS werden bereits an dieser Stelle aufgefordert, ihr elektronisches Endgerät bereit zu legen	Herstellen des Zugangs zu den SuS	frontal	mündlich
10 min 10:20 – 10:30	Einstieg	Die LP zeigt zum Einstiegsimpuls ein von ihr programmiertes Scratch-Projekt. In diesem Projekt wird kurz dargestellt, was das Thema der Stunde sein wird und welche Aufgaben auf die SuS zukommen werden. Die LP lässt die SuS das Thema und das Ziel der Stunde wiederholen und ergänzt, sofern nötig.	Fördern von Interesse für das Programmieren Und der Aufmerksamkeit für die Stunde	frontal Plenum	Mündlich Beamer / Smartboard Scratch- Projekt
20 min 10:30 – 10:50	Erarbeitung	Die LP stellt den SuS alle Arbeitsblätter und Materialien digital zur Verfügung und erläutert die Vorgehensweise. Die Arbeitsblätter sind so konzipiert, dass die SuS sich selbstständig durch die Unterrichtseinheit navigieren können. Bei Fragen steht LP zur Verfügung. Die SuS erarbeiten die Inhalte eines Sachtextes mit der 5-Schritt Lesemethode in Einzelarbeit. <ul style="list-style-type: none"> • Differenzierung: Es wird eine Mikrolerneinheit in Form von H5P zum Wiederholen dieser Methode zur Verfügung gestellt. Die Sachtexte beschreiben, wie Computer arbeiten und was Programmieren ist. Hierbei verweisen sie auch auf die Programmierung in Scratch.	Fördern von Autonomie und Berücksichtigen von Defiziten und Stärken, selbstständiges Arbeiten, Berücksichtigung von Heterogenität Fördern von Medienkompetenz	Einzelarbeit	Interaktive Arbeitsblätter Tablet/PC H5P-Element zur Lesemethode
10 min 10:50 – 11:00	Sicherung	Die SuS reflektieren und prüfen ihr Wissen selbstständig über ein H5P-Quiz, durch welches die Inhalte der Erarbeitungsphase gesichert werden. Der Link zum Quiz ist bei den Arbeitsaufträgen interaktiv hinterlegt. Entsprechende Lösungen können abgeglichen werden.	Fördern von Autonomie und Berücksichtigen von Defiziten und Stärken,	Partnerarbeit	Interaktive Arbeitsblätter Tablet/PC

		<p>Differenzierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerarbeit • Es sind Tipps und zusätzliche Informationen im H5P-Quiz integriert, die durch die SuS abgerufen werden können und sie in ihrem Lösungsweg unterstützen. 	<p>selbstständiges Arbeiten, Berücksichtigung von Heterogenität</p> <p>Fördern von Medienkompetenz</p>		H5P-Quiz zum Sachtext
<p>30 min 11:00 – 11:30</p>	<p>Transfer / Vertiefung</p>	<p>Nach Abschluss der Sicherungsphase (Quiz) gelangen die SuS über die interaktiven Arbeitsaufträge auf die Plattform von Scratch und erhalten hier Zugriff auf ein vorprogrammiertes Projekt.</p> <p>Die SuS programmieren aufgrund ihres zuvor in der Erarbeitungs- und Sicherungsphase erworbenen Wissens ein eigenes Projekt. Ziel ist es, dass die SuS durch ihr Projekt erklären, ob Computer denken können oder was Programmieren ist. Die Aufgabe ist schülerzentriert konzipiert, sodass die SuS selbst die Inhalte ihres Programms bestimmen bzw. variieren können.</p> <p>Es erfolgt somit ein Rückschluss auf den Sachtext der Unterrichtseinheit, welcher inhaltlich vertieft wird.</p> <p>Differenzierung: Es werden Tipps und Tricks mittels einer TaskCard zur Verfügung gestellt, welche den SuS beim Programmieren Hilfestellung leisten soll. Die TaskCard kann mittels QR-Code über das Endgerät der Lehrperson abgerufen werden.</p> <p>Die emergierenden Lernobjekte speichern die SuS im Klassenstudio bei Scratch ab. Hierbei unterstützt die LP.</p>	<p>Fördern von Autonomie und Berücksichtigen von Defiziten und Stärken, selbstständiges Arbeiten, Berücksichtigung von Heterogenität</p> <p>Fördern von Medienkompetenz</p> <p>Fördern von informatischen Grundkompetenzen</p>	Partnerarbeit	<p>Interaktive Arbeitsblätter</p> <p>Tablet/PC</p> <p>Scratch-Projekt</p> <p>TaskCard</p>
<p>15 min 11:30 – 11:45</p>	<p>Sicherung der Projekte und Abschluss</p>	<p>Die LP zeigt exemplarisch im Plenum ein oder mehrere Objekte und gibt hierzu konstruktives Feedback. Auch die SuS haben die Möglichkeit Feedback zu geben.</p> <p>Zu den restlichen Projekten wird die LP ein schriftliches individuelles Feedback im Nachhinein der Stunde verfassen.</p> <p>Die LP kommt zum Abschluss.</p>	<p>Fördern von Sozialkompetenz</p>	Plenum	<p>Scratch-Projekte</p> <p>Tablet/PC</p> <p>Beamer / Smartboard</p>
<p>Während Transfer /Vertiefung</p>	<p>Bonusaufgabe</p>	<p>Die SuS, die bereits fertig sind, können beginnen, ihr Scratch Projekt beliebig zu erweitern, beispielsweise Hintergrund ändern etc.</p> <p>Die LP hilft bei der Ideenfindung.</p>	<p>Möglichkeit auf Heterogenität einzugehen</p>	Einzelarbeit / Partnerarbeit	<p>Tablet/PC</p> <p>Scratch-Projekt</p>