|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Feinplanung**  **Fachpraktikum** | Praxisgefäss:  Tag der offenen Tür  Fach/Fachbereich[[1]](#footnote-1):  ICT | Praxislehrperson:  Doreen Prasse  Studierende/r:  Robert Arnold  Heidi Kälin  Zoltan Molnar  Lara Steiner  Martin Gwerder | Schulhaus:  PHSZ  Schulort:  Goldau | Klasse:  2.- 6. Klasse  Klassengrösse:  25-30 | Datum:  14.11.2014  Zeit:  10.30-11.00 Uhr |

|  |  |
| --- | --- |
| Lernzielebene Schüler/innen[[2]](#footnote-2) | |
| Thema: Bee-bots und Bauklötze  Grobziele: 2. Die Schülerinnen und Schüler können Algorithmen darstellen und als Programm umsetzen sowie deren Ergebnisse interpretieren und überprüfen.  Instrumentelle(s) Ziel(e): sich aus Bildern informieren; aus Erfahrungen lernen | Bemerkungen (Klasse, Lernende, besondere Umstände etc.): |

|  |
| --- |
| Lernzielebene Studierende/r |
| Professionsstandards und Elemente: |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Feinziele** | **Ablauf** | **Soz. Form** | **Material** |
| 2min  3min  20min  5min | Die SuS können einer Anleitung die nötigen Informationen entnehmen und diese mit den Bee-bots selbstständig umsetzen.  Die SuS können einen Legogegenstand mit dem Programm Chab programmieren und verstehen verschiedene Befehle und Ausführungen. | **Einstieg**  Die Klassen werden separat beim Posten versammelt. Alle SuS dürfen ein Kärtchen aus dem Säckchen ziehen, die die Gruppeneinteilung vorgeben. Jeweils eine 2er oder 3er (variiert nach Grösse der Klasse) pro Schulklasse wird sich mit den Bauklötzen beschäftigen, während die restlichen Gruppen sich mit den Bee-bots auseinandersetzen.  **Hauptteil**  Nun werden die Gruppen jeweils zusammengefügt, sodass jeweils die SuS der Gruppe Bauklötze und die SuS der Gruppe Bee-bots jeweils eine Einführung durch die Studierenden erhalten. Die SuS der 2. -4 . Klassen erhalten eine Einführung durch die Studierenden, während die SuS der 5. Und 6. Klassen sich das Thema mit einer schriftlichen Anleitung selber erarbeiten.  Posten Bee-bots:  Den SuS stehen bei den Bee-bots verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung.  Für die 2. und 3. Klasse steht ein Spielfeld mit Buchstaben zur Verfügung. Spielmöglichkeiten bestehen darin, dass die SuS den Bee-bot so programmieren, dass sie ihren Namen mit dem Bee-bot abfahren können. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass sich die SuS jeweils Abwechslungsweise einen Buchstaben nennen, zu dessen Position der Bee-bot programmiert werden muss.  Das Feld mit den Bildern zu verschiedenen Begriffen ist für die 3. Klasse vorgesehen und soll fächerübergreifend mit dem Fachbereich Deutsch zur Begriffsbildung dienen. Die SuS programmieren jeweils Routen zwischen zwei oder mehreren Gegenständen.  Für die SuS ab der 4. Klasse ist das Feld mit den englischen Gebäuden zwischen denen sie Routen programmieren können.  Für die 5. und 6. Klasse gibt es noch eine Vorlage mit französischen Begriffen.  Zusätzlich gibt es noch weitere Felder mit einem Würfelspiel und einem Slalom.  Beim Slalom programmieren die SuS den Bee-bot jeweils so, dass sie den Slalom ohne Crashs absolvieren können.  Das Würfelspiel wird jeweils in 3er oder 4er Gruppen durchgeführt. Die SuS Würfeln jeweils eine Zahl und müssen den Weg zur gewürfelten Zahl programmieren.  Klötzchen:  Bei diesem Posten erstellen die SuS ein lauffähiges Programm zur Steuerung des Wedo- Krokodils. Sie dürfen dabei die Klötzchen werden von der Kamera gelesen und anschliessend werden diese Daten im Chab verarbeitet.  **Schluss**  Die SuS stellen ihre Projekte sich gegenseitig vor. Und legen die Materialien zu den angestammten Plätzen zurück. | PL  GA  PL | 12 Bee-bots, 8 Spielmatten, 2 Würfel  3 Mac-Computer, 28 Bauklötze, 3 We-Do Baukasten |

|  |  |
| --- | --- |
| **Reflexion** | |
| Zielebene Schüler/innen: | Zielebene Studierende/r (PS): |
| Konsequenzen: | Konsequenzen: |

1. im Kindergarten Fachbereich [↑](#footnote-ref-1)
2. im Kindergarten Freies Spiel in Feinplanung integrieren [↑](#footnote-ref-2)