|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Feinplanung** | Tag der offenen Tür | SPME | PHSZ | Klassen: 1-7 | FR, 14.11.14 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lernzielebene Schüler/innen[[1]](#footnote-1) | |
| Thema: Informatik in der Schule  Grobziele: Die SuS lernen über MaKeyMaKey Grundzüge der Informatik  Instrumentelle(s) Ziel(e): - | Bemerkungen (Klasse, Lernende, besondere Umstände etc.):  Mario Posten + Bananenklavier Posten  10-15 SuS verteilt auf 2 Stationen à je 5-8 SuS |

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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Feinziele** | **Ablauf** | **Soz. Form** | **Material** |
| Total: 10min  4min  4min | **Unterstufe + Oberstufe**  Die SuS können sich gegenseitig Anweisungen geben, wer agieren muss um Mario zu bewegen.  **Unterstufe + Oberstufe**  Die SuS können Mario gemäss Anweisungen gemeinsam bewegen und steuern.  **Unterstufe + Oberstufe**  Die SuS können auf Anweisung des Postenverantwortlichen in der Gruppe zwischen Spieler und Zuschauer wechseln.  **Unterstufe**  Die SuS können erklären, warum mit den Bananen töne erzeugt werden können.  **Oberstufe**  Die SuS können die Bananentastatur gemeinsam mit dem Studi aufbauen.  **Oberstufe**  Die SuS können den Hintergrund der MaKeyMaKey Technik erläutern. | Nach der gemeinsamen Begrüssung (Roboter Spiel) kommen die SuS zum Bananenklavier und Mario Posten.  **Intro:**  Die Gruppe wird in 2 Gruppen à 5-8 SuS geteilt.  C:\Users\Simon Zürcher\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Outlook\9GF2TMHT\mario.jpg  **1ste Gruppe: (4min)**  3 SuS spielen Mario und der Rest, 2-5 SuS helfen von aussen mit Anweisungen.  Stellt euch wie folgt auf: (Grafik ausdrucken an diesem Posten)  Das Spiel wird erklärt: Stellt euch zu dritt in eine Reihe und haltet euch an den Händen. Ihr bedient Mario mit leichtem antippen per Fuss auf die Platte vor euch.  **2te Gruppe: (4min)**  **Unterstufe 1-4 Klassen:**  Die Kinder testen, ob die Bananen Töne von sich geben. NEIN. Der Studi schliesst die Bananen an, demonstriert ihre Töne und erklärt, warum die Töne jetzt entstehen.  **Oberstufe 5-7 Klassen:**  Der Studi zeigt das Programmieren kurz vor (je nach Zeit, das bereits vorgschriebene Programm erklären).  **Hauptteil:**  Die Gruppen spielen gemeinsam und wechseln auf Anweisung der jeweiligen Postenverantwortlichen (Studis) zwischen den Posten.  **Schlussteil:**  Verabschiedung | GA | 2x MaKeyMaKey  4 Bananen  3 Platten Mario  1 Platte Banane  2 Laptops mit Programm:Scratch |

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