



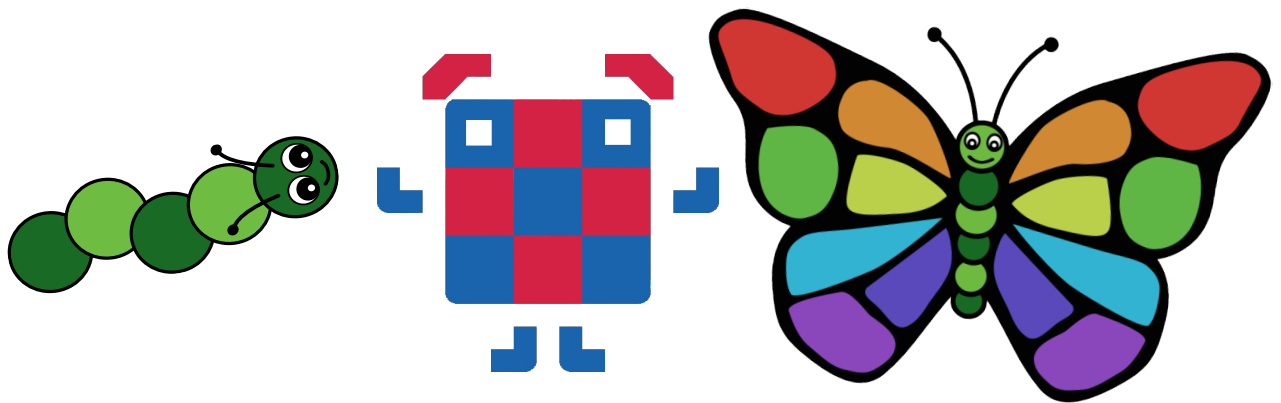
3. & 4. Klasse



1. Abenteuer: Sequenzen

Cubis Programmier- Abenteuer

Eine flexible Unterrichtsreihe mit Verlaufsplänen, Arbeitsblättern, Kopiervorlagen und Lernstandsüberprüfungen für den Einstieg in die Welt der **Algorithmen** und der **Programmierung**.



1. Abenteuer: Sequenzen

Wähle die Lektionen aus, die zu Dir und Deiner Klasse passen. Du entscheidest selbst, wie viel Zeit Du Dir für das Thema **Sequenzen** nehmen möchtest.

Einführung



Sachanalyse,
Abentuergeschichte

Seite 9

Lektion 1



Analoger Einstieg:
Kunstgalerie

Seite 13

Lektion 2

Gehe **100** Schritte

Basislevel:
Esuri und der Apfel

Seite 17

Lektion 3

Drehe **rechts** um **90** Grad

Vertiefungslevel:
Esuri und die Birne

Seite 23

Lektion 4



Code-Detektiv:
Irluse und die Erdbeere

Seite 29

Zusatzlektion

Sage **“ ”**

Synchronsprechen

Seite 33

Abschluss



Handout,
Selbst-Check

Seite 37

Anhang



Baustein-Lexikon,
Arbeitsblätter, Feedback

Seite 41



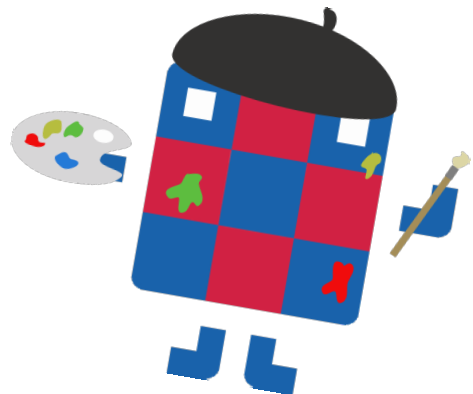
Analoger Einstieg: Kunstgalerie

Einführung

In dieser Lektion lernen die Schülerinnen und Schüler das Konzept und die Relevanz von Programmierung spielerisch kennen. Es werden Ideen und Vorstellungen der Schülerinnen und Schüler gesammelt, ergänzt und diskutiert. Anschließend stellen sich die Kinder der Herausforderung, präzise Anleitungen zu schreiben, die für ihre Mitschülerinnen und -schüler nachvollziehbar sind.

Kompetenzen

- Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren über programmierbare Alltagsgegenstände.
- Die Schülerinnen und Schüler nennen Beispiele für sequentielle Abläufe.
- Die Schülerinnen und Schüler übersetzen Zahlen und Buchstaben in eine textuelle Beschreibung.
- Die Schülerinnen und Schüler übersetzen eine textuelle Beschreibung von Zahlen und Buchstaben in ein Zeichen und interpretieren dieses.
- Die Schülerinnen und Schüler bewerten Anweisungen hinsichtlich ihrer Eindeutigkeit.



Tabellarischer Unterrichtsverlaufsplan

Zeit	Phase	Unterrichtsschritte	SF	Material
10	Einstieg	Spaziergang durch den Alltag	T	<input type="checkbox"/> Klebezettel <input type="checkbox"/> Tafelbild mit Ideen aus dem Alltag
5	Erarbeitung	Was bedeutet Programmierung?	T	<input type="checkbox"/> Tafelbild Sequenzen
5	Übergang in die Arbeitsphase	Arbeitsauftrag erläutern, Zettel austeilern	T	<input type="checkbox"/> KV Kunstgalerie <input type="checkbox"/> AB Meine Sequenz <input type="checkbox"/> AB Deine Sequenz
15	Arbeitsphase	Schreiben und Ausführen der Anleitungen	EA/ PA	<input type="checkbox"/> KV Kunstgalerie <input type="checkbox"/> AB Meine Sequenz <input type="checkbox"/> AB Deine Sequenz
10	Präsentation und Reflexion	Vorstellen der Zeichnungen, Thematisierung von Herausforderungen und Erkenntnissen	P/S	<input type="checkbox"/> Zeichnungen und Vorlagen aus der Arbeitsphase

EA = Einzelarbeit, GA = Gruppenarbeit, PA = Partnerarbeit, P = Plenum, S = Sitzkreis, SF = Sozialform, T = Tafelkino

Inhalte des Unterrichtsverlaufsplans

Vorbereitung

Bereite die Unterrichtsstunde vor, indem Du die Buchstaben und Zahlen aus der Kopiervorlage **Analoger Einstieg Kunstgalerie** zu einzelnen Zetteln schneidest. Falte die Zettel, sodass man die Zeichen nicht sehen kann. Verstau die Zettel in einem Hut, einem Sack oder ähnlichem, woraus die Schülerinnen und Schüler die Zettel ziehen können. Im Verlauf der Stunde werden mit den Schülerinnen und Schülern zwei Tafelbilder angelegt. Du kannst zu Beginn der Stunde eine Seite der Tafel zuklappen, sodass nach dem Erstellen des ersten Tafelbilds noch genügend Platz für das zweite Tafelbild bleibt.

Einstieg

Es wird sich im Tafelkino getroffen. Stell Dir gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern vor, auf einen Spaziergang durch den Alltag zu gehen. Hier werden Ideen gesammelt, wo den Kindern Geräte begegnen, die programmiert werden. Lass die Schülerinnen und Schüler die Ideen auf Zetteln notieren und sie an die Tafel hängen. Am besten nutzt Du nur eine Hälfte der Tafel. Die andere kannst Du zunächst zugeklappt lassen. Es entsteht eine Ansammlung, die die Masse und Relevanz von Programmierung im Alltag visualisiert. Beispiele für Programmierung können sein:



- Handy/Smartphone, Laptop, Computer, Tablet