



## Planungsraster zum sprachlichen Input: Bee-Bots

<b>Kernlexik</b>				
Sprachstrukturen: Nominalisierungen, Komposita, trennbare / reflexive Verben, Nebensätze, Bedingungssätze, Präpositionalangaben				
<b>Nomen</b>			<b>Verben</b>	<b>Adjektive</b>
der	die	das	gehe vorwärts (Befehl), gehe rückwärts (Befehl), drehe 90° links (Befehl), drehe 90° rechts (Befehl), starten, Befehl löschen, vorspulen, programmieren, verkürzen (Programm), wiederhole (Befehl)	gelb (Bee-Bot)
Bee-Bot Knopf, -e Code, -s Roboter, - Befehl, -e Honig, - Fehler, - Bug, - Pfeil, -e Zielpunkt, -e	Biene, -n Wiederholung, -en Pause, -n Wiederholungsschleife, -n Funktion, -en	Feld, -er Programm, -e Modell, -e Startfeld, -er		

Mitteilungsbereich (Operatoren)	Konzept / Begriff / Kerngedanke	Teilfertigkeitsorientiertes Übungsformat	
<b>Nachfragen</b> "Welches Programm ist kürzer und warum ist das so?"	Merkmale erkennen, vergleichen Einstimmung/ Inspiration	<b>Hörverstehen</b>	VOR der Durchführung anhand von Bee-Bots, gemeinsame Erarbeitungs-/ Besprechungsphase (Originalbegegnung Bee-Bots / Feld), erste Sammlung von (Fach-)begriffen Storytelling: Hella Wahnsinns Problem wird vorgelesen; SuS fassen das Problem mündlich zusammen
<b>Begründen</b> - Dieses Programm ist kürzer, weil ...		<b>Sprechen</b>	VOR der Arbeitsphase: Austausch über das bereits Gelernte



## Planungsraster zum sprachlichen Input: Bee-Bots

<p>- Dieses Programm ist länger, weil ...</p> <p>- Ich kann eine Wiederholungsschleife einbauen, weil ...</p> <p>- Je ... das Programm, desto ...</p>	<p>Aneinanderreihung von Befehlen erkennen und beschreiben können</p> <p>Erkennen, dass eine Wiederholungsschleife Programme verkürzen kann</p>		<p>WÄHREND der Arbeitsphase: Austausch über gemachte Entdeckungen (Programmier-Austausch-Station)</p> <p>NACH der Arbeitsphase: Reflexion zur jeweiligen Fragestellung (Problem von Hella Wahnsinn); Nutzung von Sprachstreifen/ Wortspeicher</p>
<p><b>Identifizieren</b></p> <p>Das Programm kann verkürzt werden durch die Wiederholungsschleife.</p> <p>Wenn ich einen Befehl mehrfach verwende, dann kann er durch die Wiederholungsschleife ersetzt werden.</p> <p>Die Biene gelangt nicht zum Roboter, weil...</p>	<p>Erkenntnisse über das geschickte Schreiben von Programmen erlangen.</p> <p>Identifizieren von Fehlern in geschriebenen Programmen.</p>	<p><b>Lesen</b></p>	<p>Wortspeicher (mit Piktogrammen/ Befehlen)</p> <p>Satzstreifen mit Satzanfängen (Chunks)</p> <p>Arbeitsaufträge</p>
<p><b>Beschreiben (Abläufe/Bedingungen)</b></p> <p>Wir haben beobachtet, dass ...</p> <p>Die Wiederholungsschleife ist hilfreich, um ...</p>	<p>Frage- bzw. Problemstellungen in PA lösen; Erkenntnisse austauschen und festhalten.</p> <p>Sprachlicher Austausch als Basis technischer Lernprozesse.</p>	<p><b>Schreiben</b></p>	<p>NACH/Während der Arbeitsphase: Festhalten der Programme</p> <p>Sukzessives Erweitern des Wortspeichers im Rahmen der Unterrichtsreihe</p>