

Zeit (min)	Ziele/zu erreichende Kompetenzen	Geplante Lernschritte	Methodisch – didaktische, differenzierende und individualisierende Maßnahmen U-Mittel, Medien, Lern- und Sozialform
10	SuS können das Lernziel der Unterrichtsstunde wiedergeben	Begrüßung und Vorstellung des Themas der Stunde. <ul style="list-style-type: none"> • Kurzes YouTube Video über SonicPi • Vorführen des Unity Spiels mit Sound 	Beamer, L – SuS Gespräch
15	SuS können Urheberrecht erklären.	Im Gespräch Urheberrecht von Musik erarbeiten.	Beamer, L – Input, L – SuS Gespräch
15 30 10	SuS können in SonicPi ein Programm (Sound) erstellen.	Vorführen SonicPi SuS erstellen eigene Hintergrundmusik für Spiel in SonicPi SuS führen Programme vor	Beamer, L – Input SuS – Einzelarbeit, L – Coaching
20	SuS können in Unity einen Sound einfügen.	Mit SuS Sound in Spiel einbauen SuS führen ihr Spiel vor	Beamer, L – Input, SuS – Einzelarbeit, L – Coaching