

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Übersichtstabelle zu allen schnellen Stunden	5



Digitale Fotografie im Unterricht

Fotos zu Anlauten erstellen	6
Wer findet alle Möglichkeiten?	7
Rechenaufgaben fotografieren	8
Gesichter legen und fotografieren.	10
Schatten fangen	11
Zusammengesetzte Namenwörter	12
Finde den Unterschied!.	14
Einer raus!	15



Auditive Medien

Geräusche erraten und aufnehmen.	17
Ein Gedicht vertonen	20
Zungenbrecher aufnehmen	22
Eine Umfrage durchführen	24
Orte hörbar machen.	27
Zuhören mit Hörspielen fördern	30
Interviews führen	32
Einen Wetterbericht aufnehmen	34



Computer / Virtuelle Medien

Selbstporträts am Computer.	37
Kunstwerke mit dem PC	38
Die Lieblingshomepage präsentieren	40
Geometrische Wesen mit Microsoft PowerPoint®	43
Einen Text mit dem PC abschreiben	44
Einen Text am PC grafisch gestalten	45
Bilder im Internet suchen und abspeichern	46
Informationen im Internet recherchieren.	49
Kartenlesen mal anders.	51

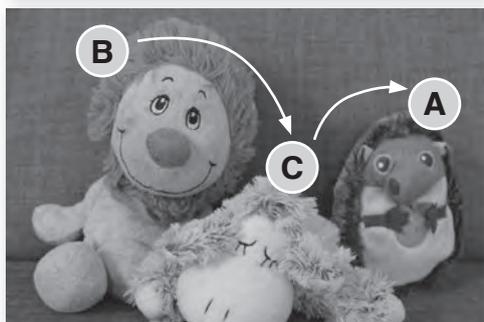
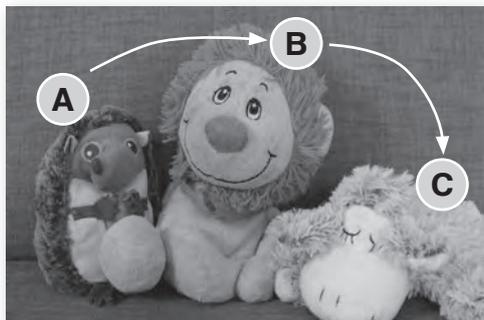


Nachdenken über Medien

Umfrage über Mediennutzung	55
Medienkonsumverhalten als Tagesprotokoll.	57
Interview über Handynutzung erstellen	60
Die eigene Schulhomepage analysieren	63
Kindernachrichten anschauen und auswerten	65
Steckbrief zum Lieblingsbuch	68
Zeitungen und Zeitschriften untersuchen	70
Ein Tag ohne Medien	72



Wer findet alle Möglichkeiten?



2. bis 4. Klasse



ca. 45 Minuten



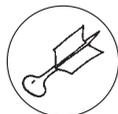
- Kuscheltiere (Alternativ können anstelle von Kuscheltieren auch Gegenstände aus dem Schulranzen (z. B. Lineal, Bleistift, Spitzer) für den Auftrag verwendet werden.)
- ein Zeichenblockblatt (DIN A3) pro Gruppe
- eine Digitalkamera pro Gruppe
- Speicherkartenlesegerät oder Übertragungskabel
- Beamer & Laptop oder interaktive Tafel
- eventuell Farbdrucker



Die Schüler erstellen Fotos zu einem Thema aus dem Bereich Kombinatorik. Die Kinder üben den gezielten Umgang mit der Digitalkamera und lernen, Lösungen mit einem Foto zu dokumentieren.



Die Schüler erhalten den Auftrag, Kuscheltiere von zu Hause in die Schule mitzubringen. Alternativ eignen sich auch Materialien aus dem Mäppchen (Lineal, Stift, Schere etc.).



Einstieg

Die Schüler bringen Kuscheltiere von zu Hause mit. Diese werden gemeinsam im Kreis betrachtet. Nun erhalten die Schüler den Auftrag, in Gruppen zu arbeiten. Sie sollen drei Kuscheltiere auswählen und alle Möglichkeiten finden, wie sich diese in einer Reihe anordnen lassen.

Erarbeitung

Die Schüler arbeiten in Teams (maximal vier Schüler) zusammen. Die Gegenstände werden dazu auf einem weißen Zeichenblockblatt (DIN A3) angeordnet und von oben aus der Vogelperspektive fotografiert. Bei Kuscheltieren ist es natürlich auch möglich, sie gegen eine Wand zu lehnen und von der Seite zu fotografieren. Die Ergebnisse der gefundenen Möglichkeiten werden am Ende gemeinsam über den Beamer oder die interaktive Tafel betrachtet und können mithilfe eines Farbdruckers auch ausgedruckt werden.

Auswertung

Bei der Betrachtung der Bilder am Ende sollte besprochen werden, dass sich genau sechs Möglichkeiten beim Anordnen finden lassen: A,B,C; A,C,B; B,A,C; B,C,A; C,B,A; C,A,B. Die Kinder können auch versuchen, alle Möglichkeiten zu finden, wenn sie die Übung mit vier Kuscheltieren durchführen. Es sind dann insgesamt 24 Möglichkeiten.



Anstelle der Digitalkameras können auch Tablets verwendet werden. Man kann auch drei oder vier Kinder anstelle von Kuscheltieren aufstellen und fotografieren. Aber: Da sich diese erfahrungsgemäß schnell bewegen, ist die Qualität der Fotos bei lebendigen Objekten meist schlechter als bei statischen Objekten.



Finde den Unterschied!



2. bis 4. Klasse



ca. 45 Minuten



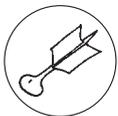
- eine Digitalkamera pro Gruppe
- Speicherkartenlesegerät oder Übertragungskabel
- eventuell Drucker
- unterschiedliche Alltagsmaterialien oder Spielsachen
- Decke



Die Schüler konzipieren den Aufbau zweier Bilder und berücksichtigen eine Veränderungskomponente. Die Kinder üben dabei den gezielten Umgang mit der Digitalkamera und lernen, kleine Bildelemente zu verändern und auf Details zu achten.



Unterschiedliche Alltagsmaterialien und Spielsachen mit in die Schule bringen. Alternativ die Schüler beauftragen, diese selbst mitzubringen.



Einstieg

Die Lehrerin führt mit den Kindern Kim-Spiele durch. Die Schüler sitzen dabei im Kreis und die Lehrerin hat Gegenstände unter einer Decke vorbereitet. Sie lüftet kurz die Decke, dann wird wieder abgedeckt. Die Kinder schließen die Augen. Die Lehrerin entfernt etwas, legt etwas dazu oder verändert einen Gegenstand unter der Decke. Die Kinder dürfen nun wieder die Augen öffnen. Die Decke wird entfernt und die Schüler müssen erkennen, was verändert, hinzugelegt oder weggenommen wurde.

Erarbeitung

Die Schüler erhalten nun den Auftrag, mit einem Partner oder in der Gruppe Fehlersuchbilder zu erstellen. Dazu bauen sie eine Bildanordnung auf und fotografieren diese. Für das zweite Bild müssen sie etwas in der Anordnung verändern und dann das zweite Foto machen. Bei Klassen, die wenig geübt sind, sollte ein gemeinsames Beispiel mithilfe einer Digitalkamera erstellt werden. Wichtig ist, dass die Kinder beim zweiten Foto genau denselben Bildausschnitt wählen wie beim ersten Bild.

Auswertung

Bei der Auswertung erraten die anderen Mitschüler, was auf dem zweiten Bild anders ist. Selbstverständlich sollte auch hier über die Qualität der entstandenen Rätsel gesprochen werden.



Alternativ können Wimmelfehlerbilder erstellt werden. Hier werden sehr viele Elemente auf einem Foto arrangiert. Anstelle von Digitalkameras können auch Tablets verwendet werden. Die Bilder können auch als Rätsel im Schulhaus ausgehängt oder auf der schuleigenen Homepage präsentiert werden.





Ein Gedicht vertonen



2. bis 4. Klasse



ca. 90 Minuten



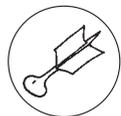
- Kopie des Gedichts „Der verrückte Zoo“ (siehe S. 21) für alle Schüler
- Aufnahmegeräte oder Handys mit Aufnahme- und Abspielmöglichkeit (eines pro Gruppe) (Sollte das Aufnahmegerät die Aufnahmen nicht abspielen können, werden zudem ein Übertragungskabel und ein PC mit Boxen benötigt.)



Die Schüler setzen ein Gedicht in ein Hörstück um. Sie üben das zuhörerbezogene Erzählen einer Geschichte, die Produktion von Geräuschen und den Umgang mit einem Aufnahmegerät.



Das Gedicht „Der verrückte Zoo“ (siehe S. 21) muss für alle Schüler kopiert werden.



Einstieg

Den Kindern wird das Gedicht „Der verrückte Zoo“ präsentiert. Die Lehrerin liest es vor und stellt kleine Aufgaben zur Sinnentnahme. Mögliche Fragen: Welche Tiere kommen im Gedicht vor? Was macht das Zebra? Warum ist der Zoo verrückt? etc.

Erarbeitung

In Gruppen gestalten die Kinder nun das Gedicht als Hörspiel, wobei ein Kind die Überschrift vorliest, ein weiterer Schüler als Sprecher fungiert und das dritte Kind die passenden Geräusche produziert. Der vierte Schüler ist der „Tonman“. Er bedient das Aufnahmegerät, was in der Regel nicht schwierig ist. Trotzdem macht es Sinn, dass die Lehrerin die „Tonmänner“ und „Tonfrauen“ für eine kurze Unterweisung zu sich holt und ihnen das Aufnahmegerät zeigt und die Bedienung erläutert. Wichtig ist, dass die Kinder sich für die Aufnahme einen Ort suchen können, an dem nicht viele Nebengeräusche vorhanden sind. Für die Aufnahme gilt: Im Idealfall tragen die Kinder das Gedicht auswendig vor. Man könnte den Schülern das Üben ihres Audiostücks auch als Hausaufgabe aufgeben. Ein Vortrag klingt meist spannender als vom Blatt abgelesene Sätze und verbessert das Hörergebnis deutlich.

Auswertung

Die Ergebnisse werden gemeinsam angehört und entsprechende Probleme besprochen. Die Kinder suchen nach anderen Gedichten, schreiben selbst kleine Reime und vertonen diese. So entsteht im Laufe der Zeit eine CD mit Klassengedichten, die beispielsweise am Schulfest oder bei einer Klassenfeier verkauft werden kann.



Sollte nur ein Aufnahmegerät zur Verfügung stehen, können die Gruppen ihre Aufnahmen nacheinander machen. Die Schüler, die fertig sind oder gerade nichts zu tun haben, setzen das Gedicht beispielsweise grafisch um.



Orte hörbar machen



3. und 4. Klasse



ca. 45 Minuten



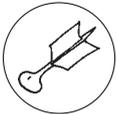
- Wortkarten „Orte hörbar machen“ (siehe S. 28) vergrößert kopiert
- Kopie des Arbeitsblattes „Ein Raum voller Geräusche“ (siehe S. 29) für alle Schüler
- Aufnahmegeräte oder Handys mit Aufnahmefunktion und Abspielmöglichkeit (eines pro Gruppe) (Sollte das Aufnahmegerät die Aufnahmen nicht abspielen können, werden zudem ein Übertragungskabel und ein PC mit Boxen benötigt.)



Die Schüler nehmen die Geräuschkulisse eines Ortes auf und erraten die Geräuschkulissen der anderen Gruppen. Sie üben, einen Ort akustisch wahrzunehmen.



Vor der Stunde die Wortkarten „Orte hörbar machen“ (siehe S. 28) vergrößert kopieren und ggf. laminieren. Das Arbeitsblatt „Ein Raum voller Geräusche“ (siehe S. 29) in Klassenstärke kopieren.



Auftrag

Die Schüler erhalten den Auftrag, mit ihrer Gruppe einen Ort in der Schule mit einem Aufnahmegerät akustisch aufzunehmen.

Erarbeitung

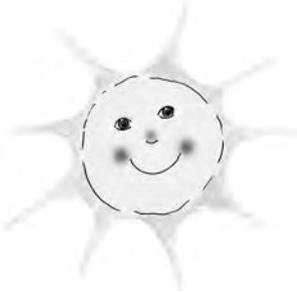
Wichtig ist, dass die Schüler während der Aufnahme nicht sprechen oder Geräusche erzeugen. Die Lehrerin teilt den Schülern dazu die Wortkarten mit den entsprechenden Orten aus. Die Teams dürfen den erhaltenen Ort nicht verraten. Sie sollen den Ort auf der Wortkarte eine Minute lang aufnehmen und dann mit der Aufnahme zurück ins Klassenzimmer kommen.

Auswertung

Die Geräuschkulissen werden gemeinsam angehört. Die jeweils anderen Gruppen erraten, wo die Aufnahmen erstellt wurden und begründen ihre Einschätzung. Die gehörten Geräusche werden benannt und die Probleme bei den Aufnahmen werden thematisiert. Diese Stunde kann nur durchgeführt werden, wenn die Schüler verlässlich arbeiten. Als Weiterarbeit in der Folgestunde eignet sich das Arbeitsblatt „Ein Raum voller Geräusche“ von Seite 29.



Einen Wetterbericht aufnehmen



3. und 4. Klasse



ca. 45 Minuten



- Aufnahmegeräte oder Handys mit Aufnahme-funktion und Abspielmöglichkeit (eines pro Gruppe) (Sollte das Aufnahmegerät die Aufnahmen nicht abspielen können, werden zudem ein Übertragungskabel und ein PC mit Boxen benötigt.)
- Bildimpulse „Einen Wetterbericht aufnehmen“ (siehe S. 35) vergrößert kopiert
- Wetterberichte (siehe S. 36) zum Vorlesen kopiert
- Wetterkärtchen (siehe S. 36) für alle Schüler kopiert



Die Schüler konzipieren einen Wetterbericht und nehmen diesen auf. Sie untersuchen so eine gängige Beitragsform aus dem Radio.



Die Bildimpulse (siehe S. 35) im Vorfeld der Stunde vergrößert kopieren und ggf. laminieren. Die Wetterberichte (siehe S. 36) zum Vorlesen kopieren und bereitlegen, ebenso die Wetterkärtchen (siehe S. 36) für alle Schüler kopieren und ggf. laminieren.



Einstieg

Die Lehrerin zeigt den Schülern die Bildimpulse. Die Schüler erkennen, dass manche Kinder für das entsprechende Wetter nicht richtig angezogen sind. Die Lehrerin leitet mit dem Impuls über: „Da haben diese Kinder wohl am Morgen kein Radio gehört ...“ Die Schüler erklären, dass im Radio der Wetterbericht kommt und die Menschen dann auch genau wissen, wie sie sich anziehen müssen.

Erarbeitung

Nun liest die Lehrerin drei Wetterberichte vor (siehe S. 36). Die Schüler erklären, weshalb Wetterbericht Nummer 2 besonders gut gelungen ist. Dieser Bericht ist kurz, benennt alle wichtigen Fakten (Temperatur, Wetterentwicklung) und beinhaltet Tipps zur Kleiderwahl. Die Schüler erhalten nun den Auftrag, selbst mit der Gruppe einen Wetterbericht zu erstellen. Dazu erhalten sie ein Wetterkärtchen (siehe S. 36). Auf den Wetterkärtchen stehen stichpunktartige Informationen zu Wetterberichten, die dann als ganze Texte auf ein Blockblatt übertragen werden müssen.

Auswertung

Die Gruppen tragen ihre Wetterberichte vor. Sie werden mit allen auf deren Qualität hin besprochen. In Gruppen werden die Berichte aufgenommen. Wichtig ist, dass die Kinder sich für die Aufnahme einen Ort suchen können, an dem nicht sonderlich viele Nebengeräusche vorhanden sind. Es bietet sich ein Gruppenraum an, um die Aufnahmen durchzuführen.



Alternativ könnten auch Nachrichten oder Werbespots erstellt werden. Dafür müsste aber ein anderer zeitlicher Rahmen einkalkuliert werden, da diese Beitragsformen komplexer sind.



Einen Text mit dem PC abschreiben



3. und 4. Klasse



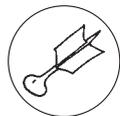
ca. 45 Minuten



- Texte der Kinder
- Im Idealfall für jedes Kind einen Computerarbeitsplatz, auf den Rechnern sollte das Textverarbeitungsprogramm Microsoft Word® oder ein vergleichbares, kostenloses Freeware-Programm verfügbar sein.
- Gut ist auch ein Drucker, mit dem die Texte ausgedruckt werden können.



Die Schüler übertragen einen handschriftlichen Text in ein Dokument im Programm Microsoft Word®, indem sie ihn abtippen. Die Kinder üben dabei den gezielten Umgang mit der Maus und der Tastatur am Computer.



Einstieg

Die Schüler erhalten den Auftrag, sich einen Text (z. B. aus ihrem Geschichtenheft oder ihren geschriebenen Aufsätzen) auszusuchen und davon mindestens fünf Sätze am Computer zu tippen.

Erarbeitung

Die Lehrerin erklärt den Schülern über den Beamer oder die interaktive Tafel das Programm. Viele Kinder haben bereits Vorerfahrungen mit Microsoft Word® und können bei der Erklärung gut mit einbezogen werden. Die Schüler tippen dann den Text ihrer Wahl ab, speichern ihn und drucken ihn aus.

Auswertung

In der Auswertung dieser Arbeitsphase mit der gesamten Klasse werden die ausgedruckten Texte nebeneinander gelegt. Die Schüler schildern ihren Arbeitsprozess sowie Stolpersteine und geben einander Tipps. Die Vorteile von am Computer getippten Texten werden benannt: So sind diese einfach besser lesbar. Durch die Rechtschreibkontrolle können Fehler ausgebessert werden, ohne dass diese Ausbesserung sichtbare Spuren hinterlässt.



Sollten nicht genügend Computerarbeitsplätze für alle Schüler vorhanden sein, können auch immer zwei Kinder zusammen an einem PC arbeiten. Es ist auch möglich, die Arbeit im Rahmen der Freiarbeit oder des Wochenplans anzubieten, wenn im Klassenzimmer nur wenige Computer zur Verfügung stehen. Gerade das richtige Abspeichern der Texte bereitet den Kindern oft Probleme. Hier ist es sinnvoll, vorab einen Ordner auf den Computern anzulegen, wo die Schüler ihre Arbeitsergebnisse speichern können. Oftmals werden die Daten nach dem Herunterfahren des Computers automatisch gelöscht. Hier sollte mit einem USB-Stick gearbeitet werden. Die getippten Texte sind im Regelfall nicht von den Kindern gelayoutet. Es fehlen meist Absätze sowie eine Variation der Schriftart und Schriftgröße. Darauf kann in einer Folgestunde eingegangen werden (siehe auch Unterrichtsvorschlag von S. 45).



Kartenlesen mal anders



Erkläre folgende Darstellungen auf einer digitalen Karte!











Scrollen verändert den Maßstab! Jede (digitale) Karte ist eine vereinfachte Abbildung der Wirklichkeit. Sie ist flach (zweidimensional), obwohl die Wirklichkeit ja körperlich (dreidimensional) ist. Diese Vereinfachung ist auch immer eine Verkleinerung. Wie sehr etwas verkleinert wurde, kannst du am Maßstab ablesen. Wenn der Maßstab 1:50.000 ist, wurden 50.000 cm zu einem cm geschrumpft. Bei digitalen Karten ist nicht immer ein Maßstab eingezeichnet. Durch scrollen (Rädchen an der Maus drehen), kannst du jedoch heranzoomen – der Maßstab verändert sich, die Dinge werden größer dargestellt. Probiere es am Computer doch einmal aus!



Die eigene Schulhomepage analysieren



3. und 4. Klasse



ca. 45 Minuten



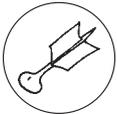
- Beamer & Laptop oder interaktive Tafel
- Computer mit Internetzugang
- Kopie des Arbeitsblattes „Die Schulhomepage analysieren“ (siehe S. 64) für alle Schüler



Die Schüler untersuchen die eigene Schulhomepage. Die Kinder lernen so ein Medium der Informationsvermittlung und Präsentation kennen, indem sie es gezielt analysieren.



Im Vorfeld der Stunde das Arbeitsblatt „Die Schulhomepage analysieren“ (siehe S. 64) für alle Schüler kopieren.



Einstieg

Meistens ist die Schulhomepage den Kindern eher unbekannt. Da sie einen wichtigen Teil des Schullebens und -profils abbildet, ist es schade, wenn diese von den Kindern nicht wahrgenommen wird. Die Lehrerin kann dazu die Schulhomepage erst einmal über den Beamer oder die interaktive Tafel präsentieren und im Anschluss kann sie gemeinsam erkundet werden.

Erarbeitung

Interessante Fragestellungen hierbei könnten beispielsweise folgendermaßen lauten: Wo sind unsere Lehrer abgebildet? Wo finde ich die Termine fürs laufende Schuljahr? Wo gibt es Berichte über schulische Veranstaltungen? Im Anschluss erkunden die Schüler in Kleingruppen mithilfe von Computern und mithilfe des Arbeitsblattes die Homepage.

Auswertung

Die Ergebnisse werden gemeinsam zusammengetragen und besprochen. Die Lehrerin kann mit den Kindern im Folgenden noch Fragen diskutieren. Ein Beispiel: „Warum hat die Schule eigentlich eine Schulhomepage?“ Gut sind auch kritische Anschlussfragen, in etwa: „Manche Eltern wollen nicht, dass ihre Kinder auf der Homepage abgebildet sind. Hast du eine Idee, wieso?“



Weitere Ideen:

- Die Schüler schreiben einen Artikel für die Schulhomepage.
- Die Schüler erstellen selbst einen Fragebogen über diese oder eine andere Internetseite.



Zeitungen und Zeitschriften untersuchen



3. und 4. Klasse



ca. 45 Minuten



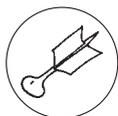
- eine Zeitung oder Zeitschrift pro Gruppe
- Kopie des Arbeitsblattes „Forscherblatt“ (siehe S. 71) für alle Schüler



Die Kinder vergleichen Zeitungen und Zeitschriften miteinander und lernen dabei unterschiedliche Zeitungen und Zeitschriften kennen.



Im Vorfeld der Stunde sollten die Kinder aufgefordert werden, Zeitungen und Zeitschriften mit in den Unterricht zu bringen. Die Lehrerin kann diese aber auch selbst besorgen. Das Forscherblatt (siehe S. 71) muss für alle Schüler im Vorfeld der Stunde kopiert werden.



Einstieg

Die Lehrerin legt verschiedene Zeitungen und Zeitschriften in den Gesprächskreis. Die Schüler äußern sich dazu. Eventuell kennen sie bereits einige der mitgebrachten Medien. Die Kinder können natürlich auch selbst angehalten werden, eine eigene Zeitung / Zeitschrift mitzubringen. Da viele Haushalte über keine Tageszeitung mehr verfügen, kann es allerdings schwierig werden. Da hier vor allem unterschiedliche Arten von Zeitungen / Zeitschriften verglichen werden sollen, macht es Sinn, wenn die Lehrerin eine Vorauswahl trifft.

Erarbeitung

Falls Zeitungen und Zeitschriften verwendet werden, ist eine Begriffsklärung wichtig. Zeitungen erscheinen täglich und beschäftigen sich mit allen aktuellen gesellschaftlichen Themen. Zeitschriften erscheinen regelmäßig, meist wöchentlich oder monatlich. Tagespolitische und aktuelle Themen spielen eine untergeordnete Rolle. Zeitschriften sind zielgruppenrelevant aufbereitet.

Es wird nun mit der Methode „Gruppenpuzzle“ gearbeitet: Die Kinder analysieren in sogenannten Stammgruppen eine der Zeitungen / Zeitschriften. Aus der Stammgruppe heraus begeben sie sich in eine Expertengruppe. Dort stellen sie den anderen Kindern ihre Zeitung / Zeitschrift vor.

Die anderen Experten verfahren genauso.

Auswertung

Abschließend wird über die Arbeit mit der Methode „Gruppenpuzzle“ reflektiert. Im Anschluss überlegen die Schüler, welche der hier vorgestellten Zeitungen / Zeitschriften sie sich kaufen würden und weshalb. Sie sollen auch überlegen, ob der Preis gerechtfertigt ist oder nicht. Toll ist es, wenn im Anschluss an diese „schnelle Stunde“ ein kleines Klassenprojekt entsteht, bei dem die Kinder gemeinsam eine Klassenzeitschrift oder Klassenzeitung erstellen.