Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4

Unterrichtsvorschläge

1 Deutsch

1.1 Wortarten-Bingo 7
1.2 Lesetagebuch 8
1.3 Klassenwörterbuch 10
1.4 Gedichte illustrieren 12
1.5 Schriftkultur Fontane 13
1.6 Gesprächsregeln 15
1.7 Fortsetzungsgeschichte 16
1.8 Gestaltend mit Lyrik umgehen 18
1.9 Märchen-Emojis 20
1.10 Geschriebener Weihnachtsbaum 21
1.11 Konflikte – eine Fotogeschichte 22
1.12 Mein Internetstar 25
1.13 Wortarten 26

2 Mathematik

2.1 Routen planen 28
2.2 Das Viereck-E-Book 29
2.3 Schriftliche Addition mit Stop-Motion 31
2.4 Wer wird Multiplikationär? 33
2.5 Dem Einmaleins auf der Spur 35
2.6 Ebene Figuren konstruieren – eine Präsentation 36

3 Sachunterricht

3.1 Fahrradprüfung digital begleiten 38
3.2 Stadt – Land – Fluss – mit Lerneffekt! 39
3.3 Frühblüher – eine Fotosafari 41
3.4 Verkehrsregeln – ein Stop-Motion-Film 42
3.5 Meine Heimatstadt 44
3.6 Kinderweltreise 45

4 Religion / Ethik

4.1 Mose in Stop-Motion 48
4.2 Vorbilder 49
4.3 Eine E-Mail an UNICEF 51
4.4 Psalme bildlich gesprochen 53

5 Englisch

5.1 Schiffe versenken mal anders 55
5.2 My own Vocabulary 56

6 Hilfreiche Apps und Websites für den Unterricht 58

Zu diesem Band gibt es digitales Zusatzmaterial.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

1 DEUTSCH

1.1 Wortarten-Bingo

Klassenstufe:	3, 4
Sozialform:	Einzelarbeit
Kompetenzbereich:	3: Produzieren und Präsentieren ■ sich in der Menüleiste einer Textbearbeitungssoftware orientieren ■ grundlegende Bearbeitungswerkzeuge auswählen und anwenden
Technische Voraussetzungen:	Computer, Tablet
Software:	Textverarbeitungsprogramm
Kurzbeschreibung:	Die Schüler spielen im Deutschunterricht eine Variante des Spiels Bingo, indem sie Wortarten in einem Text identifizieren und in einen Bingo-Spielplan eintragen.
Dauer:	1 Unterrichtsstunde
Durchführung:	Zunächst legt jeder Schüler einen Bingo-Spielplan im Textverarbeitungsprogramm an. Dieser besteht aus einer Tabelle mit 4 × 4 Feldern. Nun erhält jeder Schüler denselben Text, z. B. aus dem Lesebuch, und liest diesen durch. In der anschließenden Spielphase erhalten die Schüler den Auftrag, die ersten 16 Substantive aus dem Text auszusuchen und in die Tabelle willkürlich einzutragen. Wortdopplungen sind zu vernachlässigen. Die Lehrkraft beginnt nun, in einer zufälligen Reihenfolge die Substantive vorzulesen und die Schüler markieren die genannten Wörter oder Felder farbig in ihrer Tabelle. Hat ein Schüler eine ganze Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal gekennzeichnet, ruft er laut: „BINGO!“ Die Lehrkraft entscheidet, bis zu welcher Platzierung diese Spielrunde ausgetragen wird. Nach Spielende werden alle 16 Substantive und die entsprechenden Merkmale noch einmal genannt. Möglicherweise schließen sich [illegible]

VORSCHAU

-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

1.3 Klassenwörterbuch

Klassenstufe:	3, 4
Sozialform:	Einzel-, Paar- oder Gruppenarbeit
Kompetenzbereiche:	3: Produzieren und Präsentieren 5: Problemlösen und Handeln ■ digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen ■ kurze Texte mithilfe des Zehnfingersystems auf der Tastatur eingeben ■ sich einfache Funktionen digitaler Werkzeuge erschließen
Technische Voraussetzungen:	Computer, Tablet, Internet
Software:	Textverarbeitungsprogramm, ggf. Kindersuchmaschine
Kurzbeschreibung:	Im Laufe des Schuljahres kann fortwährend an der Erstellung eines eigenen Klassenwörterbuchs gearbeitet werden. Eine digitale, klasseneigene Wörtersammlung entsteht.
Dauer:	Einführung 1 Unterrichtstunde, Fortführung dauerhaft nach Bedarf
Durchführung:	Zur Klärung und Besprechung von Wörtern, deren Bedeutung zunächst unbekannt oder verwirrend ist, eignet sich neben einem konventionellen Wörterbuch ein eigenes, digitales Klassenwörterbuch. Zur Einführung des Wörterbuchs bietet sich eine Unterrichtseinheit zum Thema Fremdwörter an. Dabei verteilt die Lehrkraft Kärtchen mit Wörtern aus dem Alltag, deren Bedeutung oder Erklärung nicht auf Anhieb auszumachen sind (z. B. Demokratie, Abseits, Kimono, Mentor, Anekdote, Delikatesse, Image etc.). Jeder Schüler erarbeitet nun eine passende Erklärung seines Begriffs. Dabei wurde vorher ausführlich besprochen, welche Recherchemöglichkeiten es gibt (Wörterbuch, Kindersuchmaschine oder Befragung eines Erwachsenen). Die verfassten Erklärungen werden in der Klasse besprochen und anschließend in ein gemeinsames Dokument übertragen. Entweder führt die Lehrkraft alle Einzeldokumente zusammen oder die Schüler schreiben, evtl. im Rahmen einer Planarbeit, nach u

VORSCHAU

-Verlag

zur Vollversion

1.4 Gedichte illustrieren

Klassenstufe:	1–4
Sozialform:	Einzelarbeit
Kompetenzbereiche:	3: Produzieren und Präsentieren 5: Problemlösen und Handeln ■ digitale Produkte weiterverarbeiten ■ eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und anwenden
Technische Voraussetzungen:	Computer, Tablet, Internet
Software:	Textverarbeitungs- und Zeichenprogramm
Kurzbeschreibung:	Zu einem ausgewählten Gedicht gestalten die Schüler eigene Bilder und illustrieren damit den Text.
Dauer:	1 Unterrichtsstunde
Durchführung:	Die Lehrkraft wählt ein geeignetes Gedicht aus dem Lesebuch aus und die Schüler schreiben es im Textverarbeitungsprogramm ab. Schüler der Klassen 3 und 4 können nach Besprechung geeigneter Kriterien selbst ein Gedicht verfassen. Anschließend gestalten sie zu jeder Strophe ein passendes Bild im Zeichenprogramm und fügen es später in die passende Stelle des Textes ein. Möglicherweise bieten sich auch passende Fotos als Illustration an. Dazu könnten die Schüler selbst auf Motivsuche gehen und Bilder aufnehmen oder aus einer Bilddatenbank auswählen.
Variation:	Es können eigene Gedichte (Elfchen, Reime, Akrostichen) geschrieben und mit Bildern oder Fotografien illustriert werden.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion
-Verlag

1.8 Gestaltend mit Lyrik umgehen

Klassenstufe:	3, 4
Sozialform:	Einzelarbeit
Kompetenzbereiche:	1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 5: Problemlösen und Handeln ■ digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen ■ effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen ■ persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren ■ Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren
Technische Voraussetzungen:	Tablet
Software:	Präsentationsprogramm
Kurzbeschreibung:	Die Schüler gestalten einen lyrischen Text mit Bild und Ton nach eigenen Vorstellungen und Assoziationen.
Dauer:	2 Unterrichtsstunden
Durchführung:	Im Verlauf dieser Unterrichtseinheit soll eine digitale Gedichtpräsentation entstehen, bei deren Erstellung die Schüler das Sprechen von lyrischen Texten und das Illustrieren und Finden von geeigneten Bildern zum Text üben. So entsteht eine ganz persönliche Interpretation eines Gedichts. Zunächst werden den Schülern die einzelnen Arbeitsschritte erläutert, damit sie diese schon bei der Auswahl des Textes berücksichtigen können. Die Lehrkraft stellt eine Auswahl von Gedichten zusammen, die sich für dieses Unterrichtsprojekt eignen und stellt diese kurz vor. Nun wählt jeder Schüler das Gedicht aus, das er gestalten möchte und zu dem ihm idealerweise schon geeignete Bilder einfallen. Im nächsten Schritt werden Ideen für Bilder oder Fotomotive notiert und Sinnabschnitten zugeordnet. Anschließend gehen die Schüler entweder auf Motivsuche auf dem Schulgelände oder nutzen eine freie Bilderdatenbank, um geeignete Darstellungen zu finden. Sind geeignete Bilder gefunden und gespeiche

VORSCHAU

zur Vollversion

DEUTSCH

Schülerkarte 1 **1.11 Konflikte – eine Fotogeschichte**

1. Überlegt, was die Kinder aus Willis neuer Klasse tun können, um die Situation für ihn noch unangenehmer zu machen.
2. Macht euch zu euren gemeinsamen Ideen Notizen.
3. Stellt eure Szenen nach und fotografiert sie.
4. Übertragt eure Bilder in das entsprechende Programm und ergänzt sie mit den passenden Sprechblasen.
5. Stellt eure Fotogeschichte der Klasse vor und sprecht darüber.

DEUTSCH

Schülerkarte 2 **1.11 Konflikte – eine Fotogeschichte**

1. Überlegt, was die Kinder aus Willis neuer Klasse tun können, um die Situation für ihn besser zu machen.
2. Macht euch zu euren gemeinsamen Ideen Notizen.
3. Stellt eure Szenen nach und fotografiert sie.
4. Übertragt eure Bilder in das entsprechende Programm und ergänzt sie mit den passenden Sprechblasen.
5. Stellt eure Fotogeschichte der Klasse vor und sprecht darüber.

DEUTSCH

Schülerkarte 3 **1.11 Konflikte – eine Fotogeschichte**

1. Überlegt, was Willi tun kann, um die Situation für ihn noch unangenehmer zu machen.
2. Macht euch zu euren gemeinsamen Ideen Notizen.
3. Stellt eure Szenen nach und fotografiert sie.
4. Übertragt eure Bilder in das entsprechende Programm und ergänzt sie mit den passenden Sprechblasen.
5. Stellt eure Fotogeschichte der Klasse vor und sprecht darüber.

VORSCHAU

-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

2 MATHEMATIK

2.1 Routen planen

Klassenstufe:	3, 4
Sozialform:	Einzel- oder Paararbeit
Kompetenzbereich:	5: Problemlösen und Handeln ■ eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden ■ sich einfache Funktionen digitaler Werkzeuge erschließen
Technische Voraussetzungen:	Computer, Tablet, Internet
Software:	Routenplaner oder Karten-App
Kurzbeschreibung:	Die Schüler ermitteln mithilfe des Routenplaners Entfernungen zwischen ihrer Schule und markanten Adressen in ihrer Umgebung.
Dauer:	1 Unterrichtsstunde
Durchführung:	Nach der Einführung des Themas Längen (Meter, Kilometer) kann zunächst ein Unterrichtsgang unternommen werden, um eine Größenvorstellung der Einheit Kilometer zu bekommen. Idealerweise werden im Sachunterricht gleichzeitig die Themen Wohnort, Schulort oder Bundesland behandelt. Entsprechend des Themas im Sachunterricht stellt die Lehrkraft eine Kartei mit einer Auswahl verschiedener markanter Adressen in der näheren Umgebung zusammen, zum Beispiel zu Sehenswürdigkeiten, zum Rathaus oder ins Schwimmbad des Wohnortes (siehe Beispiel im Download). Zur Differenzierung finden sich in der Kartei auch überregionale Sehenswürdigkeiten und Ausflugsziele. In der Karten-App ermitteln nun die Schüler die jeweiligen Entfernungen ab dem Schulgebäude. Die Ergebnisse können im vorbereiteten Formular festgehalten werden.

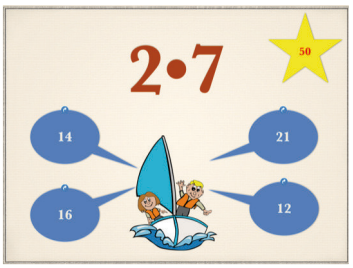
VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

-Verlag

2.4 Wer wird Multiplikationär?



Klassenstufe: 3, 4

Sozialform: Einzelarbeit

Kompetenzbereiche: 3: Produzieren und Präsentieren
5: Problemlösen und Handeln
- eine Produktion planen, gestalten, präsentieren und ggf. veröffentlichen
- digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

Technische Voraussetzungen: Tablet oder PC

Software: Präsentationsprogramm

Kurzbeschreibung: Die Schüler erstellen mithilfe einer vorgegebenen Präsentationsstruktur ein Quiz zur Multiplikation im Zahlenraum bis 100.

Dauer: 2 Unterrichtsstunden

Durchführung: Zur Vorbereitung auf das Lernquiz notieren die Schüler die zehn bis 15 Multiplikationsaufgaben, die ihnen besonders schwerfallen. Diese Aufstellung dient als Basis für das zu erstellende Quiz und soll verhindern, dass nur die leichtesten Aufgaben genutzt werden. Die Lehrkraft bereitet in der Präsentationssoftware eine Folie als Grundgerüst für das zu erstellende Quiz vor. Dabei orientiert sich die Optik an gängigen Quizformaten. Die vorgesehenen Bereiche für die Aufgabe und die vier Antwortfelder werden mit einem Platzhalter (Frage, richtige Antwort, falsche Antwort) versehen. Die Felder mit den falschen Antworten werden so verlinkt, dass sie zu einer Folie führen, die anzeigt, dass die Lösung nicht korrekt war. Das richtige Antwortfeld führt den Schüler dann zur nächsten Aufgabenfolie. Wenn diese Vorlagenfolie erstellt ist, wird sie in gewünschter Anzahl kopiert.
Die fertige Quizvorlage wird den Schülern zur Verfügung gestellt.
Nun schreiben sie ihre vorher festgelegten Aufgaben in die Fragefelder und ergänzen die richtigen und falschen Produkte. Da in der vor

VORSCHAU

-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

3 SACHUNTERRICHT

3.1 Fahrradprüfung digital begleiten

Klassenstufe:	3, 4
Sozialform:	Einzel- oder Partnerarbeit
Kompetenzbereiche:	2: Kommunizieren und Kooperieren 5: Problemlösen und Handeln ■ digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen ■ eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
Technische Voraussetzungen:	Computer, Tablet
Software:	*Google Maps*® oder andere Karten-Apps, Textverarbeitungsprogramm
Kurzbeschreibung:	Während einer Vor-Ort-Begehung im Gebiet der praktischen Fahrradprüfung besprechen und fotografieren die Schüler die neuralgischen Punkte. In der Schule werden diese Stellen mithilfe der Fotos und der Karten-App noch einmal besprochen und festgehalten.
Dauer:	1–2 Unterrichtsstunden
Durchführung:	Zunächst findet ein Unterrichtsgang in dem Gebiet statt, wo die praktische Fahrradprüfung durchgeführt werden soll. Währenddessen wird an den besonders zu beachtenden Stellen das richtige Verhalten im Straßenverkehr besprochen und die Schüler fotografieren diese Situationen. In der nächsten Unterrichtsstunde suchen die Schüler diese Strecke auf einer geeigneten digitalen Karte und fügen einen Screenshot davon in ein Textverarbeitungsprogramm ein. Gemeinsam mit ihrem Partner ermitteln sie auf der Karte den Verlauf der Strecke und markieren sie. Dabei versuchen sie, die kritischen Stellen auf dem Weg zu identifizieren und die Fotos zuzuordnen. Mit wenigen Worten sollen die richtigen Verhaltensweisen beschrieben und gemeinsam mit den Bildern an den richtigen Stellen auf der Karte platziert werden.

VORSCHAU

-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

3.3 Frühblüher – eine Fotosafari

Klassenstufe:	1, 2
Sozialform:	Gruppen- oder Partnerarbeit
Kompetenzbereich:	1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 3: Produzieren und Präsentieren ■ Bilder und Texte in eine Präsentation einfügen ■ Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren ■ Suchmaschinen für Kinder verwenden ■ altersangemessene Informationsquellen
Technische Voraussetzungen:	Computer, Tablet
Software:	evtl. Bildbearbeitungssoftware
Kurzbeschreibung:	Im Rahmen des Themas Frühblüher erhalten die Schüler den Auftrag, in Gruppen auf dem Schulgelände nach Frühblühern zu suchen und sie zu fotografieren. Nach Ablauf der Arbeitszeit präsentieren die Gruppen ausgewählte Ergebnisse.
Dauer:	1 Unterrichtsstunde
Durchführung:	Nach einer erfolgten Einführung in das Thema Frühblüher machen sich die Schüler selbstständig in Gruppen auf die Suche nach Frühblühern und fotografieren diese (Schulgelände oder nähere Schulumgebung). Nach Ablauf der vereinbarten Zeit treffen sich die Gruppen im Klassenraum, und werten gemeinsam ihre Fotografien aus und bestimmen die entdeckten Frühblüher. Als Differenzierungsmöglichkeit könnten einzelne Pflanzenteile beschriftet oder zusätzliche Informationen gesammelt werden. Die Fotos werden in ein Textverarbeitungsprogramm gemeinsam mit den Namen und zusätzlichen Informationen eingefügt und anschließend der Klasse präsentiert.
Variation:	Um auch weiterhin die Fotos nachhaltig zu nutzen und die Lerninhalte üben zu können, stellen die Schüler ein Memo-Spiel her, bei dem Paare gefunden werden müssen. Zu

VORSCHAU

-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Variation: Die Radiobeiträge können in Form eines Interviews, einer Reportage, von Nachrichten oder eines Berichtes gestaltet werden, um die unterschiedlichen Formen zu vertiefen und herauszuarbeiten.

RELIGION / ETHIK

Schülerkarte **4.2 Vorbilder**

1. Entscheidet euch gemeinsam, wer welche Fragen des Rechercheauftrags beantwortet.
2. Beantworte mithilfe der Kindersuchmaschinen fragfinn.de oder blinde-kuh.de die Fragen, die dir gestellt worden sind. Notiere dir Stichpunkte dazu.
3. Tauscht euch nach Ablauf der Arbeitszeit über eure Suchergebnisse aus.
4. Ein vorher festgelegter Schreiber notiert alle wichtigen Informationen, die in eurem Radiobeitrag erwähnt werden sollen.
5. Schreibt nun die Texte, die eingesprochen werden sollen.
6. Nutzt die Aufnahmefunktion eures Gerätes und sprecht eure Texte im Stil einer Radiosendung ein. Überlegt euch evtl. auch Elemente wie eine Anfangsmelodie, Begrüßung, Verabschiedung etc. einzubauen.
7. Hört euch euren Beitrag an und verändert ihn so lange, bis er euch richtig gut gefällt.
8. Wenn alle Beiträge fertig sind, werden sie der Klasse vorgespielt. Macht euch mithilfe des Hörauftrags zu jedem der vorgestellten Vorbilder Notizen.

4.3 Eine E-Mail an UNICEF

Klassenstufe: 3, 4

Sozialform: Partner- oder Gruppenarbeit

Kompetenzbereiche:
1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2: Kommunizieren und Kooperieren
- digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen
- E-Mails senden, empfangen, öffnen und prüfen
- Informationen aus altersangemessenen Quellen aufgabenbezogen anhand vorgegebener Kriterien entnehmen und darstellen

Technische Voraussetzungen: Computer, Tablet, Internet

Software: E-Mail-Programm

Kurzbeschreibung: Die Schüler informieren sich über verschiedene Hilfsorganisationen und entwickeln aus der Recherche entstehende Fragen. Diese werde

VORSCHAU
zur Vollversion
netzwerk lernen

5 ENGLISCH

5.1 Schiffe versenken mal anders

Klassenstufe:	3, 4
Sozialform:	Einzel- und Partnerarbeit
Kompetenzbereiche:	1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 3: Produzieren und Präsentieren ■ sich in der Menüleiste einer Textbearbeitungssoftware orientieren und grundlegende Bearbeitungswerkzeuge auswählen und anwenden ■ Daten sicher speichern und wiederfinden
Technische Voraussetzungen:	Computer, Tablet
Software:	Textverarbeitungsprogramm
Kurzbeschreibung:	Die Schüler spielen im Englischunterricht eine Variante des Spiels „Schiffe versenken“.
Dauer:	1 Unterrichtsstunde
Durchführung:	In einem Textverarbeitungsprogramm erstellt jeder Schüler einen Spielplan. Die beiden Achsen werden mit den Zahlen 1–10 bzw. farblich gekennzeichnet. Während des Spiels wiederholen die Schüler so die bereits gelernten Vokabeln für Zahlen und Farben. Um das Spiel auch für andere Themenbereiche nutzen zu können, ist es sinnvoll, den Spielplan entsprechend zu benennen und zu speichern. Im Unterschied zur Originalspielidee werden auf dem Spielfeld anstatt der Schiffe englische Begriffe verteilt. Nun spielen die Schüler nach den Regeln von „Schiffe versenken“ paarweise miteinander.
Variation:	Im Fach Mathematik kann das Spielfeld als Hunderterfeld angelegt werden, bei dem lediglich die Achsen mit Zahlen beschriftet sind. Die Schüler erhalten den Auftrag, drei Schiffe in vorgegebener Kästchenanzahl im Feld zu markieren. Der Partner erfragt nun durch Nennen der konkreten Zahl, ob auf diesem Zahlenfeld ein Teil eines Schiffes zu finden ist. Ist dies der Fall, muss er durch Abfrage der Vorgänger- bzw. Na

VORSCHAU

-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion