

Einleitung 5

„Heute habe ich die ganze Stunde nur gespielt!“ 5

Digitale Medien in der Grundschule: Ist das überhaupt sinnvoll? 6

Muss es denn wirklich die Grundschule sein? 8

Lernen muss persönlich bedeutsam sein 10

Die Stadtschule Travemünde 12

Identitätsstiftende Bereiche der Schulentwicklung 14

Technische Aspekte 20

30 Unterrichtseinheiten

Deutsch

1 Alphabetisierung 23

2 Laute erkennen 25

3 Eine Gedichtinterpretation als Klassenvideo 26

4 Geschichten schreiben 28

5 Hörgeschichten erstellen 29

6 Hörbücher erstellen 31

7 Hörspiele erstellen 32

8 Ein digitales Lesetagebuch erstellen 34

9 Gedichte inszenieren 35

10 Märchen 36

Heimat-, Welt- & Sachunterricht

11 Das Sonnensystem 38

12 Sachinformationen präsentieren mit Pages® 39

13 Sachinformationen präsentieren mit iStopMotion® 40

14 Einen Reiseführer erstellen 41

15 Wasser 43

16 Schulgartenpflege 44

17 Berufe der digitalen Welt 48

18 Kreatives Coding 51

19 Nein zu Cybermobbing 53

Mathematik

20 Coding zum Erproben des algorithmischen Denkens 58

21 Additions- und Subtraktionsverständnis 60

22 Würfelnetze 63

23 Längen 65

24 Längeneinheiten 67

Sport

25 Weitsprung	69
26 Gambol Jump – Eine moderne Form von Gummitwist	70

Musik

27 Klassenmusizieren	73
28 Standbilder als Zugang zur Formenlehre – Ein inklusiver Ansatz	75

Englisch

29 Wortschatzarbeit	77
30 Erhöhung des Sprechanteils im Fremdsprachenunterricht	80

Anhang

Suchmaschinen für Kinder	82
Quellennachweis	83



Zusatzmaterialien

Begleitunterlagen zu den Unterrichtseinheiten „3 Eine Gedichtinterpretation als Klassenvideo“, „8 Ein digitales Lerntagebuch erstellen“, „9 Gedichte inszenieren“, „10 Märchen“, „14 Einen Reiseführer erstellen“, „15 Wasser“, „16 Schulgartenpflege“, „17 Berufe der digitalen Welt“, „22 Würfelnetze“ und „23 Längen“

Die Unterrichtseinheiten sind von folgenden Lehrkräften der Stadtschule Travemünde verfasst worden:

Michael Cordes	11, 20, 24, 25, 27, 28, 30
Luisa Freitag	03, 05, 22, 23
Nadine Klein	07, 08, 09, 10, 14, 15, 16, 17, 18, 19
Friederike Krämer	12, 13
Irina Lauenstein	29
Caroline Mallé	01
Susann Mierow	02
Nicole Panten	06
Lisa Scheibe	21
Stephanie Schmidt	26
Kamila Stöter	16
Nicole Stritzke	12, 13
Melanie Witt	04

Digitale Medien in der Grundschule: Ist das überhaupt sinnvoll?

Diese Frage stellen sich nicht nur viele Lehrkräfte, sondern auch viele Eltern. Ein Blick in die Realität der heutigen Kinder und Jugendlichen ist zur Beantwortung der Frage sicherlich sinnvoll: Die KIM- und JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest geben repräsentative Auskunft über die Beschäftigung der Kinder und Jugendlichen mit digitalen Medien. Die KIM-Studie umfasst Ergebnisse der Befragung von ca. 1.200 Kindern im Alter von sechs bis 13 Jahren in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien und des Internets. Die zuletzt veröffentlichte Studie stammt aus dem Jahr 2018 und beschreibt verschiedene, für die schulische Arbeit höchst relevante und interessante Aspekte¹:

1. In den Haushalten der Kinder besteht Vollausrüstung bei Fernseher, Internetzugang und Handy/Smartphone.
2. Im Vergleich zur Vorgängerstudie aus dem Jahr 2016 nimmt der Anteil der Computer stark ab (- 16 %-Punkte) und der Anteil der Tablets (+ 10 %-Punkte) und Smartphones (+ 5 %-Punkte) stark zu. Der klassische Computer verliert immer mehr an Bedeutung.
3. 51 % der Kinder verfügen über ein eigenes Mobiltelefon (39 % besitzen ein Smartphone).
4. 17 % können im eigenen Zimmer das Internet nutzen.
5. 52 % der Kinder nennen als liebste Smartphone-App WhatsApp®.
6. 50 % der Kinder geben an, dass sie derzeit ein Buch lesen.
7. Andere soziale Netzwerke wie Facebook®, Snapchat® oder Instagram® werden nur selten genutzt.
8. YouTube® wird von 21 % der Kinder täglich genutzt, je älter die Kinder werden, umso intensiver die Nutzung. Hierbei ist BibisBeautyPalace® das beliebteste Programm.
9. Nur knapp ein Zehntel der Eltern kontrolliert die Mediennutzung auf mobilen Endgeräten. In knapp einem Drittel bestehen zumindest Verabredungen. Knapp zwei Drittel der Eltern setzen gar keine Optionen des technischen Jugendschutzes ein (über das gesamte mediale Nutzungspaket).

Die ebenfalls aus dem Jahr 2018 stammende JIM-Studie² beschäftigt sich mit der Nutzung des Internets und digitaler Medien der Jugendlichen von 12 bis 19 Jahren. Auch hier möchte ich die für die Grundschule wesentlichen Erkenntnisse kurz darstellen:

1. 97 % der Jugendlichen besitzen ein eigenes Smartphone.
2. 95 % gehen täglich über ihr Smartphone ins Internet.
3. 40 % lesen ein Buch.
4. Nur 1 % der Mädchen und 14 % der Jungen nutzen einen stationären PC.
5. 71 % nutzen zumindest gelegentlich einen öffentlichen WLAN-Zugang.

Der Vergleich der beiden für Deutschland repräsentativen Umfragen unsere Kinder und Jugendlichen betreffend, zeigt deutlich, dass die Grundschulzeit im Vergleich zur Sekundarstufenzeit eine medial behütetere ist. Auf der anderen Seite wird aber auch deutlich, dass auch unsere Schülerinnen und Schüler (ab hier mit SuS abgekürzt) bereits weiträumigen Zugang zum Internet und zur nahezu uneingeschränkten Nutzung digitaler Medien haben. Betrachtet man nun das Nutzungsverhalten und die Zugangsmöglichkeiten der Jugendlichen (also im Wesentlichen SuS der Sekundarstufe I und II), so muss man konstatieren, dass sie vollständig und uneingeschränkt auf alle medialen Angebote zugreifen können.

Mein älterer Sohn besucht die 6. Klasse. Sicherlich hat er es im Vergleich zu anderen Jugendlichen schwer: Sein Vater weiß sehr genau, wie der Zugang zu mobilen Endgeräten einzuschränken ist, und vor allen Dingen auch, wie man genutzte Inhalte wieder sichtbar machen kann. Allerdings wird schon ab

¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Studie 2018, Kindheit, Internet, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland, Stuttgart 2019

² Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2018, Jugend, Information, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart 2018

Effekte des digitalen Lernens?

Sind es nun Effekte des digitalen Lernens alleine, die wir als unsere schulischen Erfolge derzeit bezeichnen? Sicherlich nicht. Es sind eher die Früchte unseres gesamten pädagogischen Konzepts, die wir bei unseren SuS ernten. Hiervon ist das digitale Lernen nur ein kleiner Anteil. Was wir bei uns bemerken und was wir von weiterführenden Schulen zurückgemeldet bekommen, ist indes höchst erfreulich: Unsere SuS haben sicherlich manchmal nicht jeden Inhalt behandelt, den andere Schulen ihren SuS mitgeben. Im Bereich der Sozial- und Personalkompetenz und natürlich der Methodenkompetenz erreichen unsere SuS bemerkenswerte Ergebnisse. Zeigen möchte ich dies wieder an einem Beispiel:

Vor einer weiteren Hospitation einer Lehrergruppe im vergangenen Jahr meldete sich die zuständige Kollegin, bei der eine der Hospitationsstunden sein sollte, kurzfristig krank. Was tun? Hospitation absagen? Wer soll eine solche Stunde vertreten? Ich ging also in die Klasse, um zu fragen, was sie mit ihrer Lehrerin geplant hatten. Die Klasse, eine 4. Klasse, berichtete, es solle eine Sachunterrichtsstunde geben, in der sie an dem Projekt „Windpark Travemünde“ weiterarbeiten wollten. In Travemünde sollten zu der Zeit einige Windräder aufgestellt werden und in der öffentlichen Diskussion ging es um passende Aufstellmöglichkeiten. Die Kinder hatten im Sachunterricht bereits mit Experimentierkästen Windräder gebaut und waren auf einer Exkursion durch unseren Stadtteil gewesen, um mögliche Standorte in Augenschein zu nehmen. In der Stunde sollte es nun darum gehen, eine Präsentation zu erarbeiten, die Argumente für den einen oder anderen Standort anbringen sollte, um in der Folgestunde die Debatte anhand der Präsentationen zu führen. Hierzu mussten mit der Greenscreentechnologie passende Aufnahmen der eigenen Windradmodelle gemacht werden und diese in die Landschaftsaufnahmen integriert werden. Zudem sollten die Präsentationen in den verschiedenen möglichen Applikationen erstellt und ggf. getestet werden. Ich befragte die Klasse, ob sie auch mit einer Vertretungslehrkraft vorliebnehmen könnten und trotzdem die geplante Stunde durchführbar wäre. Selbstbewusst meldete die Klasse zurück, eigentlich bräuchten sie gar keine Lehrkraft. Gesagt, getan. Mein Büro liegt der Klasse genau gegenüber und ich erläuterte den Kindern, dass sie dann bitte die Hospitanten in Empfang nehmen mögen und ihre Stunde wie geplant durchführen sollten, bei Problemen säße ich gegenüber. Die Stunde nun dauerte schon 35 Minuten, als eine der hospitierenden Lehrkräfte in meinem Büro auftauchte und anmerkte, dass sie die zuständige Lehrerin der Klasse noch gar nicht gesehen hätte, dies sei ihr aber gerade erst aufgefallen, sie wolle nur sichergehen, dass nichts passiert sei.

Diese und ähnliche Situationen erleben wir immer wieder und sie bestärken uns in dem eingeschlagenen Weg, der zeigt, dass wir es derzeit zu schaffen scheinen, unsere SuS zu selbstbewussten und personal wie sozial kompetenten jungen Menschen heranzuziehen. Digitale Medien unterstützen uns dabei.

Die Stadtschule Travemünde

Ein paar Daten (SuS und Personalbestand)

Wir sind eine kleine Grundschule im Nordosten Lübecks, direkt an der Ostsee gelegen. Im Jahr 2019 besuchten ca. 200 SuS in neun Klassen unsere Schule. In den neun Klassen ist auch unsere DaZ-Klasse (DaZ = Deutsch als Zweitsprache) enthalten, sodass wir regulär zweizügig sind.

Unsere Schülerschaft setzt sich im Wesentlichen aus Mittelstandskindern zusammen. Wir haben ca. 10 % SuS mit Migrationshintergrund, 15 % SuS mit anerkanntem sonderpädagogischem Förderbedarf und ca. 30 % SuS, deren Eltern staatliche Hilfen beziehen. Die Schule verfügt über ein offenes Ganztagangebot mit der Betreuungsmöglichkeit zwischen 7:30 Uhr

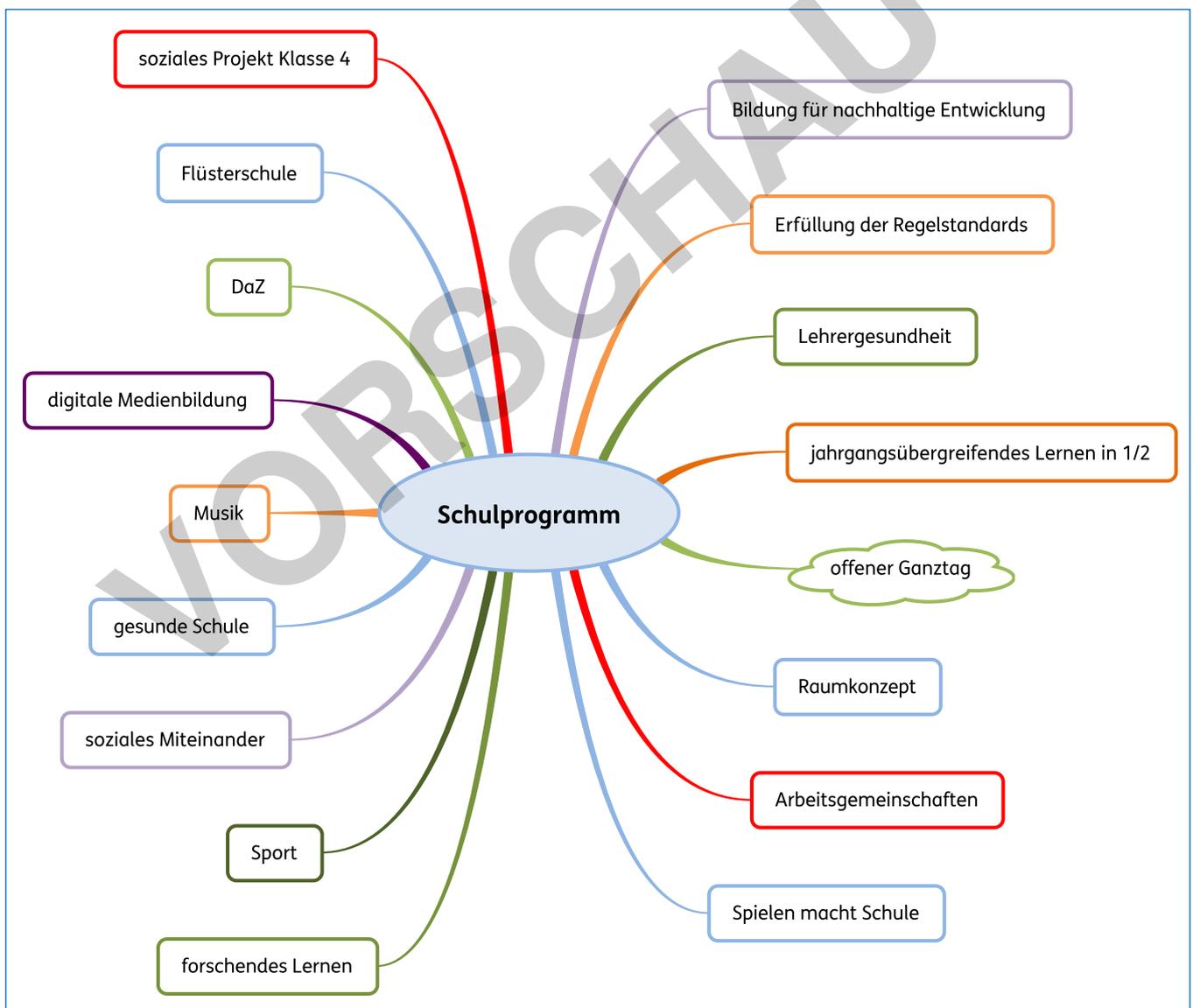
An der Stadtschule Travemünde unterrichteten im Jahr 2019 14 Lehrerinnen und zwei Lehrer von der Referendarin bis zur Kollegin kurz vor dem Ruhestand (neun Stellen). Bei dieser Arbeit wurden sie von drei Sonderpädagogen (0,75 Stellen) sowie sechs Schulbegleitern unterstützt.

Schwerpunkte der Schulentwicklung

Als Rahmen für das Lernen mit digitalen Medien sehen wir vier weitere Konzepte (A–D) für uns als identitätsstiftend an, d. h., dass sie unser gesamtes Schulleben prägen:

- A: Das jahrgangsübergreifende Lernen
- B: Das forschende Lernen nach Jakobi/Calvert
- C: Die Musik
- D: Das Raumkonzept
- E: Lernen mit digitalen Medien

Diese und weitere Bereiche unserer Schulentwicklung zeigt die folgende Grafik:



Wie Sie sehen, hat die Stadtschule Travemünde ein breit aufgestelltes schulisches Programm. Hierbei nehmen die digitalen Medien einen wichtigen Platz ein, sie sind jedoch nicht allein selig machend. Es ist uns als Kollegium sehr wichtig, dass die Wahrnehmung

D: Das Raumkonzept

Mit der bereits beschriebenen Pädagogik lässt sich ein klassisches Raumnutzungskonzept nicht verbinden. Seit einigen Jahren arbeiten wir deshalb an der Umsetzung verschiedener innovativer Raumnutzungskonzepte, die zum Ziel haben, wirklich jeden Quadratmeter unseres Schulgebäudes und -geländes als Lehr- und Lernraum zu begreifen und nutzen zu können.

Die in der Eingangsphase etablierte Arbeitsweise des individualisierten und selbstständigen Lernens, auch in Kleingruppen, bringt ideale Voraussetzungen, um in verschiedenen Arealen des Gebäudes innerhalb einer Unterrichtsstunde zu lernen.

Konkret haben wir die Flüsterschule eingeführt, die ein Bewegen auf den Gängen und Fluren möglichst leise vorsieht. Zudem wurde die Klingel nahezu abgeschafft, nur noch am Ende der Pause erklingt unsere Schulglocke. Zum Pausenbeginn haben wir Gleitzeit etabliert, sodass die Lehrkraft in einem Rahmen von zehn Minuten in die Pause entlassen kann. So stürmen nicht mehr alle gleichzeitig auf die Flure; es entsteht weniger Unruhe.

Zudem haben wir diverse Arbeitsmöglichkeiten auf den Fluren geschaffen, die in verschiedenster Weise zum Arbeiten einladen (Individualarbeitsplätze, Gruppenarbeitsplätze, Couches, mobile Sitzwürfel usw.). Schlussendlich gibt es diverse Gruppenräume mit unterschiedlichen Möglichkeiten und Ausstattungen

- für Kleingruppenarbeit,
- für Arbeitsnischen zur ruhigen Arbeit mit mehreren Gruppen im selben Raum,
- mit Greenscreentechnologie,
- mit Material zur Herstellung von Stop-Motion-Filmen,
- als offene, digitale Werkstatt (Makerspace),
- als Bücherei sowie
- als Forscherraum.

Die Umsetzung dieses Raumkonzepts mit den genannten pädagogischen Konzepten führt dazu, dass SuS selbstverständlich und zu jeder Zeit lernend auf Fluren, in Gruppenräumen und auf dem Schulgelände angetroffen werden.

In diese vier Kernthemen fällt nun auch das Thema „Digitale Medien“, das wir in diesem Buch ausführlicher beschreiben.

E: Lernen mit digitalen Medien (und ihre Integration in das Schulkonzept)

Wie bei allen nachhaltigen und tief greifenden Veränderungen eines Systems benötigt man eine gute Planung und die Klärung des Warum, bevor es an konkrete Einkäufe geht. Ich möchte hier die Vorgehensweise unserer Schule erläutern, die aus unserer Sicht sehr gut verlaufen ist und dazu geführt hat, dass sich die Stadtschule Travemünde vor allen Dingen durch eine Tatsache auszeichnet: Das komplette Kollegium steht hinter der methodisch-didaktischen Idee der Nutzung digitaler Medien. Ein guter Beleg ist dieses Buch, in dem sich elf von 16 Lehrkräften als Autorenteam wiederfinden plus einer Sonderpädagogin und einer Erzieherin des offenen Ganztags. Das liegt sicherlich mit daran, dass wir als Schulleitung es als unser wichtigstes Ziel ansehen, unsere Lehrkräfte ernst zu nehmen und sie von Anfang an verantwortungsvoll in einen solchen Veränderungsprozess einzubinden.

Unterrichtseinheiten Deutsch

1 Alphabetisierung

Klasse: 1 (Anfangsunterricht)

Zeit: 20–30 min

Intention: Die SuS festigen ihre Buchstabenkenntnisse.

Kompetenzen

SuS

- schreiben Buchstaben formgerecht.
- ordnen Laute und Buchstaben zu.
- nutzen Tablet und Apps zur Festigung ihrer Buchstabenkenntnisse.

Didaktische Begründung

Das Erlernen der Laut-Buchstaben-Beziehung verbunden mit der formgerechten Schreibung der Buchstaben erfordert eine längere Übungsphase, in der das Tablet als unterstützendes Medium vielfältig eingesetzt werden kann.

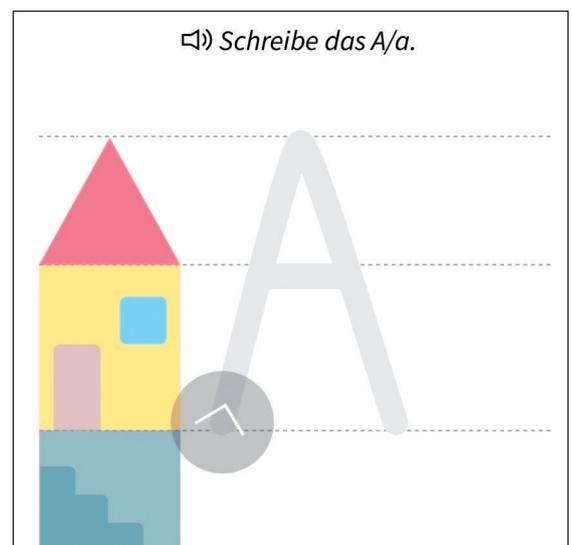
Die SuS nutzen das Tablet, um schon eingeführte Buchstaben und deren Schreibung zu festigen. Hierzu kann die Lehrkraft für alle SuS nach deren individuellem Leistungsstand Apps nutzen, mithilfe derer die SuS die formgerechte Schreibung der Buchstaben üben können. Darüber hinaus kann die Lehrkraft auch ohne spezielle Apps prüfen, ob die Schreibweise der Buchstaben beherrscht wird.

Methodische Hinweise

Vorschlag 1:

Die SuS kennen je nach Lehrwerk und Buchstabenheft eine gewisse Anzahl an Buchstaben. Nach Fertigstellung des ersten Buchstabenhefts können SuS durch die Nutzung von Apps ihr erlerntes Wissen üben, überprüfen und festigen. Hierzu nutzen sie Apps, die darauf ausgelegt sind, einzelne Buchstaben nachzuspüren. Die SuS können dafür einen normalen Tabletstift (mit einfacher Gummipuppe) nutzen. Empfehlenswert ist, auf den Tabletstift eine Schreibhilfe zu stecken. So können die SuS in richtiger Handhaltung auch auf dem Tablet schreiben.

Die gängigen Apps, wie z.B. Anton® und Griffel®, folgen einem ähnlichen Aufbau. Der zu übende Buchstabe wird in einer ersten Stufe vollständig gezeigt und die korrekte Schreibrichtung durch einen sich bewegenden Punkt vorgegeben. Danach folgt das Schreiben auf einer vorgegebenen Linie, um schlussendlich den Buchstaben selbstständig zu schreiben.



4 Geschichten schreiben

Klasse: 1 + 2

Zeit: 1–2 Stunden

Intention: Die SuS verfassen eine eigene Geschichte, die sie durch Bildmaterial ergänzen.

Zusatz: auch für das Fach Kunst geeignet

Kompetenzen

SuS

- schreiben eine eigene Geschichte.
- finden passende Bilder zu einer Geschichte.
- erstellen eigene Bilder mithilfe der Kamera und einer Zeichen-App.
- verfassen eigene Texte und nehmen diese auf.

Didaktische Begründung

Mithilfe eines Tablets sowie Schreib- und Zeichen-Apps kann ein vielschichtiger Zugang zum Verfassen einer Geschichte ermöglicht werden. Zusätzlich bietet das Tablet die Möglichkeit, verschiedene Lerntypen je nach Interessenlage zu fordern. Abhängig von den Fähigkeiten kann der jeweilige Schwierigkeitsgrad angepasst werden.

Methodische Hinweise

1. Die SuS verfassen eine Geschichte mithilfe einer Schreib-App (z.B. Pages® oder Word®). Innerhalb dieser ist es möglich, den Text durch die Nutzung diverser Tools zu bearbeiten und zu ergänzen. Alternativ zum Schreiben des Texts können die SuS diesen auch über die Diktierfunktion aufnehmen und speichern. Bei dieser Form der Texteingabe empfiehlt sich der Einsatz eines Headsets. Anschließend folgt eine erste Überarbeitung der Geschichten.
2. Der zweite Arbeitsschritt lässt sich sehr gut fächerübergreifend im Kunstunterricht durchführen. In dieser Phase wird die Geschichte bebildert. Die SuS können auf digitale Fotografien zugreifen oder mit der Kamera zur Geschichte passende eigene Fotos aufnehmen, die anschließend bearbeitet werden können. Dies können die SuS direkt in der Fotogalerie oder in einer Zeichen-App (z.B. Tayasui Sketches School® oder Paint®) erledigen. Da in diesen Apps eine große Auswahl an Tools zur Verfügung stehen, können Fotos u. a. komplett überzeichnet, verändert oder völlig verfremdet werden. Zusätzlich eignen sich beide Apps auch zur Erstellung einer freien Zeichnung oder Skizze wie im Stil eines Comics.
3. Anschließend fügen die SuS die Bilder in die Geschichte ein und arrangieren sie passend. Insbesondere bei der Verwendung von Bildern im Comicstil bietet es sich an, zusätzliche Sprechblasen einzufügen. Dies ist sowohl in den Zeichen-Apps als auch in den Schreib-Apps möglich.
4. Im letzten Schritt werden die fertigen Geschichten mittels eines Beamers o. Ä. präsentiert.

6 Hörbücher erstellen

Klasse: 3

Zeit: 2–3 Stunden

Intention: Die SuS erstellen ein Hörbuch mithilfe vorgegebener Dialogkarten.

Kompetenzen

SuS

- lesen flüssig und sinnverstehend altersgemäße literarische und fiktionale Texte.
- setzen sich mit der Sprache von Texten auseinander.
- sprechen über Texte und übernehmen Perspektiven einzelner Figuren in Texten.
- beschreiben die Wirkung von Sprache bzw. sprachlichen Mitteln und nutzen diese für das Erstellen des Hörbuchs.
- setzen sprachliche Mittel bewusst ein.

Didaktische Begründung

Das Tablet kann bei der Erstellung eines Hörbuchs ein motivierendes Medium darstellen. Neben der Aufnahme einer Audiodatei können die SuS passende Bilder suchen und einfügen sowie diese mit Texten und Textelementen (z. B. Sprech- oder Gedankenblasen) vervollständigen. Viele Apps wie GarageBand®, Soundprism® oder Yellofier® unterstützen das Hinzufügen von musikalischer Untermalung. Werden mehrere Audiodateien zu einer Geschichte erstellt und jeweils passende Bilder gefunden, können diese zu einem Bilderbuchkino zusammengesetzt werden. Das Präsentieren des digitalen Buchs stellt eine motivierende und für die Lehrkraft zugleich eine kontrollierende Methode dar.

Methodische Hinweise

1. Nach vorausgegangener Erarbeitung sprachlicher Mittel zum szenischen Vortragen eines Texts üben die SuS das fehlerfreie Lesen ihrer selbst gewählten Dialogkarte. Hierbei sind die Dialogkarten von der Lehrkraft im Vorfeld frei wählbar. Es bietet sich eine Möglichkeit der Differenzierung an, indem die Lehrkraft den Schwierigkeitsgrad der Dialogkarten auf ihre Klasse bzw. einzelne SuS anpasst. Je nach Textlänge und Schwierigkeitsstufe des Dialogs kann an dieser Stelle auch differenziert in Kleingruppen gearbeitet werden. Mithilfe von Tippkarten besprechen die einzelnen Gruppen notwendige Stellen, auf die sie besonders achten wollen. Sie diskutieren zudem sprachliche Mittel, die sie einsetzen möchten, und unterstützen sich die gesamte Zeit gegenseitig.
2. Funktioniert das fehlerfreie szenische Vorlesen, kann der Text in Abschnitte aufgeteilt und in mehreren Audiodateien aufgenommen werden. Das wiederholte Abspielen dient der kritischen Auseinandersetzung mit dem Hörbuch und kann jederzeit verbessert werden. Das Hinzufügen musikalischer Elemente bzw. selbst produzierter Geräusche kann jederzeit mit aufgenommen und eingebaut werden.
3. Nach der Aufnahme des Hörbuchs kann es nun mit passenden Bildern illustriert werden. Fotos und Bilder können online bei pixabay.com urheberrechtlich geschützt heruntergeladen werden. Einige Apps, z. B. Tayasui Sketches School® oder Keynote®, unterstützen außerdem eigene Zeichnungen, die mit einem passenden Stift angefertigt werden können. Selbst gestaltete Bilder können weiterhin als Fotos eingefügt werden.

Mit der Unterstützung der App Book Creator® können die SuS nun aus ihren Bildern und Audiodateien ein digitales Buch erstellen, das sie bei ihrer Präsentation Seite für Seite durchblättern können. Das Erstellen eines gemeinsamen digitalen Buchs mit den Geschichten aus der Klasse ist ein schöner Abschluss der Einheit.

10 Märchen

Klasse: 3 + 4

Zeit: 3–4 Stunden

Intention: Die SuS verfassen ein eigenes Märchen und erstellen einen Stop-Motion-Film.

Kompetenzen

- SuS
- denken sich selbst ein Märchen aus und berücksichtigen Märchenkriterien.
(In den Downloadmaterialien finden Sie ein Beispiel, bei dem eine Sage vorgegeben ist.)
 - nutzen die richtige Erzählsprache (einfache Vergangenheit).
 - kommunizieren und gestalten mit digitalen Medien.
 - inszenieren ihr Gedicht mithilfe von Spielfiguren, Basteleien und Requisiten.
 - geben Rückmeldungen zu den Präsentationen.
 - nutzen die Stop-Motion-App iStopMotion® und Videoschnitt-Apps, z.B. iMovie® oder Clips®, sachgerecht, sodass das stilistische Mittel den Inhalt transportiert und bestenfalls verstärkt.

Didaktische Begründung

Warum sind Märchen im Deutschunterricht überhaupt noch zeitgemäß? Relevante Begründungen für Märchen im Deutschunterricht, die sich nicht nur auf die sprachliche Rezeption, sondern auch auf außersprachliche Rezeptionsmöglichkeiten beziehen, geben u.a. Bruno Bettelheim und Kaspar Spinner, die auf die psychologischen und pädagogischen Aufgaben von Märchen verweisen. Bettelheim nennt folgende Emanzipationsgelegenheiten, die durch Märchen gefördert werden können:

- Loslösen von den Eltern
- Überwindung der Angst
- Ermutigung zu Mut und Klugheit
- Identitätsgewinnung

Die SuS können sich in den Helden bzw. die Heldin hineinversetzen. Das Gefühl der Angst wird thematisiert und es wird eine Lösung gefunden, indem die Heldin bzw. der Held die eigene Angst überwindet. Auch wenn dies in der Realität nicht immer zu diesem Effekt führt, so ist es wichtig, Ängste zu thematisieren, statt sie obligatorisch auszuschließen oder regelhaft zu verdrängen. Symbolisch steht der Wald im Märchen für Angst, Gefahren, Ungeheuer. Eine Übertragung in das reale Leben erfolgt durch den Symbolcharakter. Das Märchen fordert, ohne zu überfordern.

Methodische Hinweise

1. Im Vorfeld werden die Märchenkriterien mit den SuS untersucht und besprochen, z. B. magische Zahlen, Magie, Floskeln („Es war einmal ...“, „Und wenn sie nicht gestorben sind ...“), Stereotype, Bewältigung von Angst usw.
2. Die SuS erstellen ein Storyboard zu ihrem Stop-Motion-Film und schreiben auf, welche Figuren (aus Lego, Playmobil usw.) und Requisiten sie nutzen möchten. Wahlweise können die SuS sich Tippkarten mit Fragen an ihr Märchen holen:
 - Wo spielt das Märchen?
 - Wer spielt mit?
 - Welche Gegenstände und/oder Tiere kommen im Märchen vor?
 - Welche Herausforderung muss die Heldin bzw. der Held überwinden?

13 Sachinformationen präsentieren mit iStopMotion®

Klasse: 1 + 2

Zeit: 4–6 Stunden

Intention: Die SuS erstellen einen Stop-Motion-Film mithilfe einer Stop-Motion-App.

Kompetenzen

SuS

- sammeln und ordnen Sachinformationen und bereiten diese auf.
- entwickeln Ideen, die sie strukturieren und umsetzen.
- entwickeln Settings.
- arbeiten in der Gruppe.
- nutzen die Stop-Motion-Film-App iStopMotion® sachgerecht.

Didaktische Begründung

Das gezielte Verarbeiten von Informationen aus Sachtexten gehört zu den grundlegenden Techniken, die in der Grundschule vermittelt werden. Um dies auf eine motivierende Weise zu üben, bietet es sich an, einen Stop-Motion-Film drehen zu lassen.

Methodische Hinweise

Die zwei folgenden Einsatzmöglichkeiten haben sich bisher am meisten bewährt:

- Kinder erarbeiten sich ein Thema ihrer Wahl und teilen ihr Expertenwissen in Form eines Stop-Motion-Films mit der Klasse.
 - Ein Thema wird gemeinschaftlich von der Klasse erarbeitet und findet seine Sicherung in einem Stop-Motion-Film.
1. Die SuS bilden Gruppen von drei Kindern.
 2. Als Ausgangspunkt bekommen die Kinder thematisch sortierte Bücherkisten zur Verfügung gestellt. Hieraus wählen sie ein Thema aus, ggf. wird ein großes Thema in Unterthemen aufgeteilt (z. B. kann das große Thema „Zeit“ in die Unterthemen „Jahreszeiten“, „Ein Tag vergeht“ o. Ä. aufgeteilt werden).
 3. Die SuS sichten ihr Material und entwickeln eigene Ideen, um für sie inhaltlich Wichtiges zu vermitteln.
 4. Die SuS schreiben ihr Drehbuch, das Storyboard.
 5. Die SuS vervollständigen das benötigte Equipment (Figuren mitbringen, basteln usw.)
 6. Die Lehrkraft führt die SuS in die App iStopMotion® sowie in die Arbeitsutensilien (Digitalkamera, Computerprogramm) ein.
 7. Die SuS drehen ihren Film: Sie machen Fotos, die sie ggf. mit Sprache hinterlegen.
 8. Die SuS fügen schließlich den Titel und die Autorenschaft in den Film ein.
 9. Zur Differenzierung können die Stop-Motion-Filme mit Musik und Effekten nachbearbeitet werden.
 10. Als Abschluss erfolgt die Präsentation der Stop-Motion-Filme.

Name: _____ Datum: _____



Mögliche Kriterien für das Schreiben von Sachtexten

Inhalt

- Du gibst wichtige Informationen über deinen Baum / deine Pflanze / dein Tier.
- Du schreibst über mindestens zwei Besonderheiten.
- Du schreibst ausführlich und sachlich.

Gestaltung

- Schreibe in der Gegenwart (im Präsens).
- Du schreibst in ganzen Sätzen.
- Du vermeidest Wortwiederholungen.
- Du verwendest unterschiedliche Satzanfänge.
- Du gliederst deinen Text in sinnvolle Abschnitte und findest passende Überschriften.
- Du achtest auf deine Wortwahl (passende Nomen, Verben und Adjektive).

Planungsbogen für Sachtexte

Über welches Thema möchtest du schreiben?

Wie möchtest du deinen Text gliedern? (z. B. durch die Themen Nahrung, Aussehen, Vorkommen, Feinde)

Hier ist Platz für eine Mindmap, Zeichnungen oder Stichpunkte.

18 Kreatives Coding

Klasse: 3 + 4

Zeit: 4–6 Stunden

Intention: Die SuS entwickeln eine eigene Roboteridee.

Zusatz: auch für die Fächer Werken und Kunst geeignet

Kompetenzen

SuS

- führen ein Making-Tagebuch und reflektieren ihre Arbeit.
- geben sich gegenseitig Tipps.
- finden technische Lösungen.
- verbessern ihre Codingfähigkeiten.

Didaktische Begründung

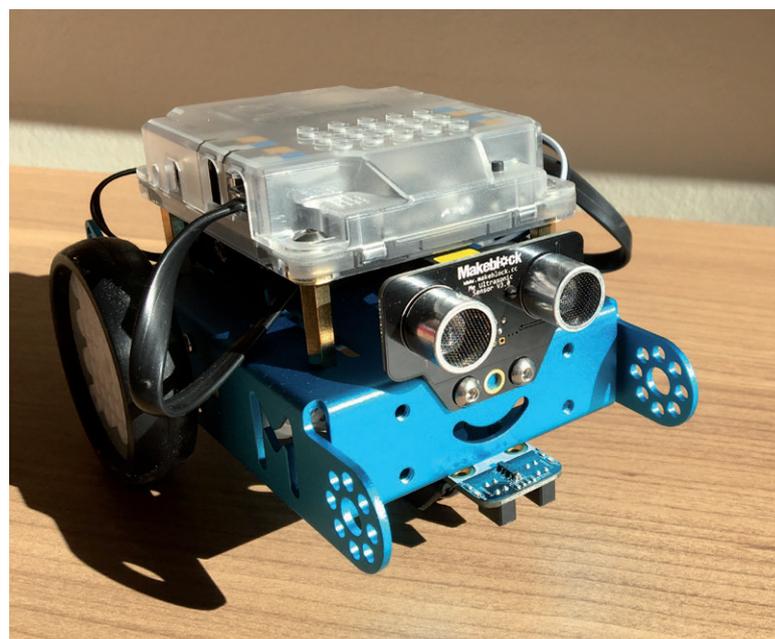
Coding und Making sind untrennbar voneinander. Beim Making geht es neben dem Programmieren jedoch auch darum, besonders innovativ zu sein, zu kreieren, zu basteln und technische Lösungen zu finden. Dies spricht insbesondere den Entdeckergeist und die Kreativität von SuS an. Die SuS tauschen sich über ihre Innovationen aus und präsentieren diese, suchen Lösungen für Alltagsprobleme, stellen Vermutungen an und betätigen sich künstlerisch.

Das Wort „Making“ leitet sich im hier vorgestellten Zusammenhang von „Maker“, also „Macher“, ab. „Maker“ sind nach einer Definition von Liz Corbin Menschen jedes Alters, die mit digitalen und analogen Mitteln werken, gestalten, basteln, konstruieren und reparieren, um zu lernen und zu forschen, um so ihre historische Perspektive, ihre gelebten Erfahrungen und Vorstellungen der Zukunft einzubringen.

Methodische Hinweise

Die SuS haben in Einheiten vorher einfache, klassische Programmierfähigkeiten erlernt und kennen sich mit mBots® (kleine, lustig aussehende Roboter, die Kindern den Einstieg ins Programmieren erleichtern) bereits gut aus. Programmiert werden die mBots® mit der App mBlock Blockly®. Andere fahrende Kleinroboter eignen sich für das Making gleichermaßen.

Zunächst überlegen die SuS, welchen Traumroboter sie gerne aus dem mBot® basteln möchten und was er können soll. Dabei können die SuS selbst entscheiden, ob sie mit einem Partner oder allein arbeiten möchten. Den Vorgang des Erfindens und die Umsetzung dokumentieren die SuS in einem digitalen Making-Tagebuch. Dazu eignen sich Apps wie Keynote®, Pages®, PowerPoint® oder Explain Everything®. Die SuS nutzen Screenshots ihres Codes, Fotos, Videos und Sprachaufnahmen, um ihre Erfolge zu dokumentieren und anschließend mit den anderen zu teilen.



Aufgaben

1. Überfliege den Text „Cybermobbing – Was ist das?!“ Gibt es Überschriften? Gibt es Bilder oder Diagramme?
2. Lies den Text aufmerksam.
3. Was möchte der Text erreichen?

4. Finde Überschriften für die Textabschnitte.
5. Wie heißen Personen, die andere gezielt und immer wieder beleidigen? Es gibt zwei Namen. Unterstreiche rot!
6. Unterstreiche grün: Wo wird beim Cybermobbing gemobbt?
7. Warum ist Cybermobbing manchmal noch schlimmer als Mobbing?

8. Cybermobbing kann krank machen. Es macht die Seele und den Körper krank. Welche Auswirkungen hat Cybermobbing auf Körper und Seele?

Körper:

Seele:

9. Stimmt du dem Satz zu oder nicht? Begründe deine Meinung!

„Kinder, die andere im Internet mobben, fühlen sich im Internet stark. Im echten Leben sind sie die Schwächsten der Schwachen!“

21 Additions- und Subtraktionsverständnis

Klasse: 1 (Anfangsunterricht / sonderpädagogische Förderung)

Zeit: 20–30 min

Intention: Die SuS üben und festigen ihr Additions- und Subtraktionsverständnis.

Kompetenzen

SuS verstehen, verinnerlichen und automatisieren Rechenoperationen.

Didaktische Begründung

Zur Festigung und Verinnerlichung der Rechenoperationen benötigen besonders SuS mit einem sonderpädagogischen Förderbedarf oder SuS, die Schwierigkeiten im Erwerb mathematischer Kompetenzen haben, viel Zeit und unterschiedliche Repräsentationsebenen. Gerade digitale Medien spielen als Ergänzung zu tatsächlichen Anschauungsmitteln (z. B. Wendeplättchen Zehnerfeld, Zwanzigerfeld) und handlungsorientierten Aufgabenformaten eine motivierende Rolle.

Im Folgenden möchte ich die von Christian Urff konzipierte Übungs-App „Rechnen mit Wendi“[®] und ein virtuelles Arbeitsmittel vorstellen, die sich besonders für SuS mit einem sonderpädagogischen Förderbedarf in der Unterrichtspraxis als effizient erwiesen haben. Die Apps und Arbeitsmittel von Christian Urff greifen die im Unterricht gängigen Anschauungsmittel (Wendeplättchen, Zehnerfeld, Zwanzigerfeld) auf und bieten damit einen Transfer der unterschiedlichen Repräsentationsebenen. Die Aufgabenformate sind strukturiert und auf das Wesentliche fokussiert, sodass der Umgang für die SuS leicht verständlich ist.

Methodische Hinweise

Die SuS haben vor der Nutzung des Tablets im Unterricht handlungsorientierte Alltagssituationen nachgespielt, um ein Additions- und Subtraktionsverständnis aufzubauen. Sie haben eigene Handlungserfahrungen mit Alltagsgegenständen (Äpfeln, Murmeln usw.) und den o.g. Anschauungsmitteln auf enaktiver und ikonischer Ebene sammeln können und diese auf die symbolische Ebene übertragen. Das handelnde Dazulegen und Wegnehmen von Wendeplättchen ist eine Voraussetzung für die Verwendung der App „Rechnen mit Wendi“[®].

1. Anwendung der App „Rechnen mit Wendi“[®] (Christian Urff)

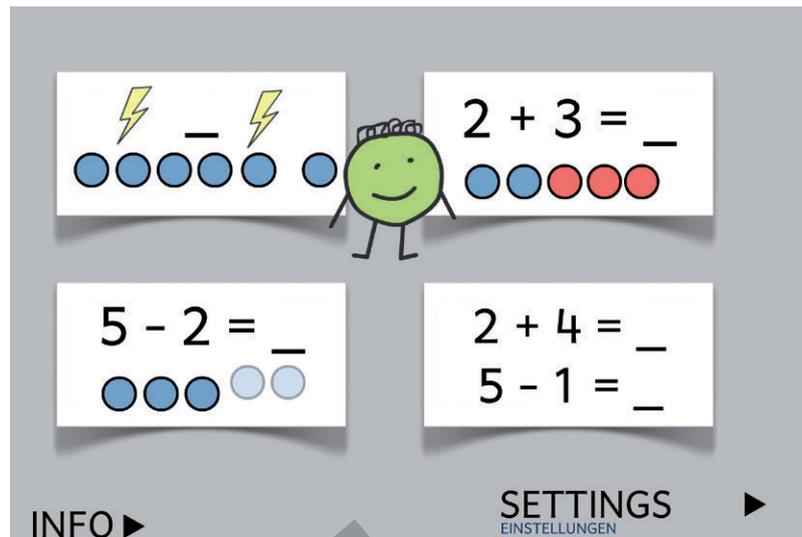
Die Übungs-App „Rechnen mit Wendi“[®] kann zur Festigung des Additions- und Subtraktionsverständnisses im Rahmen eines Wochenplans oder einer Stationsarbeit genutzt werden: Die App wurde speziell für SuS mit besonderem Förderbedarf beim Erlernen mathematischer Kompetenzen entwickelt. Sie ist überschaubar und reizarm gestaltet, sodass SuS nicht durch unnötige Reize abgelenkt sind. Zudem kann der Zahlenraum und die Aufgabenpräsentation an den individuellen Leistungsstand des Kindes angepasst werden. Viele Lehrwerke bieten inzwischen eine Auflage für SuS mit einem sonderpädagogischen Förderbedarf an, in der zunächst der Zahlenraum bis 6 erarbeitet wird, insofern ist die App gerade im Anfangsunterricht mit Lehrwerken kompatibel.

In der App trainieren die Kinder vier unterschiedliche Aufgabentypen:

- Blitzblick (strukturierte Mengen erkennen, ohne sie zu zählen)
- Additionsaufgaben
- Subtraktionsaufgaben
- Additions- und Subtraktionsaufgaben gemischt

Die App „Rechnen mit Wendi“[®] bietet dabei folgende Vorteile:

- Anpassung des Zahlenraums (6, 10, 12, 20, mit und ohne 0)
- Anpassung der Aufgabenpräsentation (Plättchen, Blitzblick, nur Zahlen)
- strukturierte mathematische Veranschaulichungshilfe bei den Themen „Zehnerfeld“, „Zwanzigerfeld“ oder „Kraft der 5“
- keine Reizüberflutung durch zusätzliche Animationen, Geräusche und viele Farben
- einfache Menüführung
- SuS bekommen eine Rückmeldung, ob die Aufgabe richtig oder falsch gelöst wurde.

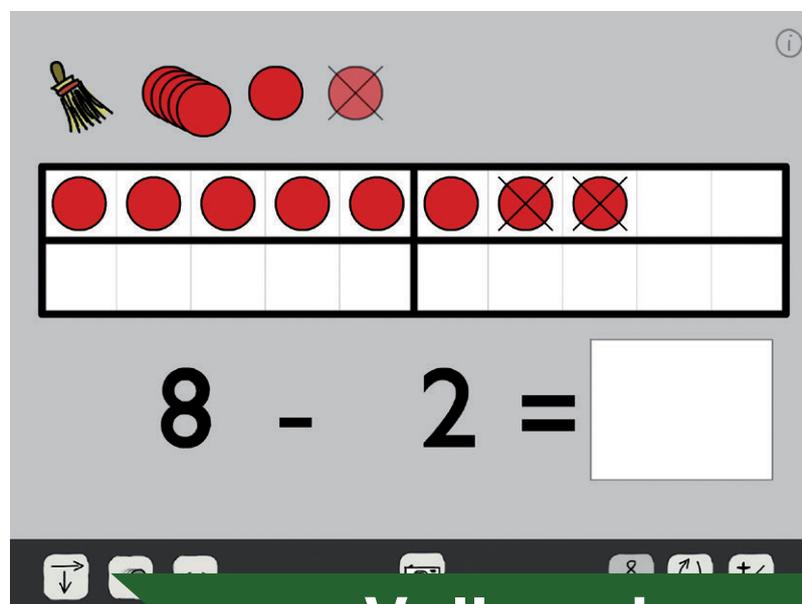
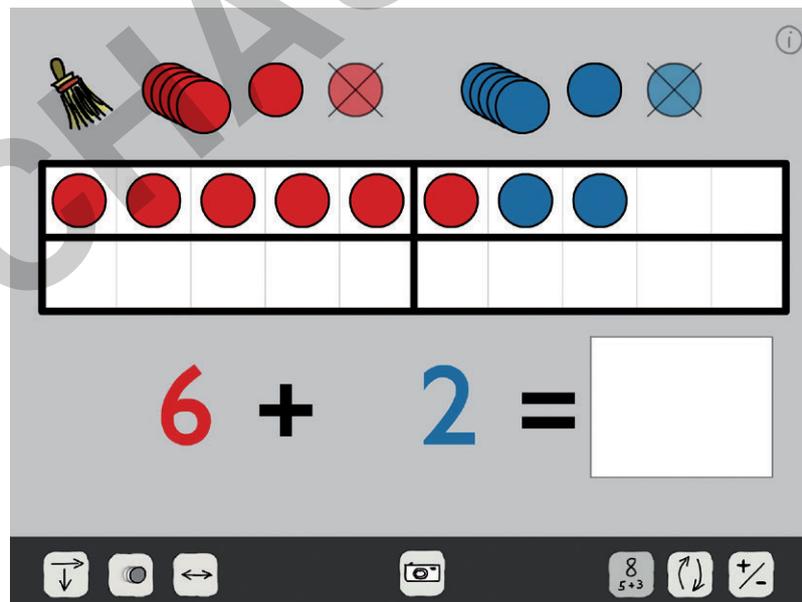


Der einzige Nachteil der App ist, dass die Lehrkraft keine gesammelte Rückmeldung zu den Leistungen der SuS bekommt.

2. Virtuelles Arbeitsmittel: Zwanzigerfeld[®] (Christian Urff)

Das virtuelle Zwanzigerfeld[®] eignet sich besonders, um die Verknüpfung der ikonischen und symbolischen Ebene von Rechenoperationen zu verdeutlichen. Die SuS können durch das virtuelle Hinzufügen und Wegnehmen der Wendepüttchen sehen, dass sich die Aufgabe verändert. Im Gegensatz zur App „Rechnen mit Wendi“[®] liegt der Fokus in der Visualisierung von Zusammenhängen der Rechenoperationen. Es gibt kein spielerisches Abfragen von Rechenaufgaben.

Einen großen Mehrwert bietet die App Zwanzigerfeld[®] zudem über die Visualisierung der Umkehraufgaben. Durch einen Klick kann zu einer gelegten Aufgabe die Umkehraufgabe gebildet werden. Die SuS können so die Zusammenhänge und Bezüge zwischen den Rechenoperationen erkennen und entdecken.



24 Längeneinheiten

Klasse: 1 + 2

Zeit: 2 Stunden

Intention: Die SuS entwickeln ein Verständnis für Längeneinheiten.

Kompetenzen

SuS

- erkennen den Unterschied zwischen den verschiedenen Längeneinheiten cm, dm, m und km.
- finden Entsprechungen in ihrem Lebensumfeld für die Längeneinheiten und dokumentieren dies in Bildern.
- ergänzen eine Datei mit verschiedenen Bildern.

Didaktische Begründung

Eines der zentralen Probleme im Mathematikunterricht der gesamten Schulzeit ist häufig die fehlende Plausibilitätsprüfung. SuS erhalten in sachbezogenen Aufgaben Ergebnisse, die sie stolz präsentieren, die aber vollkommen unrealistisch sind. So kann eine Schnecke dann schon mal in einer Stunde mehrere Hundert Kilometer zurücklegen.

Der Grundlagenarbeit in der Eingangsphase kommt hier eine besondere Bedeutung zu. Ein handlungsorientierter Ansatz gerade im Bereich der Vermittlung der Maßeinheiten ist enorm wichtig und die Übergänge von der enaktiven zur ikonischen und dann weiter zur symbolischen Handlungsebene bedürfen besonderer Aufmerksamkeit im Unterricht.

Insofern ist die hier geschilderte Unterrichtsstunde ein Ausschnitt aus einer Einheit, die sich im Übergang von der ikonischen zur symbolischen Ebene befindet. Die SuS machen sich reale Entsprechungen von Längeneinheiten bewusst und erstellen hierbei ein digitales Buch, das in ihrer Klassenbibliothek verbleiben kann.

Methodische Hinweise

- Im Vorfeld haben die SuS verschiedene Längenmaße enaktiv erfahren, indem sie mit Gegenständen in der Klasse mit verschiedenen Maßen konfrontiert wurden. Das Kilometermaß im Vergleich zum Metermaß wurde auf einer gemeinsamen Wanderung mit einem Messrad erlaufen.
- Die SuS erhalten nun ein Textdokument (z. B. aus einer Textverarbeitungs-App wie Word® oder einer Präsentations-App wie PowerPoint®, das sich als ePub-Format exportieren lässt), in dem die einzelnen Seiten bereits vorbereitet sind. Die SuS erstellen nun dazu passend Bilder in einer Bildergalerie, die dem angegebenen Maß entsprechen.
- Die Bilder erstellen sie im ganzen Schulgebäude und ggf. auf einem gemeinsamen Ausflug im direkten Umfeld der Schule.

Methodische Hinweise

Diese digitalen Medien können Sie in der Vorbereitung benutzen:

- Wählen Sie mit den SuS Musik im 4/4-Takt aus und speichern Sie sie auf einem digitalen Medium. Ergänzen Sie die ausgewählte Musik durch eine Textaufnahme zum Rhythmus des Basic Jump („auf – auf – zu – zu“). Dabei können einfache Sprachaufnahmen aufgezeichnet und auf die Musik gespielt werden, z.B. Sprachmemos. Hierfür eignet sich z.B. die App GarageBand®.
- Sichten Sie mit den SuS im Internet Erfahrungsvideos zum Gambol Jump, z.B. bei YouTube® mit den Suchbegriffen „Gambol Jump“, „Basic Jump“ und „Jump Bands“.
- Erstellen Sie mit den SuS eigene Erklärvideos für die einfachen Basic Jumps oder zum Erlernen der Choreografien.

Diese digitalen Medien können Sie innerhalb der Unterrichtsstunden benutzen:

- Nutzung der bearbeiteten Musik in allen Sportstunden als Grundlage für die Sprungübungen (Abspielen via Tablets in Kleingruppen oder über eine Anlage für die Gesamtbeschallung)
- Nutzung eigener Erklärvideos für die Gruppenaufgaben, Sprünge umzusetzen
- Bildung von Teams mit zwei Enders, einem Insider und einer Kameraperson
- Nutzung der Videoaufnahme, um eigene Bewegungsabläufe zu dokumentieren, zu sichten und zu verbessern; gleichzeitige Sammlung von Unterrichtsergebnissen für die Lehrkraft für die abschließende Leistungsbewertung der Unterrichtseinheit
- Nutzung von Slowmotion im Video, um Synchronität zu überprüfen (bei Sprungabfolgen mit zwei Endern und mindestens zwei Insidern)
- Filmen aller Klassenmitglieder bei der Umsetzung von Basic Jump und Basic Step, auch als Variation im sternförmigen Aufbau o. Ä., Verwertung für die eigene Dokumentation



Unterrichtseinheiten Englisch

29 Wortschatzarbeit

Klasse: 3 + 4

Zeit: 1–2 Stunden

Intention: Die SuS setzen sich mit einem themenbezogenen Wortschatz auseinander.

Kompetenzen

SuS

- benennen und ordnen Körperteile (von Tieren) zu.
- beschreiben und erraten Tiere anhand von Kriterien.
- entnehmen ganzen Sätzen wichtige Informationen.

Didaktische Begründung

Wortschätze zu den Themenbereichen „body parts“, „animals“, „colours“ und „numbers“ werden je nach Lerntyp wiederholt und verknüpft, wobei das Tablet als unterstützendes Medium vielfältig eingesetzt werden kann.

Die SuS nutzen das Tablet, um schon eingeführte Begrifflichkeiten zu den o.g. Themen sowie deren Schrift- bzw. Lautbild zu festigen und anzuwenden. Dabei üben die SuS je nach Lerntyp das Sprechen, das Hör- oder das Leseverstehen sowie das einfache Schreiben. Zur Wiederholung des relevanten Wortschatzes kann jedes Kind individuell nach Leistungsstand oder Lernbereich Apps, wie z. B. Quizlet® oder Pili Pop® nutzen, mit deren Hilfe der entsprechende Wortschatz gefestigt wird. Das Tablet ermöglicht außerdem einen enorm hohen Sprechanteil im Unterricht, da SuS im Rahmen von Apps oder freien Sprachaufnahmen in sicherer Umgebung sprechen und sich selbst kontrollieren können. Anhand der Sprachaufnahmen der SuS und anhand von nach Vorgaben gezeichneten Bildern kann die Lehrkraft feststellen, inwieweit die Kinder den erlernten Wortschatz beherrschen.

Methodische Hinweise

Vorschlag 1:

Mithilfe diverser Apps wiederholen die Kinder je nach Leistungsstand Wortschätze zu den Themen „body parts“, „animals“, „colours“ und „numbers“. Je nach App können sie Schriftbilder festigen (z. B. über ein Wortpuzzle oder Wort-Bild-Zuordnungen), das Hörverstehen üben („Listen and point!“ [ggf. eingebettet in Lieder], „Listen and colour!“ usw.) oder darüber hinaus bereits leichte Grammatikübungen bearbeiten (z. B. zu Singular und Plural, Pluralformen). Abhängig von der verwendeten App und dem eingestellten Schwierigkeitsgrad wird der Wortschatz zunächst separat abgefragt oder ist bereits in Satzstrukturen eingebettet. Darüber hinaus kann mit einigen Apps auch das Sprechen geübt werden („Listen and repeat!“, [mit]singen, Wörter benennen, ganze Sätze nach vorgegebenen Satzmustern sprechen usw.).

Vorschlag 2:

Die SuS erhalten in einem Dokument (siehe Seite 79) auf ihrem Tablet Anweisungen, wie sie ein Monster zeichnen sollen. Diese Anweisungen können sie entweder zur Übung des Leseverstehens selbst lesen oder sich vom Tablet vorlesen lassen (Hörverstehen), wobei sie die Sprechgeschwindigkeit individuell



Draw my monster

My monster has brown **fur**.

My monster has two **legs** and knobbly **knees**.

My monster has turned out **toes**.

My monster has big brown **claws**.

My monster has purple prickles all over his **back**.

My monster has two white **horns**.

My monster has orange **eyes**.

My monster has two terrible **tusks**.

My monster has a black **tongue**.

My monster has a green wart at the end of his **nose**.