

„Schule in der digital geprägten Welt“

Ein phasenübergreifendes Projekt der LehrerInnenausbildung

Eine Reise durch den digitalen Märchenwald

Anika Meyer, Lysann Daul, Pauline Helene Brack, Sara Streich, Sarah Schmidt

Ziele

Ziel der Einheit: Die Schülerinnen und Schüler schreiben ein altersgerechtes Märchen, indem sie das digitale Spiel „Eine Reise durch den digitalen Märchenwald“ in Einzelarbeit auf einem Laptop bearbeiten.

- Bedienung Laptop erlernen u. festigen (Inbetriebnahme, Datei öffnen u. bearbeiten, Nutzung Powerpoint)
- eigenes Märchen verfassen, überprüfen, vorstellen u. reflektieren

Prozessbezog. Kompetenzen

- Kommunizieren (Sprache richtig gebrauchen, verstehen, was andere mitteilen, wiedergeben u. reagieren, Adressatenbezug beachten, geeignete sprachliche Mittel verwenden)
- Vorstellungen bilden (innere Vorstellungen entwickeln, anderen mitteilen, Fantasie u. Ideen entfalten)

Inhaltsbezog. Kompetenzen

- Sprechen u. Zuhören (Gesprächsregeln einhalten, über Thema sprechen, eigene Meinung äußern, Verstehen u. Nichtverstehen ausdrücken)
- Lesen – mit Texten u. anderen Medien umgehen (sinnverstehend lesen, Besonderheiten entdecken u. benennen, Textstellen finden, Fragen beantworten)
- Schreiben – Texte verfassen (Schreibanlässe nutzen, eigene Texte kritisch betrachten, unter Anleitung überarbeiten)

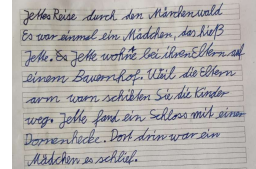
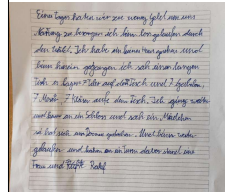
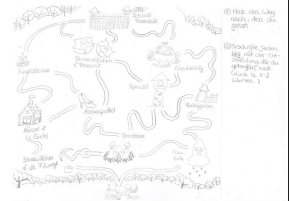
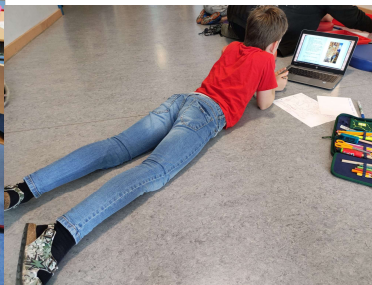
Inhaltliche/didaktische Schwerpunkte

- Reaktivierung (SuS tragen Märchenmerkmale zusammen)
- Vorbereitung (SuS nehmen Laptops unter Anleitung in Betrieb)
- Hinführung (SuS öffnen Märchenspiel unter Anleitung)
- Arbeitsphase (SuS spielen Spiel u. lösen Aufgaben)
- Ergebnissicherung (SuS benennen Spielfortschritt)
- Überarbeitung (SuS führen Schreibversuch durch u. überarbeiten diesen mit Checkliste)
- Zeitliche Reserve (Arbeit an Märchen-Lerntheke)
- Ergebnissicherung (Märchen vorlesen)
- Feedback (kriteriengeleitetes, gegenseitiges Feedback der SuS)
- Reflexion (SuS reflektieren Projektinhalt, benennen eigene Schwierigkeiten)



Eingesetzte Medien/Apps/... u. Methoden

- Laptops mit Ladekabeln
- Microsoft Powerpoint zum Erstellen des Spiels (Folien durchblättern, richtige Antwort im Text anklicken)
- Libre Office (installiert auf Schullaptops)
- Audiodateien (integriert im Spiel)
- Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit
- Sitzkreis für Reaktivierung, Feedback u. Reflexion



Stolpersteine u. Erkenntnisse

- Überprüfung Kompatibilität verwendeter Programme (PP u. Libre Office) in allen verwendeten Funktionen – browserbasierte Programme besser geeignet
- Stromversorgung sicherstellen
- Einige SuS Probleme mit Bearbeitung enthaltener Aufgaben
- Ablenkung SuS durch andere entdeckte Funktionen Programm
- Probleme bei Bedienung
- Kopfhörer zum Anhören der Audiodateien bereitstellen
- Schulcloud/-server hätte Verteilung der Datei an Schülergeräte vereinfacht
- SuS sollten grundlegende Kenntnisse im Umgang mit Laptop besitzen
- sehr zeitintensiv

Weiterführende Links

<https://grundschul-universum.de/lesespurgeschichte-e-kostenlos/>
www.digitale-lesespur.de