

# „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)

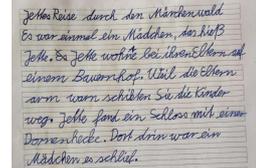
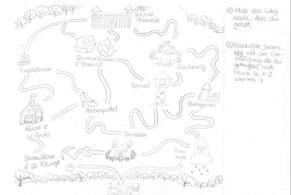
### Inhaltliche/didaktische Schwerpunkte

- 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](http://www.digitale-lesespur.de)