

Planungsentwurf

Projektpartner	Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt, Staatliches Seminar für Lehrämter Magdeburg
	Martin-Luther-Universität, Zentrum für Lehrer*innenbildung, Projekt „Digital kompetent im Lehramt“ (DikoLa)

Lehramt	Grundschule
Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst	Anika Meyer
	Lysann Daul
	Pauline Helene Brack
Lehramtsstudierende	Sara Streich
	Sarah Schmidt

Projektleitung	
Ines Bieler	Wissenschaftliche Mitarbeiterin BMBF-Projekt DikoLa, ZLB der MLU Halle-Wittenberg
Sarah Stumpf	Wissenschaftliche Mitarbeiterin BMBF-Projekt DikoLa, ZLB der MLU Halle-Wittenberg
Ralph Thielbeer	Hauptseminarleiter für das Lehramt an Grundschulen, Staatliche Seminar Magdeburg
Dirk Schumeier	Hauptseminarleiter für das Lehramt an Grundschulen, Staatliche Seminar Magdeburg

Klassenstufe:	2
Anzahl der Schülerinnen und Schüler	22
Datum:	07.06.2022

Unterrichtsfächer:	Deutsch
Lernbereiche:	Lesen – mit Texten und anderen Medien umgehen, Schreiben – Texte verfassen
Unterrichtseinheit:	Eine Reise durch den digitalen Märchenwald

Inhaltsverzeichnis

1. Unterrichtseinheit.....	2
2. Didaktische Analyse.....	5
3. Methodische Analyse.....	5
4. Verlaufsplanung.....	8
5. Anhang.....	12
6. Quellen.....	19

1 Unterrichtseinheit

Thema der Einheit: Eine Reise durch den digitalen Märchenwald

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.

Stundenthema Kompetenzorientiertes Sequenz- bzw. Stundenziel	Didaktisch-methodische Schwerpunkte	Beitrag zur Kompetenzentwicklung (IK, PK, GW)¹
<p>1. Laptop in Betrieb nehmen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, unter Anleitung das Märchenspiel auf einem Laptop zu öffnen, indem sie die Anweisungen der LiV ausführen.</p>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Begrüßung und Vorstellungsrunde der SuS, LiV und Studentinnen <p>Reaktivierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - die SuS tragen Märchenmerkmale an der Tafel zusammen <p>Vorbereitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - die SuS nehmen unter Anleitung der LiV die Laptops in Betrieb 	<p>PK - Kommunizieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - geschriebene und gesprochene Sprache situationsangemessen, sachgemäß, partnerbezogen und zielgerichtet gebrauchen - verstehen, was andere schreiben und sagen, dies sprachlich angemessen wiedergeben und darauf reagieren - den Adressatenbezug im Gespräch und beim Schreiben beachten - für die jeweilige kommunikative Situation geeignete sprachliche Mittel verwenden <p>IK - Sprechen und Zuhören:</p> <ul style="list-style-type: none"> - verständlich sprechen und aufmerksam zuhören, - bewusst zuhören und Inhalte verstehen, - mit anderen über ein Thema sprechen und eine eigene Meinung äußern, - deutlich und artikuliert sprechen, - sich an Gesprächen beteiligen und dabei einfache Gesprächsregeln beachten <p>GW:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gesprächsregeln <p>IK - Lesen – mit Texten und anderen Medien umgehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - altersgemäße Texte sinnverstehend lesen - Besonderheiten von Märchen entdecken und benennen

<p>2. Das Märchenspiel bearbeiten und einen eigenen Schreibversuch unternehmen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, das Märchenspiel in Einzelarbeit bzw. Partnerarbeit unter Hilfestellung zu bearbeiten.</p>	<p>Hinführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> -die SuS öffnen das Märchenspiel unter Anleitung auf dem Laptop -die Studentin gibt kurze Erklärung des Spiels <p>Arbeitsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> -die SuS bearbeiten in EA/PA das Märchenspiel -die SuS lösen zeitgleich Aufgaben im mathematischen und sprachlichen Bereichen und führen unter Anleitung motorische Übungen durch -die SuS unternehmen unter Hilfestellung einen digitalen Schreibversuch <p>Ergebnissicherung:</p> <ul style="list-style-type: none"> -die SuS benennen ihren Spielfortschritt 	<p><i>neu dazu:</i></p> <p>IK - Lesen – mit Texten und anderen Medien umgehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textstellen finden und Fragen zum Text beantworten, - Texte genau lesen <p>PK - Vorstellungen bilden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - innere Vorstellungen zum Gelesenen, Gehörten oder Gesehenen entwickeln, diese anderen mündlich und schriftlich sowie durch szenisches und bildliches Gestalten mitteilen <p>GW:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Großschreibung von Satzanfängen und Substantiven, - Zeichensetzung am Satzende,
<p>3. Den Schreibversuch lesen und überarbeiten</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage den Märchentext zu überarbeiten, indem sie diesen auf orthografische Gesetzmäßigkeiten prüfen.</p>	<p>Überarbeitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> -die SuS fügen ihren Schreibversuch zusammen und lesen diesen -die SuS überarbeiten die eigenen Märchen mithilfe eine Checkliste und achten zusätzlich auf orthografische Gesetzmäßigkeiten <p>zeitliche Reserve:</p> <ul style="list-style-type: none"> -die SuS, die bereits vorzeitig fertig sind, arbeiten an einer Lerntheke zum Thema <i>Märchen</i> an verschiedenen Arbeitsblättern 	<p><i>neu dazu:</i></p> <p>PK - Vorstellungen bilden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fantasie und Ideen für eine kreative Sprachgestaltung entfalten <p>IK - Schreiben - Texte verfassen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kindgemäße Schreibanlässe nutzen, - eigene Texte inhaltlich und formal kritisch betrachten sowie unter Anleitung überarbeiten, - Sprache und Sprachgebrauch

<p>4. Das eigene Märchen vorstellen und über den Schreibversuch reflektieren</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage ihre Märchen sprachlich angemessen in einem Unterrichtsgespräch vorzustellen.</p>	<p>Ergebnissicherung: - die SuS lesen den eigenen Märchentext betont vor</p> <p>Feedback: - die SuS geben sich gegenseitig zu den Märchentexten ein kurzes Feedback</p> <p>Reflexion: - die SuS reflektieren unter Hilfestellung über den Inhalt des Medienprojektes und benennen dabei eigene Schwierigkeiten</p>	<p><i>neu dazu:</i> IK - Sprechen und Zuhören: - Verstehen und Nichtverstehen ausdrücken, - Meinungen über Erzähltes und Gehörtes äußern</p>
<p>SuS- Schülerinnen und Schüler LiV: Lehrkraft im Vorbereitungsdienst IK- Inhaltsbezogene Kompetenzen PK- Prozessbezogene Kompetenzen GW- Grundwissen EA- Einzelarbeit PA- Partnerarbeit</p>		

ⁱ siehe Fachlehrplan Grundschule Deutsch Sachsen-Anhalt

2 Didaktische Analyse

In unserem Projekt haben wir das Thema Märchen mit dem immer bedeutender werdenden Thema der Digitalisierung verbunden. Märchen finden sich im Rahmenplan des Landes Sachsen-Anhalt wieder und zusätzlich ist es ein noch immer aktuelles Thema. Jedoch lesen längst nicht mehr alle Schülerinnen und Schüler Märchen, sondern schauen Märchenfilme, hören Hörbücher oder spielen vereinzelt sogar Videospiele zum Thema. Die Verbindung der beiden Themen ist also sehr motivierend und gibt den Kindern einen ganz anderen Blickwinkel auf Märchen. Dadurch kann dieses Projekt dazu beitragen, die Einstellung der Kinder gegenüber Märchen zu verbessern.

Zusätzlich hat dieses Projekt eine große Zukunftsbedeutung für die Lernenden. Das Programm PowerPoint wird an den weiterführenden Schulen und auch in vielen Berufsfeldern beinahe täglich genutzt. Die Kinder bekommen durch dieses Projekt einen ersten sehr spielerischen Eindruck von der Arbeitsweise dieses Programms und können sich ganz ohne Notendruck einen ersten Einblick verschaffen. Die Kinder hatten die Freiheit viele Funktionen des Programms anzuwenden, ohne selbst aufwendige Präsentationen erstellen zu müssen. Die Lernenden hatten somit die Möglichkeit die Chancen einer PowerPoint Präsentation zu erkennen, ohne von vielfältigen Tools überfordert zu werden. Außerdem hilft das Projekt die vier Kernkompetenzen des digitalen Lernens zu schulen. Die Lernenden müssen kritisch Denken, um alle Aufgaben des Spiels bestmöglich zu erfüllen. Sie arbeiten weiterhin kreativ, um ihre erlebten Märchen in einem verständlichen und ansprechenden Fließtext festzuhalten. Abschließend kollaborieren sie in Kleingruppen, um ihre Texte auf die Märchenmerkmale zu untersuchen und gegebenenfalls zu überarbeiten. Die Kommunikation unter den Lernenden war den ganzen Projekttag spürbar. Es wurde sich unterstützt, beraten und wertschätzend kritisiert.

Das Projekt hatte eine sehr niedrige Einstiegsschwelle und auch Kinder mit geringem Vorwissen konnten sich produktiv beteiligen. Die Aufgaben waren durch eine natürliche Differenzierung sehr individuell. Die Schülerinnen und Schüler hatten die Möglichkeit eigene Entscheidungen zu treffen und Medien zu ihrem Vorteil zu nutzen. So konnten sich zum Beispiel langsamere Leserinnen und Leser längere Texte, mithilfe eingefügter Audio Dateien, anhören. Am Ende des Projektes wurden analoge und digitale Medien miteinander verbunden. Auch dabei konnten die Kinder nach ihren individuellen Fähigkeiten arbeiten. Das Endprodukt, ein selbst verfasstes Märchen, wurde auf Basis des individuellen Pfades durch die PPP geschrieben. So glich sich kein Märchen, weder inhaltlich, noch in Umfang oder Schreibstil. Die Kinder waren deshalb besonders stolz auf ihr ganz persönliches Märchen, in denen sie die Rolle der Hauptfigur einnehmen konnten.

Die LIVs und die Studentinnen standen den Kindern bei jedem Schritt zur Seite. Das Projekt wurde so aufgebaut, dass die Kinder zuerst alle ihren Laptop in Betrieb genommen haben und dann Schritt für Schritt die einzelnen Aufgaben der PPP erfüllen konnten. So wurde sichergestellt, dass alle Kinder ein Erfolgserlebnis hatten und sie mit einer positiven Einstellung zu den Laptops, aber auch zum Programm PowerPoint das Projekt verlassen haben.

3 Methodische Analyse

Der Projekttag begann mit der Vorstellung der Lehrkraft im Vorbereitungsdienst sowie Studentinnen und der Klasse, damit alle sich gegenseitig ansprechen können und die Kinder wissen, mit wem sie an dem Tag zusammenarbeiten. Dies erfolgte zunächst in der gewohnten Sitzordnung der Schülerinnen und Schüler. Damit diese von den Teilnehmer*innen des DIKOLA-Projekts angesprochen werden können, wurden die Namen auf Malercrepe geschrieben, welches an den Oberteilen der Kinder befestigt wurde.

Um in das Thema der Stunde einzuleiten, wurde das Outro der Trickfilmserie "Simsala Grimm" abgespielt. Die Höreraufgabe für die Klasse lautete: "Überlegt, um welches Thema

es sich heute drehen soll“ In der Textzeile “Ich nehm‘ dich an der Hand, zeig dir das Märchenland“ hören die Kinder das Thema der Stunde heraus. Ziel soll es sein, dass die Schülerinnen und Schüler bereits eine Ahnung vom Thema des Projektes erhalten. Nach Verkündung der richtigen Antwort wurde der Fahrplan des Projektes (Vorstellung Thema, Reaktivierung Märchenmerkmale, Laptop starten, an Spiel arbeiten, Märchen schreiben, Märchen vorstellen, Feedbackrunde) vorgestellt, damit die Kinder wissen, was auf sie zukommt. Nun werden die Kinder in die Sozialform des Sitzkreises gerufen, um gemeinsam anhand einer Wörtersammlung die Märchenmerkmale zu wiederholen. Diese Sozialform wurde gewählt, damit alle Kinder die Bildkarten besser sehen können und das gemeinsame Arbeiten gefördert werden sollte. Im Rahmen der natürlichen Differenzierung suchten sich die Schülerinnen und Schüler ihre Karten mit Märchenmerkmalen selbst aus, um darüber zu sprechen. Die anderen Kinder durften jederzeit etwas ergänzen und sich so gegenseitig helfen. Wichtig war, dass dabei die Gesprächsregeln (Aussprechen lassen, Melden bei Wortbeitrag) eingehalten wurden. Einigen Kindern fiel es schwer, korrekte Märchen aus ihrem Alltag zu benennen. Oft wurden Geschichten oder Filme als Beispiel genannt. Die Aufgabe der Lehrkraft im Vorbereitungsdienst besteht dann dabei, den Kindern anhand der Märchenmerkmale zu verdeutlichen, dass nicht jede Geschichte ein Märchen ist. Die Karten wurden anschließend für alle gut sichtbar an die Tafel geheftet. Es hilft den Kindern dabei, Beispiele aus Märchen zu benennen und zu finden.

Im weiteren Verlauf haben die Kinder die Aufgabe erhalten, die Laptops zu starten. Dies wurde bereits vorher in einer Einführungsstunde geübt, sodass die Schülerinnen und Schüler dies bereits gut konnten. Im nächsten Schritt öffnen die Kinder das Spiel und erhalten von den Teilnehmerinnen des Projektes eine kurze Erklärung vom Ziel und der Durchführung des Spiels. Dies wurde durch die digitale Tafel im Klassenraum visualisiert. Gemeinsam wurden einige Schritte wiederholt, um zu überprüfen, ob die Schülerinnen und Schüler die Erklärungen verstanden haben. Damit alle Kinder eine*n Ansprechpartner*in haben, wurden die Gruppen durch die Lehrkraft im Vorbereitungsdienst bestimmt. Etwa 5 Kinder waren in jeder Gruppe. Pro Gruppe gab es eine Ansprechpartnerin des Projektes. Da nicht immer genug pädagogisches Personal im Raum ist, kann dieses Spiel auch im Plenum durchgeführt werden. Dazu wird ein Beamer, eine digitale Tafel etc. benötigt. Eine Person übernimmt die Steuerung des Spiels und die Klasse trifft gemeinsam die Entscheidungen und beantwortet die Fragen im Plenum.

Die Kinder arbeiteten in ihren Gruppen an verschiedenen Orten in der Schule, wie dem Schulflur oder an Gruppentischen und konnten dort ihren Arbeitsplatz so einrichten, wie es für sie richtig war. Einige saßen am Tisch, andere auf dem Fußboden. Im Rahmen der Differenzierung durften einige Kinder alleine arbeiten, andere arbeiteten zu zweit, sodass jedes Kind in seinem/ihrem Tempo das Spiel durchspielte. Fragen konnten von den Ansprechpartner*innen beantwortet werden. Neben den Texten gab es auch Audiospuren als Form der Differenzierung. Bilder unterstützten das Gehörte/Gelesene. Damit der Spielfortschritt nicht vergessen wird, hatte jedes Kind einen Spielplan, auf dem der eigene Weg eingezeichnet werden sollte. Ursprünglich sollte das gesamte Spiel in der Power-Point-Präsentation gespielt und die Rätsel des Spiels mithilfe der Tastatur beantwortet werden. Da die Kinder jedoch noch nicht über die mediendidaktischen Kompetenzen verfügten, die dazu notwendig sind (Umgang mit Tastatur, Power-Point-Präsentation), gab es zusätzlich ein leeres Blatt, auf dem die Antworten auf Fragen oder Rätsel im Spiel von den Schüler*innen beantwortet werden konnten.

Die Kinder, die das Spiel einmal durchgespielt haben, bekamen die Aufgabe, ihr eigenes Märchen mit dem Titel “(Name des Kindes) Reise durch den Märchenwald” anhand des Weges, welchen sie im Märchen gelaufen sind, aufzuschreiben. Hilfe hierfür ist der Spielplan, auf dem der Weg durch die Kinder eingezeichnet wurde sowie eine Märchencheckliste, in der die Märchenmerkmale aufgelistet sind. Außerdem unterstützte eine differenzierte Schreibvorlage die SuS beim Verfassen des Märchentextes. Die Kinder, die in Einzelarbeit

spielten, schrieben das Märchen alleine, alle Zweiergruppen schrieben das Märchen zusammen.

Als zeitliche Differenzierung gab es, nachdem das Märchen geschrieben wurde, Arbeitsblätter in Form einer Märchentheke. Um die Arbeit der Schülerinnen und Schüler zu wertschätzen und ihnen noch Ideen für die Überarbeitung zu geben, wurden die Märchenprodukte in den Gruppen vorgestellt. Hilfe hierfür war erneut die Märchencheckliste. Das Vorlesen und Auswerten wurde durch die Erwachsenen moderiert. Besonders gelungene Märchen wurden ausgewählt, um sie im weiteren Verlauf der Klasse vorzustellen.

Zum Abschluss wurden die Laptops der Kinder heruntergefahren und wieder verstaut. Alle Kinder trafen sich mit den Märchen im Sitzkreis und die ausgewählten Märchen wurden kriteriengeleitet anhand einer Märchencheckliste vorgelesen. Anschließend reflektierten die Kinder über den Projekttag im Sitzkreis. Dabei war es wichtig, dass die Gesprächsregeln (Aussprechen lassen, Melden bei Wortbeitrag) eingehalten wurden.

4 Verlaufsplanung

Stunde 1

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, unter Anleitung das Märchenspiel auf einem Laptop zu öffnen, indem sie die Anweisungen der LiV ausführen.

Zeit/ Phase/ Didaktische Funktion	Teilziel/ Lehrer*innen-Schüler*innen-Interaktion/ Handlungsschritte	Aktionsform/ Sozialform	Medien	Differenzierungs- maßnahmen
<p>Einstieg 07:45 - 07:55 Begrüßung</p> <p>07:55 - 08:00 Zielorientierung/ Motivation</p> <p>08:00 - 08:10 Reaktivierung</p>	<p>TZ 1: Die SuS nennen Märchenmerkmale. -die LiV begrüßt die SuS -die LiV's, Studentinnen und SuS stellen sich vor</p> <p>-die LiV spielt ein Lied ab -die LiV nennt das Thema und das Ziel des Projekts -LiV stellt den Fahrplan vor</p> <p>-die LiV ruft die SuS in den Sitzkreis -LiV stellt Arbeitsauftrag -SuS nennen Märchenmerkmale und heften die Wortkarte an die Tafel -LiV löst den Sitzkreis auf</p>	<p>Plenum, Unterrichtsgespräch</p> <p>Sitzkreis, Unterrichtsgespräch</p>	<p><i>Crepeband</i></p> <p>I.Material Fahrplan (siehe Anhang, S.12)</p> <p><i>Lied</i> <i>Ablauf</i></p> <p>II.Wortkarten Märchenmerkmale (s. A., S.12) <i>Tafel</i></p>	
<p>Erarbeitung 08:10 - 08:28 Hinführung Arbeitsphase</p>	<p>TZ 2: Die SuS nehmen den Laptop unter Anleitung in Betrieb. -LiV stellt Arbeitsauftrag <i>Laptop hochfahren</i> -Studentinnen verteilen Laptops -LiV visualisiert die Schrittfolge mit PPP -LiV teilt die SuS in Gruppen ein</p>	<p>Plenum, Lehrervortrag</p> <p>EA</p>	<p><i>Laptops</i> <i>PPP 1</i></p>	<p>Visualisierung des Ablaufs an der Tafel</p>
<p>Ergebnissicherung 08:28 - 08:30 Vergleich</p>	<p>TZ 3: Die SuS haben den Startbildschirm des Spiel erreicht. -LiV's und Studierende überprüfen bei jedem Kind, ob der Laptop hochgefahren wurde</p>	<p>Plenum, Lehrervortrag</p>	<p><i>Laptops</i></p>	

Stunde 2

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, das Märchenspiel in Einzelarbeit unter Hilfestellung zu bearbeiten.

Zeit/ Phase/ Didaktische Funktion	Teilziel/ Lehrer*innen-Schüler*innen-Interaktion/ Handlungsschritte	Aktionsform/ Sozialform	Medien	Differenzierungs- maßnahmen
Einstieg 08:35 - 08:45 Zielorientierung	TZ 1: Die SuS bearbeiten die Einführungsfolien in ihrer PPP. -LiV erklärt Vorgehensweise in der PPP und die Aufgaben während der Bearbeitung -SuS bearbeiten die ersten Folien der PPP unter Anleitung -LiVs und Studierenden unterstützen in ihren Gruppen	Plenum, Lehrervortrag	<i>Laptops</i> <i>PPP 2</i>	
Erarbeitung 08:45 - 09:10 Arbeitsphase	TZ 2: Die SuS bearbeiten das Märchenspiel und halten dabei ihren Fortschritt auf einem Arbeitsblatt fest. -SuS bearbeiten die PPP selbstständig -SuS vervollständigen das AB Märchenroute -LiVs und Studierende unterstützen Gruppen	EA/PA	<i>Laptops</i> <i>PPP 2</i> III.AB Märchenroute (s. A., S. 13)	Während der Arbeitsphase wird jedes Kind nach seinen individuellen Bedürfnissen durch die LiVs und die Studierenden unterstützt.
Ergebnissicherung 09:10 - 09:20 Vergleich	-LiVs und Studierende überprüfen den Fortschritt der SuS	Plenum, Unterrichtsgespräch	<i>Laptops</i> <i>PPP 2</i>	

Stunde 3

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage den Märchentext zu überarbeiten, indem sie diesen auf orthografische Gesetzmäßigkeiten prüfen.

Zeit/ Phase/ Didaktische Funktion	Teilziel/ Lehrer*innen-Schüler*innen-Interaktion/ Handlungsschritte	Aktionsform/ Sozialform	Medien	Differenzierungs- maßnahmen
Einstieg 09:55 - 10:05 Schreibimpuls	TZ 1: Die SuS schreiben den Anfang ihres eigenen Märchens in der differenzierten Schreibvorlage. - LiV wiederholt noch einmal das Ziel des Projektes -SuS schreiben oder verbessern ihren besonderen Märchenbeginn auf der differenzierten Schreibvorlage	Plenum, Lehrervortrag	<i>Laptop - Word</i> III. AB Märchenroute (s. A., S. 13) IV. AB Märchen Checkliste (s. A., S. 14) VI. differenzierte Schreibvorlage (s. A., S. 17/18)	
Erarbeitung 10:05 - 10:40 Überarbeitung	TZ 2: Die SuS überarbeiten ihren Schreibversuch mithilfe der Märchenroute und der Märchen Checkliste selbstständig. -SuS ergänzen ihre Schreibversuche mit Hilfe ihrer Märchenroute selbstständig -SuS überprüfen ihren Schreibversuch auf orthografische Korrektheit -SuS untersuchen ihren Text auf Märchenmerkmale mithilfe der Märchen Checkliste -LiVs und Studierende unterstützen in ihren Gruppen <u>Didaktische Reserve:</u> Leistungsstarke SuS arbeiten an der Lerntheke selbstständig zum Thema Märchen weiter.	Plenum, EA	<i>Laptop - Word</i> III. AB Märchenroute (s. A., S. 13) IV. AB Märchen Checkliste (s. A., S. 14) V. versch. AB Lerntheke (s. A., S. 15)	Die SuS werden entsprechend ihrer Bedürfnisse durch die LiVs und Studierenden unterstützt.
Ergebnis- sicherung 10:40-11:00 Vergleich	TZ 3: Die SuS haben einen vollständigen Märchentext erarbeitet. -SuS kontrollieren Vollständigkeit des Märchentextes mit Hilfe ihrer Checkliste - LiVs und Studierenden überprüfen die Ergebnisse	Plenum, EA	<i>Laptop - Word</i> IV. AB Märchen Checkliste (s. A., S. 14)	

Stunde 4

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage ihre Märchen sprachlich angemessen in einem Unterrichtsgespräch vorzustellen.

Zeit/ Phase/ Didaktische Funktion	Teilziel/ Lehrer*innen-Schüler*innen-Interaktion/ Handlungsschritte	Aktionsform/ Sozialform	Medien	Differenzierungs- maßnahmen
Ergebnis- sicherung 11:00 – 11:05	TZ 1: Die SuS lesen ihren selbstverfassten Text sinnverstehend. -LiV gibt eine Zielorientierung -SuS lesen ihren Text erst leise mehrmals und dann betont laut (im Flüsterton) für sich	Plenum, EA	<i>Laptops - Word</i>	
Feedback 11:05 - 11:25 Präsentation	TZ 2: Die SuS lesen ihren selbstverfassten Text betont vor. TZ 3: Die SuS geben Feedback zu Märchentexten. -SuS lesen ihr Märchen betont in ihrer Gruppe vor. -SuS geben sich gegenseitig mit Hilfe Märchen Checkliste ein kurzes Feedback	GA	<i>Laptop - Word</i> IV.AB Mächen Checkliste (s. A., S. 14)	
Reflexion 11:25 - 11:30 Reflexion/ Abschluss	TZ 4: Die SuS reflektieren unter Hilfestellung über den Inhalt des Medienprojektes und benennen dabei eigene Schwierigkeiten. -SuS reflektieren das Projekt -SuS tragen ihre Schwierigkeiten und Erfolge mündlich zusammen -LiV moderiert das Gespräch und sammelt Gedanken an der Tafel	Sitzkreis, Unterrichtsgespräch	<i>Reflexionsgedanken der SuS an der Tafel</i>	

5 Anhang

I. Material Fahrplan



...erstellt von @Laminierparty, über eduki kostenfrei heruntergeladen und ausgedruckt

II. Wortkarten Märchenmerkmale

besonderer Märchenbeginn

Märchensprache

Aufgabe erfüllen

Zaubersprüche und Reime

unbestimmter Ort

Vergangenheitsform

besondere Gegenstände

Tiere können sprechen

magische Zahlen wie 3, 7 oder 13

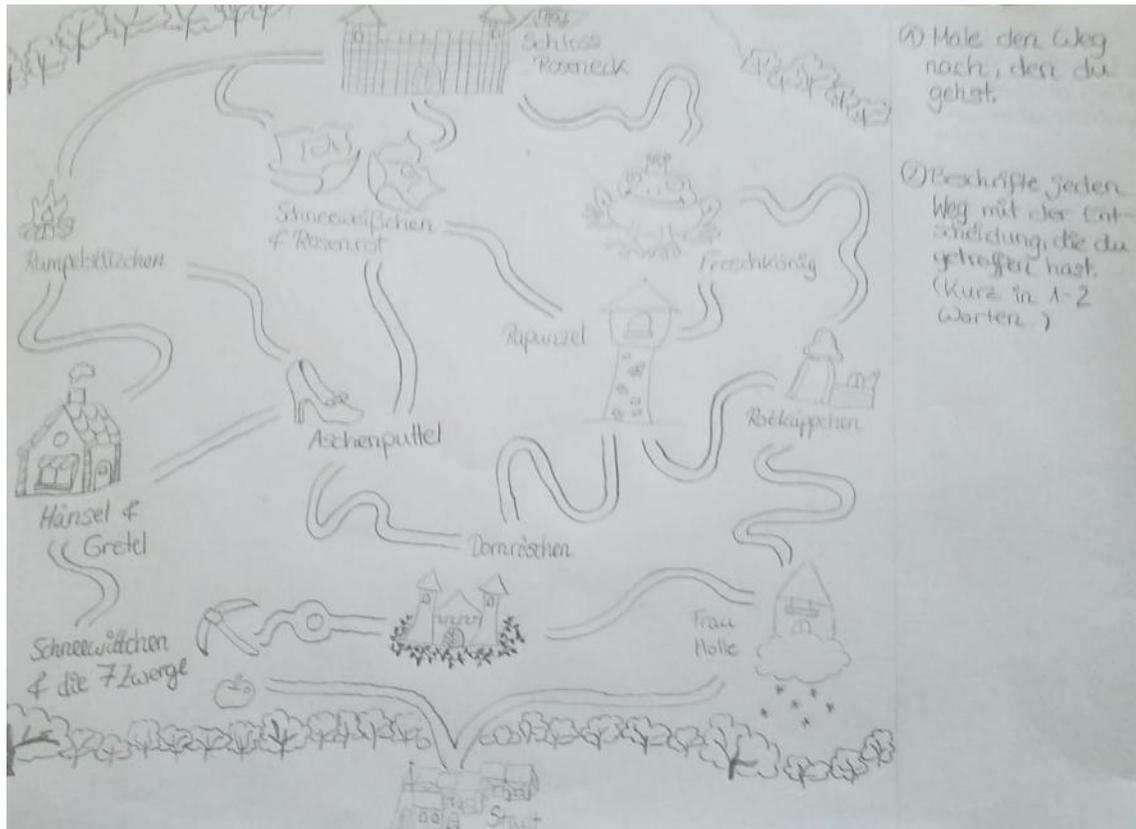
gute und böse Figuren

Gegensätze

gutes Ende

... erstellt mit dem WorksheetCrafter

III. AB Märchenroute



... selbst handschriftlich erstellt, A4-Format

IV.AB Mächen Checkliste

Name: _____ Datum: _____



Merkmalliste für mein Märchen



Merkmale:	Das schreibe ich in meinem Text:	Beachtet:
Ich habe einen <i>besonderen Märchenbeginn</i> .	Es war einmal ...	✓
Ich benutze eine besondere „ <i>Märchensprache</i> “.		
In meinem Märchen muss jemand eine <i>Aufgabe erfüllen</i> .		
Ich verwende <i>Zauberprüche</i> oder <i>Reime</i> in meinem Märchen.		
Mein Märchen spielt an einem <i>unbestimmten Ort</i> .		
Mein Märchen spielt in der <i>Vergangenheit</i> .		
In meinem Märchen kommt ein <i>besonderer Gegenstand</i> vor.		
Die <i>Tiere</i> in meinem Märchen können <i>sprechen</i> .		
In meinem Märchen tauchen <i>bestimmte Zahlen</i> auf.		
In meinem Märchen gibt es <i>gute und böse Figuren</i> .		
In meinem Märchen spielen <i>Gegensätze</i> eine Rolle.		
Mein Märchen hat ein <i>gutes Ende</i> .		

... aus Pohlmann, S. (2019): 33 Methoden – Texte schreiben – Kreative und abwechslungsreiche Ideen und Materialien für einen motivierenden Deutschunterricht: Klasse 1-4. Augsburg: Auer-Verlag

V. versch. AB Lerntheke

...erstellt von @Twinkl und über eduki kostenlos heruntergeladen, A5-Format



twinkl

Page 1 of 8

visit twinkl.com



twinkl

Page 2 of 6

visit twinkl.com



twinkl

Page 1 of 1

visit twinkl.com



Märchenrätsel

1. Wer war schon lange nicht mehr beim Friseur?

2. Wo entscheidet ein Schuh über die Hochzeit mit einem Königssohn ?

3. Welche tierische Band besiegt Kriminelle?

4. Wer sorgt dafür, dass alle Kinder mit dem Schlitten fahren und Schneemänner bauen können ?

5. Wo führt ein Arbeitsunfall dazu, dass alle im Land plötzlich schlafen ?

6. Wo ist die Frage nach einem Namen lebenswichtig?

7. Wer sitzt sehr hilfsbereit in einem tiefen Brunnen ?

8. Wer kam vom rechten Weg ab ?

9. Wer macht viele Tauschgeschäfte ?

10. Welchen Lohn bekam einer der drei Brüder in dem Märchen "Tischlein deck dich"?

11. Wo hat sich im Märchen "Der Wolf und die sieben Geißlein", das Kleinste versteckt?

Name:	Datum:
-------	--------

Märchenschüttelsätze

Bringe die Wörter unserer Märchensätze in die richtige Reihenfolge und schreibe den Satz richtig ab!

Brunnen ist im ein Frosch

Mädchen trägt einen Das Korb

Der versteckt sich Wolf

Das Kind einen hat roten Mantel

ist in Das Mädchen einem Turm

Zwerge schlafen in Betten ihren
Die

Die isst den Prinzessin Apfel

Der hat Wolf Ohren große

...erstellt von @Schulspatz, und über eduki kostenlos heruntergeladen,
A5-Format

...erstellt von @LernenMitLiebe, und über eduki kostenlos
heruntergeladen, A5-Format

Reise durch den digitalen Märchenwald

Es war einmal,

1

Blank handwriting practice lines for step 1.

2

Blank handwriting practice lines for step 2.

3

Blank handwriting practice lines for step 3.

Und wenn sie

nicht gestorben

sind, dann leben

sie noch heute.

6 Quellen

- Pohlmann, S. (2019): 33 Methoden – Texte schreiben – Kreative und abwechslungsreiche Ideen und Materialien für einen motivierenden Deutschunterricht: Klasse 1-4. Augsburg: Auer-Verlag
- Maras, R. (Hrsg.) (2020): Unterrichtsgestaltung in der Grundschule – ein Handbuch. Pädagogische und didaktische Grundlagen. Methodische und praktische Anregungen. Strukturmodelle. Augsburg.
- Ministerium für Bildung Sachsen-Anhalt (2019): Fachlehrplan der Grundschule Deutsch. [online]
< http://www.bildung-lsa.de/index.php?KAT_ID=7031#art23603 >
- Wild, J. (Hrsg.) (2018): Schritt für Schritt zum guten Deutschunterricht. Praxisbuch für Studium und Referendariat: Strategien und Methoden für professionelle Deutschlehrkräfte. Hannover: Kallmeyer.
- Meyer, H. (2018): Leitfaden Unterrichtsvorbereitung. Berlin.