

Fächerübergreifendes Unterrichtsprojekt: Thema "Maulwurf" (Klasse 3/4)

Medien:

- Bilderbuch 'Maulwurf Grabowski' von Luis Murschetz
- Sachbücher mit Informationen zum Maulwurf und CD-ROM ('Löwenzahn 1')

Lernziele:

- Sachwissen über den Maulwurf aneignen.
- Über Konflikte und Lösungen nachdenken.
- Informationen aus unterschiedlichen Medien gewinnen.
- Erfahrungen zu den Besonderheiten unterschiedlicher Medien sammeln.

Projektziel:

Herstellen eines 'Maulwurfbuches'. Dieses 'Buch' enthält Bilder, Sach- und erzählenden Texte, die die Kinder im Rahmen des Projektes anfertigen.

Es gibt zwei Varianten für die Herstellung des Buches:

- a) Die Texte werden bemalt und kopiert und es wird für alle Kinder ein Büchlein erstellt. Zu empfehlen sind Plastikbindesysteme wie ibiMaster (<http://www.plastico.de/plastikb.htm>).
- b) Es wird ein Unikat hergestellt, das die Kinder wochenweise mit nach Hause nehmen dürfen und danach der Schulbibliothek geben. In diesem Fall werden die Texte auf farbiges Papier, das zum Thema passt, gedruckt und von den Kindern illustriert. Der Einband kann als Collage einer Maulwurfswiese gestaltet werden.

In einer zweiten Grundschulklasse in einem sozial gemischten Einzugsgebiet wurde die vorgestellte Buchidee, wenn auch zu einem anderen Thema, erfolgreich realisiert. Die Kinder behandelten 'ihr Buch' mit großer Sorgfalt, zeigten es ihrer Familie und ihren Freunden und brachten es jeweils unbeschädigt wieder zurück. Das Buch wurde zu einem Unterrichtsmittel, das sich eignet, Interesse am Lesen zu wecken, Schreiben und Malen als Mittel zum Ausdruck und zur Kommunikation zu erfahren und zur Achtung vor einem Werkstück zu erziehen.

Alternativen: Ausstellung, Poster

Zum Abschluss: Ein Ausflug zu einer Maulwurfswiese..

Einstieg ins Thema:

Die Kinder sollen das Thema des Projekts anhand des folgenden Rätsels erraten:

Rätsel (Paul Maar)

Das Tier an seinem vord'ren Ende
hat Nr. 1, sonst könnt's nicht fressen.
Beim Handball hat so manches Mal
Wort Nr. 2 im Tor gesessen.
Die beiden Wörter nacheinander -
schon ist's ein Tier, das man nur nicht
sehr häufig sieht. Weil es viel lieber im
Dunkeln schaufelt als im Licht.

Hier Bild grabowski-Bilderbuch einfügen!

Recherche im Internet zur Unterrichtsvorbereitung:

<http://www.google.de/> (Suchmaschine)

<http://www.lernsoftware.de/> (Übersicht über Lernsoftware)

<http://www.education.lu> (Portal mit Zugang zu Encarta, Xipolis u. a. Informationsquellen)

Lerngeschichten - Ein Computer-Schreibprojekt in Klasse 4 / 5

Lernziele

Schülerinnen und Schüler sollen

- ihre Schreib- und Lesefähigkeiten festigen,
- im Lernen selbständiger werden sowie
- eine förderliche Lernhaltung und
- ein positives Lerner selbstbild aus- bzw. aufbauen.

Schreibaufgabe

Schreibt eine Geschichte über ein spannendes Lernerlebnis. Es kann in der Schule oder im Alltag spielen, echt oder ausgedacht sein. Sucht einen passenden Titel für eure Geschichte.

Schreibwerkzeug

Textverarbeitung zum 'allmählichen Verfertigen von Gedanken'

Projektziel

Erstellen eines Geschichtenbuches zu Lernerlebnissen.. Es ist zum Lesen und zum Vorlesen bestimmt, etwa bei der Abschlussfeier am Schuljahresende und im Unterricht der neuen ersten Klassen. Zum Binden empfehlenswert: Plastikbindesysteme, wie z.B. ibiMaster 300 oder 400 (<http://www.plastico.de/plastikb.htm>).

Vorbereitung

- Einstieg: Gespräch über den Text einer Erstklässlerin (Material 1).
- Ideen Anregung durch Clustermethode (Material 2).
- Lesen und Vorlesen von Kinderklassikern mit Unterrichtsgesprächen und schriftlichen Aufgaben: Brief von Pippi Langstrumpf, Aufbau einer Geschichte (Material 3 und 4).

Schreibberatung

Die Kinder beraten sich in Vierergruppen nach folgenden Anhaltspunkten:

Leitfaden mit drei Anhaltspunkten:

- Worum geht es in dem Text, was kommt bei mir an? ...
- Was gefällt mir gut? ...
- Was verstehe ich nicht ganz? ...

Begleitlectüre zum Schreiben (Vorlesestunden mit anschließendem Gespräch)

Durch die Lektüre werden unterschiedliche Aspekte des Lernens in das Blickfeld der Schülerinnen und Schüler gerückt werden. Dafür eignen sich z.B.

- Der Schulbesuch des Sams aus "Eine Woche voller Samstage" (9. Mai) von Paul Maar.
Leitfrage: Wann macht Schule Spaß?
- Kapitel 1 und 2 aus Ronja Räubertochter von Astrid Lindgren.
Leitfrage: Wie setzt Ronja die Ratschläge ihrer Eltern zum Lernen um?
- Die Kapitel "Dreh dich Kleiner", "Kreuz und quer durch den Mühlenweiher" und "Der Karpfen Cyprinus" aus "Der kleine Wassermann" von Otfried Preussler.
Leitfrage: Wie werden Kinder selbstständig?
- Kapitel 7 aus "Harry Potter und der Gefangene von Azkaban" von J.K. Rowling.
Warum müssen auch Zauberer lernen und zaubern sich keinen "Nürnberger Trichter", der ohne Anstrengung Wissen in den Kopf füllt?
- "Gen Süden! Gen Süden!" "Nils Holgerssons schönste Abenteuer mit den Windgänsen" von Selma Lagerlöf.
Leitfrage: Wodurch lernen die jungen Gänse?

Material 1

Text einer Erstklässlerin

Material 2: Was mir zum Lernen einfällt

Bild lernen

Schreibe deine Gedanken zügig in die Wolken!

Material 3:

Brief von Pippi-Langstrumpf aus "Pippi Langstrumpf geht an Bord" von Astrid Lindgren

MIE LIEBE PIPPI, WIH GEET ES DIHR? DU BIS DOCH NIECH KRANG?
GIBS DU AUF DEINE GÄSUNTHEIT 8
MIE GEET ES GUHT, BLOS MEINE10 TUN MIR WEEH VOHN DEM FIEHLEN
WAKELN. GESTERN HAT THOMAS EIN 2K VOM BIERNBAUM APGEBROCHEN
UNT 1 RATE DOHT GEMACHT
FIELE GRIESSE FON PIPPI

Was würdest du Pippi raten?

Verbessere ihren Brief als Hausaufgabe und gib die Verbesserungen im Unterricht in den Computer ein. Deine Computerarbeitszeit findest du auf dem Projektarbeitsplan. Die Datei findest du in deinem Ordner unter Pippibrief.doc. Überprüfe deine Verbesserungen anschließend mit der Rechtschreibprüfung und drucke den Text aus und hefte ihn in deinen Ordner.

Material 4

Astrid Lindgren: "Wir Kinder aus Bullerbü", Kap. "Die Schule fängt wieder an":

Arbeitsauftrag: Was gehört zu einer Geschichte?

Beantworte die folgenden Fragen und belege deine Antworten mit Textstellen.

THEMA:

Wovon handelt die Geschichte?

Was lässt die Überschrift erwarten? Geht ein "roter Faden" durch die Geschichte.

ERZÄHLER:

Wer erzählt die Geschichte? Welche Einstellung hat die Erzählerin zu Ereignissen und Personen der Geschichte? Woran erkennt man das?

ORTE UND ZEIT:

Wo spielt die Geschichte, über welchen Zeitraum wird erzählt?

FIGUREN:

Welche Personen kommen vor, welchen Charakter haben sie und wie stehen sie zueinander?

Woran wird das deutlich?

VERLAUF DER GESCHICHTE:

Womit beginnt und womit endet die Geschichte? Geschieht etwas Unerwartetes und wenn ja, wie wird es gelöst? Welche Einzelheiten werden erzählt?

Schreibplan

Schreibplann Abbildung einfügen

Märchenbuch erstellen (Klasse 5 / 6)

Lernziele

- Schreiben eines Märchens auf der Grundlage literarischen Wissens über Märchen
- Metawissen über Struktur von Märchentexten entwickeln und Textverständnis verbessern
- Leserbezogenes Schreiben und Veröffentlichung als Broschüre und / oder im Internet
- Märchen von anderen Kindern im Internet lesen.

Forum zum Lesen und Veröffentlichen von Schüler-Märchentexten im Internet

<http://www.learn-line.nrw.de/angebote/maerchen/foyer/index.html>

<http://www.al.lu/deutsch/kreativ/index.html>

Zur Erinnerung - Was ist ein Märchen?

(Charles Meder: <http://www.al.lu/deutsch/kreativ/index.html>)

Das **Märchen** versetzt uns in eine Phantasiewelt ohne genaue Angaben über Zeit und Ort des Geschehens ("Es war einmal . . .").

Hier treffen wir nicht nur gute und böse Menschen. Auch Hexen und Zauberer, Feen und andere Zauberwesen bringen den handelnden Personen Gutes oder Böses. Oftmals muss ein Mensch schwierige Aufgaben lösen oder eine Probe bestehen, wobei oft hilfreiche Wesen dem Schwachen zum Glück verhelfen. Denn meist finden Märchen ein glückliches Ende: Die Bösen haben das Nachsehen oder werden bestraft, die Guten machen ihr Glück und werden belohnt, auch wenn es zunächst gar nicht so ausgesehen hat. So wollen Märchen also nicht nur unterhalten, sondern den Zuhörern auch sagen: Trotz aller Macht der Bosheit auf der Welt wird das Gute letztlich siegen. **Märchenmotive** sind die Bausteine, aus denen Märchen gemacht sind.

Aufgabe:

Schreibe ein Märchen. Suche dir dazu eine der folgenden Dreiergruppen aus oder stelle aus der Liste mit den Märchenmotiven selbst drei Motive zusammen:

- goldener Ball - böse Stiefeltern - sprechendes Tier
- armes Mädchen - Zauberpferd - verzauberter Prinz
- Riese - verzauberte Prinzessin - silberne Schlange
- Dümmling - böse Hexe - glückliche Heirat
- drei Raben - Feen - großer Edelstein
- Königssohn - drei Wünsche - Tod der Hexe

Bedenke beim Vorbereiten und Schreiben:

- Warum zieht der Märchenheld oder die Heldin los? Will der Held z.B. eine Prinzessin erlösen, einen Schatz gewinnen oder ein Ungeheuer besiegen?
- Welche Gefahren und Hindernisse müssen überwunden werden?
- Welche Märchenwesen erweisen sich als hilfreich?
- Welche Belohnung erwartet ihn oder sie am Ende?

Internetadressen

Märchentexte und Unterrichts Anregungen

<http://www.gutenberg.aol.de/maerchen/index.htm>:

Mit Hilfe dieser Seite kann auch eine Märchen-Rallye erstellt und durchgeführt werden.

Märchenbuch erstellen (Beispiele):

<http://www.lrs.s.bw.schule.de/itmodell/projekte/maerchen/3mpmverlauf.htm>

<http://www.lrs.s.bw.schule.de/itmodell/projekte/maerchen/3mpmstart.htm>

website jpeg Giutenberg hier einfügen

Weiteres Beispiel für ein Unterrichtsprojekt zum Motiv "Wolfsmärchen" und Informationen über Wölfe

<http://www.gutenberg.aol.de/maerchen/index.htm>: (10 Wolfsmärchen)

<http://www.stadt-wien.at/biologie/woelfe/>

<http://www.tierinformation.de/text/wolf.html>

<http://www.ritas-spurensuche.de/canislupus.html> (ungeeignete Seite)

Thesen zum Schreiben mit dem Computer

Fotos Blatt hier einfügen

THESE 1: **Heft, Stift und Buch** bleiben in der Grundschule die **Leitmedien**. Im Verbund mit diesen alten Schriftmedien können die neuen Schriftmedien - Textverarbeitung, elektronische Bücher und Internet - lernförderlich eingesetzt werden: Textverarbeitung ab Klasse 1, elektronische Bücher ab Klasse 3, Internet ab Klasse 4.

THESE 2: Der Computer entfaltet seine lernfördernde Wirkung demnach abhängig von den **Lernvoraussetzungen** der Kinder und der Gestaltung der **Lernumgebung**. Während Kinder mit guten schriftsprachlichen Fähigkeiten von Multimedia und Internet profitieren, sind Kinder mit gering ausgeprägten Lese- und Schreibfähigkeiten den erhöhten Anforderungen nicht gewachsen: "Kognitive Überlastung" und "Desorientierung" sind die Folge. Deren Chance liegt in der Unterrichtsgestaltung.

THESE 3: Der **Schreibunterricht** sollte sich am **Schreibprozess** ausrichten (s. Abbildung unten).

Dies bedeutet im Einzelnen, dass Kinder

- Schreiben als ein Medium für sich entdecken und nicht nur als schulische Anforderung betrachten.
- Texte "allmählich verfassen" und dabei die erkenntnisfördernde Funktion von Schreiben entdecken, d.h. sich nicht von dem Slogan "erst denken - dann schreiben!" leiten lassen, sondern die "Rückmeldeschleife" beim wiederholten Lesen nutzen.
- immer sicherer werden in Formulierung, Rechtschreibung und korrekter Ausdrucksweise.
- Wissen zum Schreibthema aktivieren und erweitern lernen. Dazu dienen Methoden zur Ideenfindung (Clustermethoden, heuristisches Schreiben etc.) sowie schriftliche Aufträge zur Lektüre oder beim Informieren in elektronischen Büchern oder im Internet.

Erweitertes Schreibprozessmodell auf der Grundlage von Flower & Hayes

In: Inge Blatt 1996: Schreibprozeß und Computer. Neuried: ars una. S. 25

Abbildung hier einfügen