

Material:

Wir schreiben eine Fortsetzungsgeschichte

Eine robotergestützte Unterrichtsplanung für den Deutschunterricht in 5. und 6. Klassen

Autor*innen:

Franziska Becks, Merle Behnke, Lisa Bömer, Jessica Sauerbier



Verwertungshinweis:

Die Medien bzw. im Materialpaket enthaltenen Dokumente sind gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben. Bitte verweisen Sie bei der Weiterverwendung unter Nennung der o. a. Autoren auf das Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | www.wwu.de/Lernroboter/ . Herzlichen Dank! Sofern bei der Produktion des vorliegenden Materials CC-lizenzierte Medien herangezogen wurden, sind diese entsprechend gekennzeichnet bzw. untenstehend im Mediennachweis als solche ausgewiesen.



Sie finden das Material zum Download hinterlegt unter www.wwu.de/Lernroboter/ .



Kontakt zum Projekt:

Forschungsprojekt
«Lernroboter im Unterricht»

WWU Münster, Institut für
Erziehungswissenschaft

Prof. Dr. Horst Zeinz
» horst.zeinz@wwu.de

Raphael Fehrmann
» raphael.fehrmann@wwu.de

www.wwu.de/Lernroboter/

Das Projekt wird als
„Leuchtturmprojekt 2020“
gefördert durch die



A. Verlaufsplanung - Visuelle Modellierung des Unterrichtsverlaufs

Thema des Unterrichtsentwurfs: Wir schreiben eine Fortführungsgeschichte - eine robotergestützte Unterrichtsplanung für den Deutschunterricht in 5. und 6. Klassen

Thema der Unterrichtseinheit: Die Kurzgeschichte „Das Geisterhaus“

Phase	Handlungsschritte / Lehr-Lern-Aktivitäten der Lehrkraft sowie der Schüler*innen	Sozialform	Kompetenzen	Medien und Material
Einstieg (10 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung der Schüler*innen • Visualisierung des Stundenverlaufs anhand von Methodenkarten • Brainstorming zum Thema „Der Lernroboter Ozobot Bit“ anhand von Leitfragen und Impulsen durch die Lehrkraft <ul style="list-style-type: none"> ○ „Aus welchen Bestandteilen besteht der Ozobot?“ ○ „Was sind Sensoren und Aktoren?“ ○ „Wie bediene ich den Ozobot?“ ○ „Was muss ich bei der Bedienung des Ozobot beachten?“ ○ „Wozu dienen die Farbcodes?“ (Klare Zeichnung, keine zu engen Kurven, falsche Codes...) ○ „Gibt es noch Fragen zum Ozobot?“ 	Gespräch im Plenum	<ul style="list-style-type: none"> • Förderung der sprachlichen Kompetenz (PS 1/2, M 3) • Reaktivierung des Vorwissens, Schaffen von Motivation (PS 1) 	<p>Raum mit ausreichend Platz zur Bildung von Gruppentischen</p> <p>Whiteboard (alternativ: Tafel, farbige Moderationskarten, Eddings, Kreide)</p> <p>Methodenkarten</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*innen beantworten in eigenen, kurzen Sätzen die Fragen der Lehrkraft und benennen Bestandteile sowie Bedienungshinweise des Ozobot: „Sensoren nehmen die Umwelt des Ozobot wahr, die Aktoren reagieren auf die äußeren Einflüsse und bewegen den Ozobot.“ 			Schreibutensilien
	<ul style="list-style-type: none"> Phasentrenner: Gruppenbildung durch Einteilung in Gruppen von 3-4 Schüler*innen anhand der in der Klasse bekannten Stammgruppeneinteilung Arbeitsblatt (AB1) austeilen Pro Gruppe gibt die Lehrkraft einen Ozobot Bit aus. 		---	---
Erarbeitung / Transfer (60 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> Formulierung der Leit-Aufgabe für die folgende Phase: „Lies dir in Einzelarbeit die Kurzgeschichte „Das Geisterhaus“ aufmerksam durch.“ <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*innen lesen die Kurzgeschichte in Einzelarbeit. Die Schüler*innen teilen ihren Leseindruck innerhalb ihrer Gruppe. Das Arbeitsblatt 2 mit den Fragen zum Textverständnis wird ausgeteilt. Die Arbeitsaufgabe ist schriftlich auf dem AB2 formuliert und wird innerhalb der Gruppen selbstständig bearbeitet. 	Einzelarbeit, Gruppenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> Schüler*innen trainieren und überprüfen ihr Textverständnis (PS 1/2, M 3) Erweiterung des Textverständnis durch Kommunikation mit anderen Gruppenmitgliedern (PS 1/3/4) 	AB 1 AB 2 AB 3 AB 4 AB „Sticker-Codes“ Spielplan 1 Ozobot Bit pro Gruppe

	<ul style="list-style-type: none">○ Die Fragen zum Textverständnis werden beantwortet.● Die Gruppen erhalten jeweils einen Spielplan , das AB Sticker-Codes und das AB 3<ul style="list-style-type: none">○ Die Gruppen suchen aus dem AB mit den Sticker-Codes die Sticker heraus, die sie den Antworten zugeordnet haben und bringen sie in der richtigen Reihenfolge auf ihren Spielplan.○ Die Gruppen setzen ihren Ozobot auf den Spielplan und lassen ihn das Labyrinth abfahren.○ Die Schüler*innen bearbeiten das AB 3. Sie notieren die Bilder in der richtigen Reihenfolge auf dem AB und schreiben dann die Fortführungsgeschichte in Einzelarbeit mit Hilfe der angegebenen Kriterien.○ Die Schüler*innen erhalten das AB 4 und überprüfen ihre Fortführungsgeschichte anhand der Checkliste.		<ul style="list-style-type: none">● Schüler*innen lernen neue Möglichkeiten zum Umgang und Einsatz des Ozobot kennen (M 2, SA 2)● Schüler*innen lernen, ihre Antworten in Codes zu transferieren (PS 5, SA 2)● Training des produktionsorientierten Schreibens (M 4)● Beachtung der Regeln zum Verfassen einer Weitererzählung (SA 4)● Schüler*innen trainieren das kreative Schreiben (SA 1)	
--	--	--	---	--

<p>Ergebnis- sicherung (10 Min.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Phasentrenner: Auflösen der Gruppenarbeits-Tische hin zum regulären Sitzplan • 2-4 Schüler*innen werden aufgefordert ihre Fortsetzungsgeschichte der gesamten Klasse vorzutragen. • Die anderen Schüler*innen geben Feedback zu den gehörten Fortsetzungsgeschichten und orientieren sich dabei daran, ob alle Kriterien der Weitererzählung berücksichtigt wurden. • Von der Lehrkraft wird kontrolliert, ob alle Bildimpulse in der richtigen Reihenfolge vom Spielfeld aufgenommen wurden. • Die Lehrkraft bittet um Feedback zur Unterrichtsstunde anhand der 5-Finger-Methode: „Sind Probleme aufgekommen? Wenn ja, welche?“ (z. B.: Code falsch geklebt) „Wie seid ihr mit den Problemen umgegangen?“ „Was ist euch leicht gefallen, was war schwierig?“ „Was hat besonders viel Spaß gemacht?“ „Würdest du bei der nächsten Arbeit mit dem Ozobot etwas verändern?“ • Die Schüler*innen beantworten die Fragen der Lehrkraft und geben Feedback. 	<p>Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trainieren der Leseflüssigkeit (PS 6) • Wiederholung der Regeln für eine Weitererzählung • Schüler*innen trainieren ihre Problemlösekompetenz (PS 4) • Schüler*innen trainieren eine Unterrichtsstunde zu reflektieren und Feedback zu formulieren (SA 3) 	
---	---	---------------	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Die Schüler*innen benennen Probleme, die sich während der Arbeitsphase mit dem Ozobot ergaben und überlegen gemeinsam, wie diese bei der nächsten Arbeit gelöst werden können.• Die Lehrkraft beendet die Stunde und verabschiedet die Schüler*innen.			
--	--	--	--	--