

Universität Halle
&
Staatliches Seminar für LehrerInnenbildung Magdeburg

Gemeinsames Projekt
„Schule in der digital geprägten Welt“

Edubreakout
„Fit für die 5. Klasse“
im Fach Sachunterricht

Ute Kühn, Ayleen Wacker, Isabel Leschke,
Sandra Bosdorf und Marthe Bechstein

Medienkompetenzen:	Suchen und Filtern Problemlösen und Handeln
Digitale Werkzeuge:	Tablets, digitale Pinnwand <i>Padlet</i>
Zeitaufwand:	ca. 4 Unterrichtsstunden (á 45 Min.)

1.) Ziele des Angebots (Unterrichtsprojekt)

Hauptziele:

Die SuS rekapitulieren ihr Wissen zu relevanten Themenfeldern aus dem Halbjahr, indem sie die vorbereitete digitale Lernumgebung durchlaufen.

Die SuS verbessern zunehmend ihre Medienkompetenz, indem sie digitale Lernmöglichkeiten nutzen.

Kompetenzen in der digitalen Welt (KMK)

- Suchen und Filtern
→ Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Problemlösen und Handeln
→ digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
effektive digitale Lernmöglichkeiten [...] nutzen

Kompetenzen Fachlehrplan Sachunterricht:

Aufgaben und Konzeption des Faches:

- im Sachunterricht wird der Erwerb von Medienkompetenz gefördert - es soll ein altersgerechter, kritischer und sozialverantwortlicher Umgang mit Medien angestrebt werden
- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln im Sachunterricht Kompetenzen zum Suchen, Verarbeiten und Strukturieren von Sachinformationen und für das Bewerten von analogen und digitalen Informationsquellen

Inhalte/Themengebiete:

- Teich/Gewässer, Entwicklung Lurch, Unser Sonnensystem/Mondphasen, Kinderrechte, Werbung und das verkehrssichere Fahrrad

2.) Planungs-, Umsetzungsideen - Unterrichtsprojekt

Didaktische und methodische Grundgedanken

- *Fit für Klasse 5:* Grundwissen festigen in Vorbereitung auf Fachwissenschaften, dabei digitale Lernmöglichkeiten nutzen, um zunehmend selbstständiger damit arbeiten zu können → Lebensweltbezug, Zukunftsbedeutung
- *Padlet* als digitale Pinnwand eignet sich für Stationsbetrieb: flexibel gestaltbar, verlinken von Videos, Apps, Internetseiten, Dokumenten, ... + übersichtlich und intuitiv anwendbar → Tablets: Touchfunktion erleichtert Bedienung zusätzlich
- in *Partnerarbeit:* Förderung von Kommunikation und Kooperation bei der Lösungsfindung, gegenseitige Hilfestellungen sind möglich
- *Edubreakout:* Zahlencode-Rätsel als Motivation, Zielorientierung: Tresor knacken und Belohnung/Urkunden gewinnen + fördert außerdem kooperatives Lernen im Klassenverbund, ein gemeinsames Ziel wird verfolgt

Grober Ablaufplan, 09.07.2021, 8.00 - 9.30 Uhr

Zeit/Phase	Interaktionschema
8.00 – 8.15 Uhr Einstieg und Erklärung	<ul style="list-style-type: none"> - Begrüßung, Vorstellung des Projekts - Zielorientierung: Tresor knacken durch Zahlencode – diese müssen gesammelt werden durch Aufgaben auf dem Padlet „Fit für die 5. Klasse“ - Kurze Erklärung der Stationen und Fragen klären (ggf. Padlet auf Fernseher übertragen und vorstellen) - Ausgabe Stationszettel, Zweier-/Dreierteams bilden
8.15 – 9.05 Uhr (zu kurz) Durchführung - Edubreakout	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstständiges Arbeiten mit dem Padlet, Selbstkontrolle an Tafel/während Padlet-Nutzung - Individuelle Unterstützung - Zwischenstand erfragen
9.05 – 9.20 Uhr Transfer - Zahlencode knacken	<ul style="list-style-type: none"> - über Ergebnisse austauschen - mögliche Kombinationen erfragen, an Tafel sammeln und an Tresor überprüfen - Belohnung und Urkunden überreichen
9.20 – 9.30 Uhr Reflektion und Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> - Auswertung der Stunden und Reflexionsbogen anonym durchführen - Aufräumen - Verabschiedung und Ausblick

Die Durchführung sollte auf zwei Tage á 90 Minuten ausgeweitet werden, um alle Stationen gut bewältigen zu können.

3.) Medien

„Edubreakout“

Ziel: Tresor knacken durch das Bearbeiten von Aufgaben → Aufgaben grundsätzlich digital auf einem Padlet. Die Aufgaben wechseln sich in den Stationen zwischen analogen und digitalen Aufgabenformaten ab.

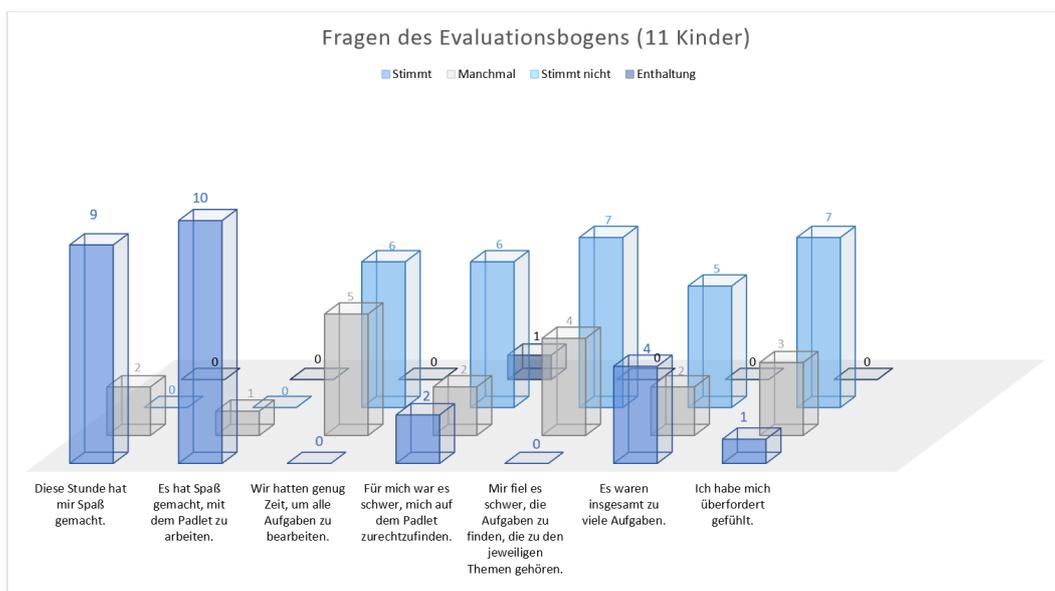
**https://padlet.com/mrs_bosdorf/fitfuerkla
sse5, Passwort: Klasse4**

Interaktive, digitale Medien	Analoge Medien
<ul style="list-style-type: none"> - Interaktive PDF - ANTON-App - Lernvideo über Moodle und YouTube - selbstständige Recherche zu vorgegebener Fragestellung - Buchstaben in Zahlen umwandeln auf rentfort - Kahoot!- Quiz - Zusatzaufgaben u.a. auf ZDF logo!, bayerischer Rundfunk und YouTube 	<ul style="list-style-type: none"> - Legebild zur Entwicklung des Lurches - Arbeitblätter für mehrere Stationen - Arbeitsblätter zur Selbstkontrolle - Stationszettel für Zahlencode

4.) Reflektion unserer Durchführung

Positiv	Negativ	Künftige Durchführung
<ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsführung und Motivation der SuS sehr gut → Tresor knacken war großer Anreiz für aktive Teilnahme • Arbeit mit Padlet ansprechend und intuitiv • Mentorin ebenfalls begeistert von der Durchführung und interessiert am Kennenlernen des Padlets 	<ul style="list-style-type: none"> • Zu viele Aufgaben für geringe Zeitspanne (90 Minuten) • Recherchieren von Informationen fiel vielen SuS schwer • Ungenaueres Lesen der SuS führte zu Schwierigkeiten beim Bearbeiten der Dateien (Video zu lange angesehen, zu viele Aufgaben bearbeitet, ...) → Zeitverlust 	<ul style="list-style-type: none"> • Mehr Struktur vorgeben beim Recherchieren (direkt Seiten vorgeben, oder Onlinerecherche gemeinsam durchführen) • Projekt über mehrere Tage ziehen (trotzdem 90 Minuten-Stunden), um alle Stationen zu schaffen • Maximal zwei SuS an einem Tablet → abwechselnde Nutzung erleichtert

- Großteil der Kinder hatte großes Interesse und Spaß an der Durchführung und der Arbeit mit dem Padlet
- Die SuS schätzen den zeitlichen Rahmen als zu gering ein und die Aufgabendichte zu hoch
- im Allgemeinen jedoch gutes Feedback durch die SuS, welche gerne weitergearbeitet hätten



5.) Materialien:

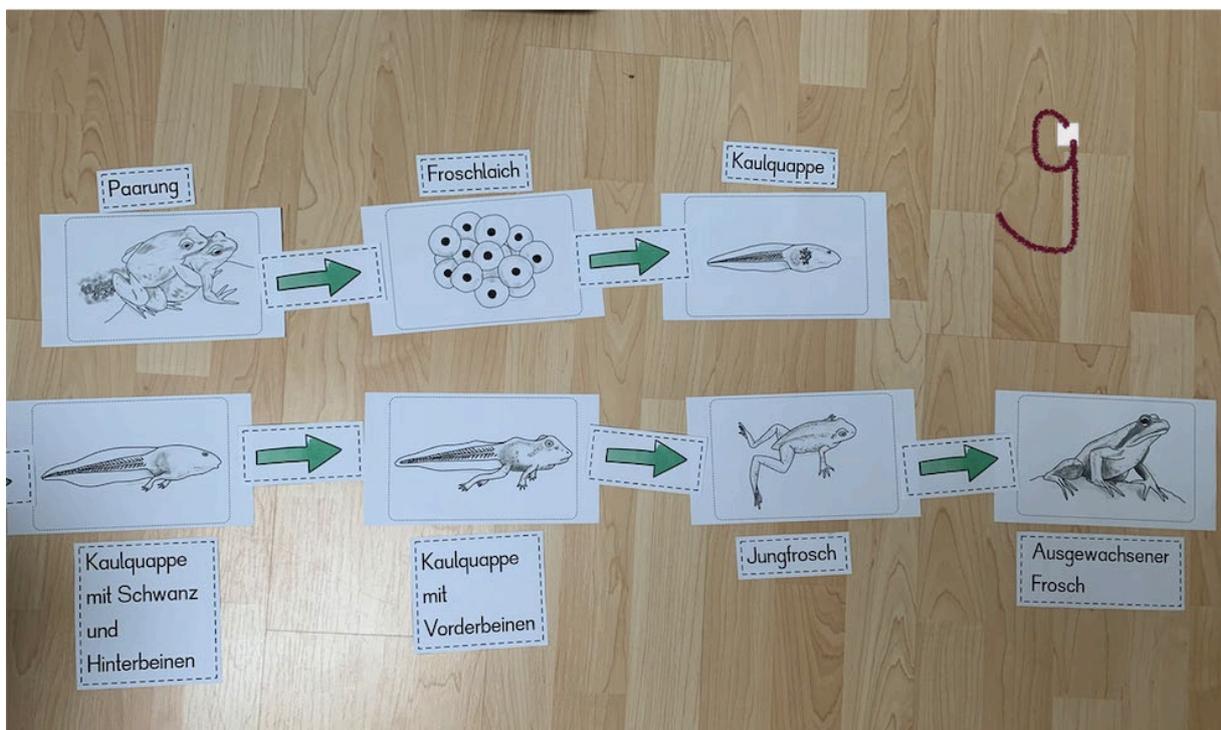
- Stationskarten

Schafft ihr es, den Code zu knacken? 

Schafft ihr es, den Code zu knacken? 

<u>Der Teich/Wasser</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____	<u>Werbung/Medien</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____	<u>Der Teich/Wasser</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____	<u>Werbung/Medien</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____
<u>Unser Sonnensystem</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____	<u>Fahrrad</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____	<u>Unser Sonnensystem</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____	<u>Fahrrad</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____
<u>Kinderrechte</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____	Ich denke, dieser Lösungscode wird das Schloss knacken:  Lösungscode: _____	<u>Kinderrechte</u> gefundene Zahlen: Endziffer: _____	Ich denke, dieser Lösungscode wird das Schloss knacken:  Lösungscode: _____

- Entwicklung Lurch mit weiterer Stationsziffer



- Urkunde



Urkunde

hat am

den Code des Edubreakoutraums geknackt

und ist damit

im Fach Sachunterricht

und

im Umgang mit digitalen Medien

fit für Klasse 5.



Ort, Datum

Unterschrift

- alle weiteren Aufgaben- und Lösungsblätter befinden sich auf dem Padlet:

https://padlet.com/mrs_bosdorf/fitfuerklasse5

Passwort: Klasse4