

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt
Staatliche Seminare für Lehrämter

Unterrichtsentwurf für das Mediendidaktische Projekt im Fach Englisch
anlässlich eines Unterrichtsbesuches

gemäß der Verordnung über den Vorbereitungsdienst und die Laufbahnprüfung für ein Lehramt im Land Sachsen-Anhalt (LVO-Lehramt) vom 13.11.2011 (GVBl. LSA S. 623), zuletzt geändert durch Verordnung vom 17. November 2022 (GVBl. LSA S. 348)

Lehrkraft im Vorbereitungsdienst:	Antonia Schukies, Elise Hachenberger, Johanna Rathmann, Jennifer Riedel
Ausbildungsschule	Friederikenschule
Adresse	Friederikenstraße 23 06844 Dessau

Hauptseminarleiter:	Herr Schumeier/ Herr Thielbeer
Schulleiterin:	Frau Lingner

Klasse:	3b
Anzahl der Schülerinnen und Schüler:	20
Unterrichtsfach:	Englisch
Datum:	26.06.2023
Uhrzeit:	7:40

Lernbereich:	Medienkompetenz
Unterrichtseinheit:	Escape Rooms
Stundenthema	Escape Rooms – Wir treten als Detektive in Sherlock Holmes‘ und Watsons‘ Fußstapfen
Studentyp:	Wiederholungsstunde / Einführungsstunde Escape Room

Inhaltsverzeichnis

1. Unterrichtseinheit	1
2. Verlaufsplanung	3
3. Anhang.....	8
3.1 Material	8
3.2 Literaturverzeichnis	10
4. Selbstständigkeitserklärung	11

1. Unterrichtseinheit

Thema der Einheit: Rätsellösung in einem digitalen Escape-Room zu Sherlock Holmes

Ziel der Einheit: Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihr bereits erworbenes Wissen aus dem Englischunterricht in einem Escape Room anzuwenden und vorstrukturierte Rätsel zu lösen.

Stundenthema Kompetenzorientiertes Sequenz- bzw. Stundenziel	Didaktisch-methodische Schwerpunkte	Beitrag zur Kompetenz- entwicklung
<p>1. Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Informationen zur Person Sherlock Holmes und seiner Detektivarbeit wiederzugeben, indem sie sich im Plenum mithilfe des Kamishibais wesentliche Informationen zu seiner Person und dessen kulturelle Bedeutung merken und anschließend im Klassengespräch mündlich reproduzieren.</p>	<p>Einstieg: - Plenum: Vorstellung LiVs; Kennenlernspiel "Der Wind weht für alle, die, ..."</p> <p>Erarbeitung: - Plenum: Präsentation Sherlock Holmes; Rahmenerzählung Kamishibai (Sitzkreis)</p> <p>Ergebnissicherung: - Plenum: SuS geben im Sitzkreis den Hintergrund von Sherlock Holmes wieder und den Arbeitsauftrag für das Escape Game</p>	<p>PK: Hörverstehen - Inhalt erfassen</p> <p>IK: Kultur und Landeskunde - Geschichten aus englischsprachigen Ländern kennen</p>
<p>2. Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihr bisher erworbenes Vokabelwissen zu festigen, indem sie im Rahmen einer Stationsarbeit in verschiedenen, spielerischen Übungsformen den notwendigen Wortschatz wiederholen.</p>	<p>Einstieg: - Hinführung Stationsarbeit: What does weather (clothes, numbers, colours) mean in German?</p> <p>Erarbeitung: - GA: feste Stationstische entsprechend der vier Themen, Rotation der SuS, begleitet durch eine LiV</p>	<p>IK: Angaben zur eigenen Person - Kleidung, Farben, Zahlen bis 10</p> <p>IK: Natur - Wettererscheinungen</p>

	Ergebnissicherung: - erfolgt mithilfe der LiVs an den Gruppentischen (chorisches Sprechen)	
3. Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Regeln für den Umgang mit dem iPad zu nennen, indem sie diese im Sitzkreis erarbeiten und diese anschließend im Plenum in Form eines Quizes wiedergeben.	Einstieg: - Plenum (Aktivierung Vorwissen): Wer von euch nutzt ein iPad? Was müsst ihr beachten? Erarbeitung: - Plenum: Besprechung der Regeln mit dem iPad sowie der Gruppenarbeit (Sitzkreis) Ergebnissicherung: - Plenum: Quiz (Kahoot) über die genannten Regeln	Medienkompetenz: Kommunizieren und Kooperieren - Umgangsregeln kennen und einhalten
4. Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Rätsel des Escape-Rooms zu lösen, indem sie sich in Gruppenarbeit mit Hilfe eines iPads einen 5-stelligen Zahlencode erarbeiten und anschließend ihre Schatzkiste öffnen.	Einstieg: - Plenum: Erklärung Escape Games und Material Erarbeitung: - GA: SuS arbeiten an der ppt escape game und lösen die vorgegebenen Rätsel Ergebnissicherung: - GA: SuS erhalten einen Code am Ende des Spiels → Überprüfung durch LiV ⇒ SuS öffnen Schatzkiste	PK: Kommunikative Kompetenz - Hörverstehen, Sprechen, Schreiben und Leseverstehen IK: Themenbereiche Natur und Angaben zur eigenen Person GW: Redemittel - um Hilfe bitten, sich bedanken, Informationen einholen Medienkompetenz: Problemlösen und Handeln - Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, digitale Medien und Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
5. Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihre Arbeit mit dem iPad zu reflektieren, indem sie mithilfe von Leitfragen auf einem Reflexionswürfel die Gruppenarbeit und die Verwendung der Technik auswerten.	Einstieg: - Plenum: Auflockerung Erarbeitung: - Plenum: Detektiv - Ausweis ausfüllen Ergebnissicherung: - Plenum: SuS werten mithilfe des Reflexionswürfels die Arbeit am iPad aus	PK: Kommunikative Kompetenz - Sprechen

2. Verlaufsplanung

Stunde 2

Stundenziel: Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihr bisher erworbenes Vokabelwissen zu festigen, indem sie im Rahmen einer Stationsarbeit in verschiedenen, spielerischen Übungsformen den notwendigen Wortschatz wiederholen.

Zeit/ Phase/ didaktische Funktion	Teilziel/ Lehrerinnen/Lehrer-Schülerinnen/Schüler -Interaktion Handlungsschritte	Aktionsformen/ Sozialform	Medien	Differenzierungs- maßnahmen
Einstieg Hinführung Stationsarbeit 10 min	- LiV stellt Stationen vor: Stationskarten zeigen, Ort zeigen, Klärung des Themas der Station → What does weather (clothes, numbers, colours) mean in German? Tell me an example.	Plenum Sitzkreis	Stationstische mit Stationskarten	Bildkarten zur Visualisierung
Erarbeitung und Ergebnissicherung Reproduktion 35 min	- SuS bearbeiten Stationen je 8 Min + 3 Min Puffer Wechseltgang - Station 1 weather - what's missing? > Bildkarten auslegen > Vokabeln gemeinsam sprechen > vereinzelt SuS sprechen lassen > close your eyes → LiV entfernt eine Karte > open your eyes → what's missing? > SuS eigenständig durchführen lassen - Station 2 clothes - repeat if it's true > Bildkarten auslegen, Vokabeln sprechen	Plenum Sitzkreis	Visualisierte Regelkarten zum iPad und zur GA	Bildkarten zu weather, clothes, numbers und colours, AB, Wortkarten Numbers Leistungsstärkere SuS können Übungen eigenständig anleiten.

	<ul style="list-style-type: none"> > LiV zeigt auf Bild, sagt Wort, SuS wiederholen > LiV wiederholt Vorgang mehrmals, Fehler einbauen > SuS dürfen fehlerhaftes Wort nicht wiederholen > Punkt für LiV bei nach gesprochenem Fehler > Punkt für SuS bei nicht nach gesprochenem Fehler - Station 3 numbers > Wiederholung durch Bildkarten > SuS erhalten Wortkarten, Zuordnung zu Bildern > SuS laut vorwärts und rückwärts zählen lassen > in Zweierschritten vorwärts und rückwärts zählen lassen > Bildkarten umdrehen, mischen, SuS decken auf und müssen Zahl nennen > bei noch mehr Zeit: what's missing? - Station 4 colours > Wiederholung Vokabeln durch Bildkarten > AB mit Anweisungen zum Anmalen von Gegenständen oder Zahlen 			
--	--	--	--	--

Stunde 3

Stundenziel: Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Regeln für den Umgang mit dem iPad zu nennen, indem sie diese im Sitzkreis erarbeiten und anschließend im Plenum in Form eines Quizes wiedergeben.

Zeit/ Phase/ didaktische Funktion	Teilziel/ Lehrerinnen/Lehrer-Schülerinnen/Schüler -Interaktion Handlungsschritte	Aktionsformen/ Sozialform	Medien	Differenzierungs- maßnahmen
Einstieg Aktivierung Vorwissen 5 min	- LiV leitet UG zu Vorerfahrungen: Wer nutzt ein iPad zu Hause? Wer hat schon mal ein iPad benutzt?	Plenum Sitzkreis		
Erarbeitung 20 min	- LiV leitet UG zu Regelbesprechung - auf bereits genannte Impulse der SuS eingehen - Regelkarten legen und vorlesen lassen - Besprechung der Regeln im Umgang mit iPad → immer auf Sinn der Regel eingehen, Wieso bzw, Wozu? - Überleitung zu Regeln der Gruppenarbeit	Plenum Sitzkreis	Visualisierte Regelkarten zum iPad und zur GA	

Ergebnissicherung 20 min	- Verteilung der iPads - Eintippen Code in Kahoot App oder Scan QR-Code - Durchführung Quiz → Alternative: Quizfragen analog stellen im Format eins, zwei oder drei ODER Daumen zeigt Nummer der richtigen Aussage	Plenum / Klassengespräch	iPads, Smartboard mit Internet und Kahoot Quiz	
-----------------------------	---	-----------------------------	---	--

Stunde 4

Stundenziel: Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Rätsel des Escape-Rooms zu lösen, indem sie sich in Gruppenarbeit mit Hilfe eines iPads einen 5-stelligen Zahlencode erarbeiten und anschließend ihre Schatzkiste öffnen.

Vorbereitung:

- PowerPoint-Präsentationen auf digitale Endgeräte laden
- Schatzkisten packen mit z.B.: Stickern, Süßigkeiten, Erinnerungsgegenstand
- Kisten mit Codierscheibe im Raum verteilen
- Spiegel in farbige Umschläge packen und im Raum verteilen
- laminierte Secret-Code-Cards und Folienstifte bereitlegen
- Lösungsblatt für Lehrkraft mit einzelnen Codes der Gruppen & ggf. Lösungen Rätsel

Zeit/ Phase/ didaktische Funktion	Teilziel/ Lehrerinnen/Lehrer-Schülerinnen/Schüler -Interaktion Handlungsschritte	Aktionsformen/ Sozialform	Medien	Differenzierungs- maßnahmen
Einstieg 5 min	- kurze WDH Regeln GA, Betonung Teamarbeit - Verteilung der iPad's, Secret-Code-Cards und Folienstifte - Einführung in Escape-Room: > Ziel 5 stellige Zahlencode > Lösung Rätsel ist Hinweis zu einem Hilfsmittel	Plenum		

	<ul style="list-style-type: none"> oder Ziffer > Notizen auf extra Blatt anfertigen > Ziffern auf Secret-Code-Card eintragen > Code erarbeitet, dann Lehrer zeigen zur Kontrolle > Hinweise in Präsentation bei first aid kit 			
<p>Erarbeitungsphase mit Ergebnis-sicherung</p> <p>40 - 60 Min</p>	<ul style="list-style-type: none"> - SuS bearbeiten in vorbereiteter Umgebung den Escape-Room - LiV helfen bei Fragen - LiV erinnern an Gebrauch von englischer Sprache - Zusatzrätsel für schnelle Gruppen: Erstellung eines eigenen Rätsels mit Hilfe der Codierscheibe 	GA	vorbereiteter Raum mit benötigten Gegenständen, Schatzkisten, Lösungsblatt für LiV	Präsentationen beinhalten „first aid kits“, die den SuS helfen, wenn sie nicht weiterkommen

3. Anhang

3.1 Material



- Loskärtchen für die Gruppenbildung



- Bild- und Wortkarten für die Stationsarbeit (Quelle im Literaturverzeichnis)



- Material für das Escape Game

3.2 Literaturverzeichnis

Literaturquellen

Maras, R. (Hrsg.) (2020): *Unterrichtsgestaltung in der Grundschule - ein Handbuch*. Augsburg. Auer Verlag.

Internetquellen

Ministerium für Bildung des Landes Sachsen-Anhalt (2019). Fachlehrplan Grundschule Englisch. Fachlehrplan Englisch (sachsen-anhalt.de) [abgerufen am 05.07.2023].

Sonstige Quellen

Material	Autor*in	Quelle
PowerPoint	Selbst erstellt mithilfe von PowerPoint und pdf, angelehnt an die Zeitschrift Grundschule Englisch	Grundschule Englisch – Lernen mit digitalen Medien, Nr. 79. Seelze und Kallmeyer.
Codierscheibe, Detektivausweise	Selbst erstellt mithilfe des Worksheet Crafter	
Quiz	Selbst erstellt mithilfe von Kahoot	https://create.kahoot.it/share/regeln-fur-das-tablet-und-die-gruppenarbeit/30963df6-1bb4-427e-ae44-4e01caa52e1c [abgerufen am 05.07.2023]
Bild- und Wortkarten	Daniela Rembold	https://ideenreise-blog.de/ [abgerufen am 05.07.2023]

4. Selbstständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich den vorliegenden schriftlichen Unterrichtsentwurf selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel genutzt habe. Alle Stellen des Entwurfes, die aus anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, wurden in jedem Fall unter Angabe der Quellen kenntlich gemacht. Die Inhalte dürfen für Ausbildungszwecke veröffentlicht werden.

Ort, Datum

Unterschrift

Halle (Saale), 05.07.2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'J. Riesel'. The signature is written in a cursive style with a large initial 'J'.