

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	Förderschule
Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst	Alina Schlicht
	Joana Weidner
	Johanna Bohn
	Lena Hackemann
	Lena Reiche
	Lena Rosenthal
	Vivien Skudelny

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:	1-4
Anzahl der Schülerinnen und Schüler	14
Datum:	15.06.2022

Unterrichtsfächer:	Gestalten
Lernbereiche:	Zeichnen/ Drucken/ digitale Bildgestaltung
Unterrichtseinheit:	Umgang mit dem Tablet
Thema:	Digitale Farben-Schnitzeljagd

[Hier eingeben]

1. Kurzbeschreibung des Projektes

Der Projekttag wird an einer Freien Schule in Halle im Rahmen des Gestalten Unterrichts mit einer gemischten Lerngruppe der Klassenstufen 1-4 durchgeführt. Ausgehend von den Erfahrungen der Schüler*innen wird das Thema „Farben“ aus der Lebenswirklichkeit aufgegriffen. Das Thema „Digitale Farben-Schnitzeljagd“ soll Freiräume eröffnen in denen die Schüler*innen den Umgang mit dem Tablet erproben und somit ihre Medienkompetenz ausbauen können. Für das Projekt haben wir eine Schnitzeljagd mit QR-Codes geplant. In Kleingruppen (jeweils betreut von einer LiV) arbeiten die Schüler*innen mit einem gemeinsamen Tablet, die gescannten QR-Codes sind mit einem kurzen Text hinterlegt, der die jeweilige Gruppe zu insgesamt fünf Stationen innerhalb des Schulhauses und auf dem Schulgelände führt. An einer neuen Station angekommen sollen die Schüler*innen nach Gegenstände bzw. Vorkommen der im Text genannten Farbe suchen und Fotos aufnehmen. Zudem muss der QR-Code gefunden werden, der zur nächsten Station führt. Der fünfte QR-Code führt die Gruppe zurück an unseren gemeinsamen Startpunkt. Dort können zunächst in Kleingruppen die aufgenommenen Bilder gemeinsam mit der zuständigen LiV betrachtet, bewertet und falls nötig bearbeitet und gelöscht werden. Aus den aufgenommenen Fotos sollen einige Collagen entstehen, die zum Abschluss des Projekts gemeinsam mit allen Schüler*innen auf einer digitalen Tafel betrachtet, bewertet und wertgeschätzt werden können.

2. Zielsetzung des Projektes

Hauptziel:

Die Schüler*innen führen eine QR-Code Rallye mit dem Tablet durch und nehmen dabei Bilder von verschieden farbigen Gegenständen auf, um technische Kompetenzen im Umgang mit dem digitalen Medium Tablet anzubahnen und die Erstellung einfacher digitaler Bildprodukte kennen zu lernen.

Teilziele:

1. Die Schüler*innen stellen Vermutungen zum Rahmenthema auf, um die Vorkenntnisse zu digitalen Medien zu reaktivieren und eine gemeinsame Lernausgangslage zu schaffen.
2. Die Schüler*innen scannen mit der Kamerafunktion des Tablets QR-Codes, um ihre Kompetenz im Umgang mit dem digitalen Medium auszubauen.
3. Die Schüler*innen nehmen mit dem Tablet Fotos auf, um die Erstellung einfacher digitaler Bildprodukte kennen zu lernen.

[Hier eingeben]

„Schule in der digital geprägten Welt“

4. Die Schüler*innen suchen im Schulhaus und auf dem Schulgelände nach Farben, um ihre Wahrnehmung zu schulen.
5. Die Schüler*innen betrachten die aufgenommenen Fotos und bearbeiten oder löschen diese bzw. wählen Bildausschnitte aus, um Grundfunktionen der digitalen Bildbearbeitung kennen zu lernen.
6. Die Schüler*innen reflektieren ihren Arbeitsprozess mündlich, um Gedanken und Empfindungen zusammenhängend darzustellen.

3. Planung der Unterrichtseinheit

Di-dakt. Stellung	Thema / Inhalt / Lerninhalt	Beitrag zur Kompetenzentwicklung laut Fachlehrplan Grundschule Gestalten	
Ei (1)	Umgang mit dem Medium Tablet -Regeln im Umgang mit dem Tablet -Einführung in die Kamerafunktion -QR-Codes	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen
Er (1)	„Digitale Farben-Schnitzeljagd“ -QR-Codes scannen -Farben mit Tablets im Schulgelände fotografieren -Fotos auswählen und bearbeiten -Erstellen der Collagen -Präsentation einiger Ergebnisse	<u>Zeichnen/ Drucken/ digitale Bildgestaltung</u> -verschiedene grafische Arbeitsmittel und analoge und digitale Techniken unter Anleitung-Gestaltungsaufgaben nutzen	<u>Wahrnehmen und Empfinden:</u> • Bilder aus der Lebenswelt gezielt wahrnehmen und für den eigenen Schaffensprozess nutzen • Wirkung von Farben ausgewählter Materialien untersuchen und vergleichen • dem Geschaffenen Wertschätzung, Respekt, Toleranz entgegenbringen
Wdh(1)	Ergebnispräsentation -Präsentieren der Gruppenergebnisse als Foto und/oder Fotocolage vor der Lerngruppe	-selbstständig ausgewählte grafische Gestaltungselemente sowie analoge und digitale Techniken als Ausdrucksmittel für Gestaltungsaufgaben gezielt einsetzen -Grundfunktionen der digitalen Bild- und Textverarbeitung: speichern, wiederfinden -Gestaltungselemente der digitalen Bildbearbeitung: Helligkeitskontraste, Farbkontraste und Farbsättigung	<u>Entwickeln und Gestalten</u> • Sich forschend mit zunehmend bewusster Nutzung der Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten Ideen entwerfen und diese mit digitalen Gestaltungsmitteln zum Ausdruck bringen <u>Kommunizieren und Reflektieren:</u>
		-kopieren, einfügen, benennen, umbenennen, löschen, drucken, ausschneiden -digitale Bildgestaltung -Grundlagen des Urheber- und Nutzungsrechts von Bildern: Urheber, geistiges Eigentum, Verwertung -Bilder und Texte in eine Präsentation einfügen	• Sich zu künstlerischen Erscheinungen aus ihrer Lebenswelt angemessen sprachlich äußern sowie gestaltete Objekte zu vielfältigen Anlässen digital präsentieren • Gedanken, Empfindungen und Wertungen verständlich und zusammenhängend darstellen

[Hier eingeben]

		-Kommunikation in analogen und digitalen Gestaltungen anwenden und deren Wirkungen kriteriengeleitet einschätzen	<ul style="list-style-type: none"> Eigene Gestaltungsprodukte medienadäquat präsentieren
--	--	--	---

4. Didaktische Vorüberlegungen der konkreten Stunde

Aufgrund der Altersdurchmischung der Lerngruppe (Klassenstufe 1-4) kann von einem sehr heterogenen Kompetenzstand ausgegangen werden. Der inhaltliche Einstieg in die Projektstunde erfolgt daher mit einer allgemeinen Reaktivierung des Vorwissens bezüglich Farben. Es wird auf die Vorkenntnisse der Schüler*innen zu Farben aufgebaut.

Die Gruppeneinteilung der 3er Gruppen für die Schnitzeljagd erfolgt bereits vor Beginn des Projekts in enger Absprache mit der Leitung der Lerngruppe, so wird altersgemischte Projektgruppe gewährleistet. Zur Einteilung werden die Piktogramme (siehe Anhang) genutzt, die auch die Einteilung für das Spiel „Kabelsalat“ darstellen. Die altersgemischte Gruppeneinteilung begünstigt das kooperative Lernen. Zudem werden in den jeweiligen Gruppen Rollen (Regelpolizei, Zeitwächter, Fotograf) vergeben, welche gewährleisten sollen, dass alle Schüler*innen die Möglichkeit erhalten, mit dem Tablet zu arbeiten.

Der Erarbeitungsteil der der Stunde soll den Schüler*innen ein entdeckendes Lernen ermöglichen, die Suche nach den jeweiligen Farben, schult die Wahrnehmung der Schüler*innen. Die relativ freie Aufgabenstellung des Fotografierens erlaubt es den Schüler*innen sich mit den Funktionen des Tablets im Kameramodus auseinanderzusetzen und so sowohl das Medium Tablet als auch das digitale Produkt Foto kennen zu lernen.

Nach Abschluss der Schnitzeljagd können die Schüler*innen in ihren jeweiligen Kleingruppen ihre Fotos betrachten und besonders schöne auswählen, bzw. weniger gelungene auch löschen oder bearbeiten (mit Unterstützung der LiV´s). So bietet sich den Schüler*innen die erste Möglichkeit ihre eigenen Arbeiten zu wertzuschätzen.

Je nach zeitlichen Möglichkeiten werden im Anschluss durch die LiV´s mit Unterstützung der Schüler*innen einige Collagen zu den jeweiligen Farben erstellt, die als ästhetische Gesamtprodukte anschließend von der Lerngruppe betrachtet werden können.

[Hier eingeben]

5. Methodische Entscheidungen und Medieneinsatz

Der spielerische Einstieg mit dem Spiel „Kabelsalat“ schafft eine erste Aktivierung der Schüler*innen und dient gleichzeitig der Hinführung zum Thema digitale Medien.

In Bezug auf das Unterrichtsthema geht es um den Umgang mit dem Tablet und zuvor erprobten Kameraeinstellungen. Die Schüler*innen kennen die Tablets bereits als ein Arbeitsmittel. Die altersgemischte Lerngruppe sorgt dafür, dass einige Schüler*innen vermutlich bereits im Fotografieren mit dem Tablet Erfahrungen sammeln konnten und auch die Funktionsweise von QR-Codes bereits kennen, während für andere den Umgang mit QR-Codes und der Kamerafunktion noch neu ist. Daher haben wir uns entschieden, dass die QR-Codes nicht auf eine Internetseite verweisen, sondern einen kurzen Text in der Kamerafunktion anzeigen. Dies erleichtert den Schüler*innen die Handhabung, da sie die gesamte Schnitzeljagd in der Kamerafunktion durchführen können.

Zum anschließenden betrachten, auswählen und bearbeiten der Fotos erhalten die Schüler*innen Unterstützung von den LiV's sowohl im Umgang mit dem Tablet, als auch in Hinblick auf die Bewertung der Fotografien in ästhetischer Sicht.

Mit der App Phinsh Collage Maker lassen sich schnell verschiedene Collagen erstellen. Dadurch ermöglicht sich, für die unterschiedlichen Farben einzelne Collagen zu Erstellen.

Zum Abschluss des Projekts ermöglicht die Sozialform Kinositz es allen Schüler*innen die Produkte der eigenen sowie der anderen Gruppen exemplarisch auf einer digitalen Tafel (Fernseher) gespiegelt von einem der Tablets zu betrachten. Dabei steht die prozessorientierte Kompetenz des Wahrnehmens und Empfindens im Mittelpunkt, wenn die Schüler*innen die selbst aufgenommen Bilder betrachten und von diesen ausgehend auf die besuchten Lernorte des Schulgeländes Rückschlüsse ziehen, die Wirkung der einzelnen Farben auf den unterschiedlichen Bildern vergleichen sowie das geschaffene Lernprodukt wertschätzen.

6. Verlaufsplanung der konkreten Stunde

Didakt. Phase	Teilziel / inhaltlicher Schwerpunkt L-S-Interaktion Handlungsschritte	Sozialform	Medien / Unterrichtsmittel
Hi	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung & Vorstellung der LiVs • LiVs nennen Zielstellung des Projekttages • Hinführung zu digitalen Medien: kennenlernen ausgewählter Medien • Spiel „Kabelsalat“ (analog zu „Obstsalat“ nur mit digitalen Geräten) • Sicherung der Lernausgangslage: „Ich sehe was, was du nicht siehst“ mit Farben 	Frontal (Stuhlkreis)	Bilder von digitalen Medien, Bilder zur Gruppeneinteilung
Er	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppeneinteilung durch Piktogramme des Spiels „Kabelsalat“ (altersgemischt, 3 Kinder pro Gruppe) • Innerhalb der Gruppen: Thematisierung der Regeln im Umgang mit dem Tablet; Einteilung der Gruppenrollen (Zeitwächter, Regelpolizei, Fotograf) • Digitale Schnitzeljagd: 5 Stationen je 3 Min. pro Station Zeit zum Suchen, insgesamt 5 min. mit Raumwechsel • Während den Stationen: Tauschen der Gruppenrollen (jede Person jede Rolle einmal) • Stationsarbeit: Einscannen der QR-Codes, lesen der Suchaufträge, fotografieren von Farben in den jeweiligen Räumen 	Gruppenarbeit	Tablets, QR-Codes, Schulräume/ -gelände, 3 Minuten Sanduhren
Zsf	<ul style="list-style-type: none"> • Aussortieren der verwackelten / unscharfen Fotos • Vorbereitung durch LiVs: Fotos der einzelnen Tablets per Airdrop auf ein Tablet ziehen, um eine Collage zu erstellen • Vorstellung der Arbeitsergebnisse der Gruppen • Betrachten der Farbcollagen • Reflexion der Arbeitsphase 	Kinositz	Digitale Tafel (Fernseher), Tablets, Collagen-App, Reflexionsbilder

7. Reflexion unserer Durchführung

Sinnvolle Erkenntnisse:

- Team-Teaching war sinnvoll, um die Kinder in den Gruppen unterstützen zu können und darauf zu achten, dass jedes Kind das Tablet zum Fotografieren einmal nutzen kann
- Altersgemischte Teams konnten sich gegenseitig unterstützen im Umgang mit dem Tablet / den Suchaufträgen zum Lesen

Schüler*innenmeinungen:

- Besonders gut gefallen hat ihnen: das Aufnehmen der Fotos und das Suchen der Farben
- Schwierigkeiten zeigten sich im Wechsel der Gruppenrollen
- Ziel des Projekttagess war noch nicht genug ersichtlich (warum sollten sie das machen)

Probleme:

- Arbeit mit der Collagen App nur mit einer erwachsenen Person durchführbar (aufgrund fehlender Zeit in die Einarbeitung der App)
- Arbeit mit der Collagen App nicht selbstständig durch Kinder möglich, da ausführliche Einweisung fehlte
- Kinder konnten ihre Ergebnisse nicht alle einzeln vorstellen (genug Zeit einplanen)

Verbesserungsvorschläge:

- In den jeweiligen Räumen nochmal die Farbe bildlich festgehalten (falls die Kinder beim Wechsel der Stationen die Farbe vergessen haben) bzw. im Raum nochmal einen QR-Code der die Farbe im Internet anzeigt
- Mehr Zeit für die Auswertung einplanen, sodass jede Gruppe ihre Ergebnisse präsentieren kann & gemeinsam überlegt werden kann, wo sich die Farben im Schulgelände versteckt haben

[Hier eingeben]



Mediendidaktisches Projekt: „Schule in der digital geprägten Welt“

- Eine didaktische Reserve einplanen für die Zeit, in der die Fotos in der Collagen-App erstellt werden müssen (oder die Collagen App auf jedes Tablet laden, sodass jede Gruppe selbst die Collage erstellt)
- Umgang mit den Collagen

[Hier eingeben]



Mediendidaktisches Projekt:
„Schule in der digital geprägten Welt“

8. Literaturverzeichnis

- Kultusministerium Sachsen-Anhalt (2019): Fachlehrplan Gestalten Grundschule.

[Hier eingeben]

9. Anhang (Material)

Piktogramme zur Gruppenbildung und für das Spiel „Kabelsalat“



[Hier eingeben]

QR-Codes zur digitalen Schnitzeljagd (exemplarisch) erstellt mit dem
Worksheet Crafter

Es geht los!

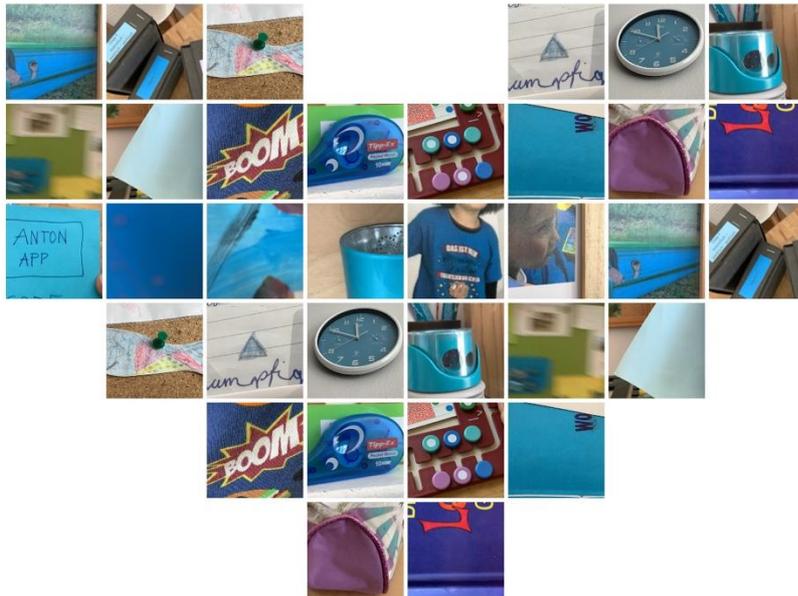


[Hier eingeben]

Ausgewählte Ergebnisse der Schüler*innen



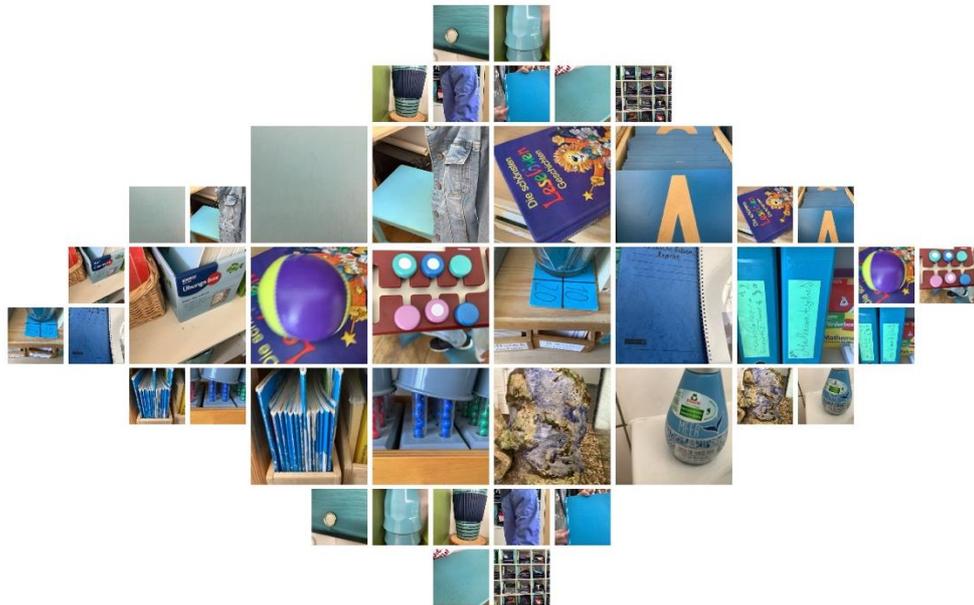
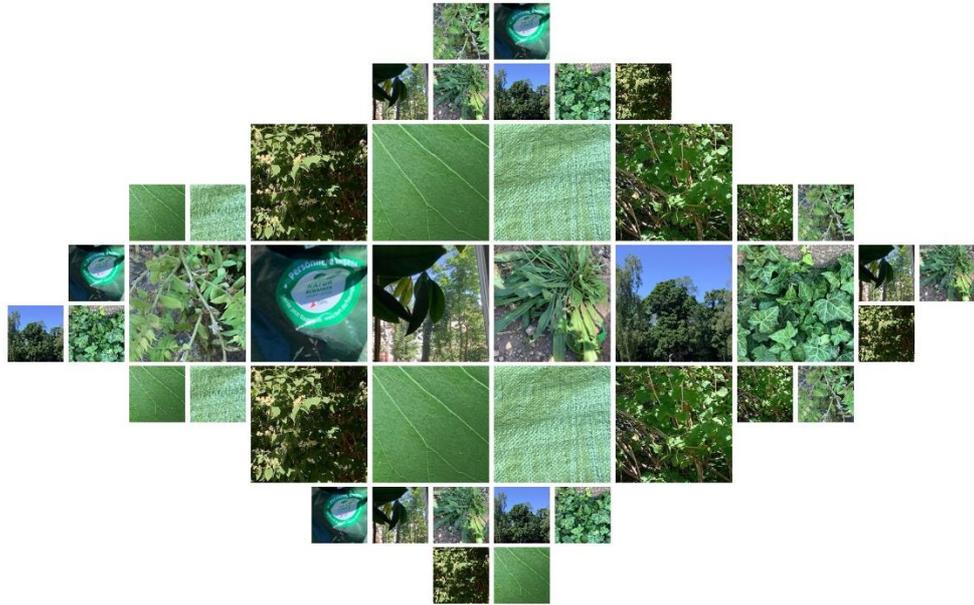
[Hier eingeben]



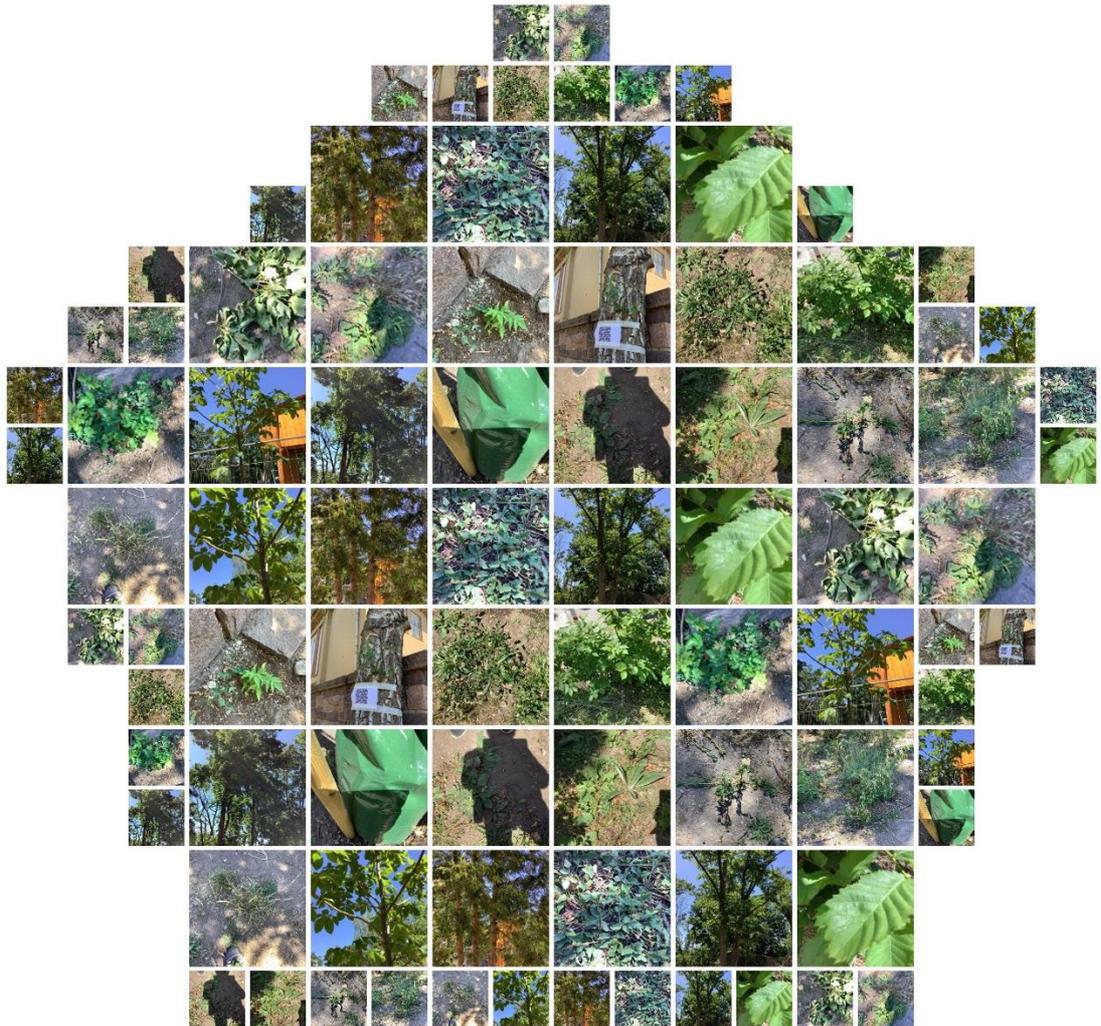
[Hier eingeben]



[Hier eingeben]



[Hier eingeben]



[Hier eingeben]



[Hier eingeben]



Mediendidaktisches Projekt: „Schule in der digital geprägten Welt“

[Hier eingeben]