

Lehrerinformation

Medienkompetenzentwicklung - Thüringen-Spiel - Klassenstufen 3/4

Impulsbeispiele für die Lehrplanimplementation

1 Übersicht der Materialien

| Dateiname | Bezeichnung |
|--------------------------------------|---|
| Thuringenspiel_Lehrerinformation.rtf | 1. Lehrerinformation (rtf) |
| Thuringenspiel_Informationen.pdf | 2. Themenmaterial: Inform. zum Thüringen-Spiel (pdf) |
| Thuringenspiel_Arbeitsblatt.rtf | 3. Arbeitsblatt: Fragekarten-Vorlage für den PC (rtf) |
| Thuringenspiel.zip | 4. Gesamtes Material gepackt (zip) |

2 Didaktisch-methodische Überlegungen

Dieses Beispiel kann zum Thema „Sich in Raum und Zeit zurechtfinden“ im Heimat- und Sachkundeunterricht der Klassen 3 und 4 bearbeitet werden. Fächerüberreifende Aspekte zu Kunst, Deutsch, Ethik und Werken sind hier deutlich erkennbar und einfach umsetzbar.

Das Würfelspiel kann sowohl begleitend zur Thematik „Thüringen - mein Heimatland“ erstellt werden als auch abschließend und zusammenfassend am Ende der Stoffeinheit. Empfehlenswert ist hier Gruppenarbeit. Einzelne Schüler können für die Spielfeldgestaltung, andere für die Formulierung der Spielregeln, wieder andere für die Fragenformulierung verantwortlich sein.

Im Kunst- oder Werkunterricht ist die Gestaltung des Spielfeldes passend zur Thematik möglich (z.B. Spielname, Ausgestaltung mit Bäumen, Aufkleben von Bildern mit Sehenswürdigkeiten...) Die Felder werden vorher mit Hilfe einer Schablone aufgezeichnet. Aktionsfelder und normale Felder werden unterschiedlich farblich gestaltet.

Das Erfinden, Akzeptieren und Einhalten von Spielregeln ist thematisch im Ethikunterricht angesiedelt. Im Deutschunterricht können in Anlehnung an den Kindern bekannte Würfelspiele Spielregeln formuliert und aufgeschrieben werden. Außerdem wird das Formulieren von Fragen zur Thüringen-Thematik in Heimat- und Sachkunde und Deutsch geübt. Treffende Fragen werden notiert.

Die von der Gruppe erdachten Fragen werden am Computer in die vorgegebene Tabelle geschrieben. Diese werden nach Fertigstellung und Kontrolle ausgedruckt, eventuell laminiert oder mit Karton verstärkt und ausgeschnitten.

Als Abschluss wird das selbst erstellte Spiel natürlich in der Gruppe gemeinsam gespielt.



Lehrerinformation

Medienkompetenzentwicklung - Thüringen-Spiel - Klassenstufen 3/4

Impulsbeispiele für die Lehrplanimplementation

Schrittfolge der Bearbeitung:

- Erfinden eines Spielnamens
- Erstellung eines Spielfeldes
- Gestaltung des Spielfeldes
- Formulieren von Spielregeln
- Formulieren von Fragen für die Fragekärtchen
- Schreiben der Fragen am PC in die vorgegebene Datei
- Ausdruck, evtl. Verstärkung der Kärtchen
- gemeinsames Spielen

Pädagogische Überlegungen:

- Unterschiedliche Sozialformen im geöffneten Unterricht
- Vorgegebenes Arbeitsblatt wird als Datei auf dem Computer bereit gestellt
- Lehrer- oder Partnerkontrolle
- benötigte Zeit: 10 bis 15 Minuten
- Lernorte: Medienecke, Computerraum

Auswahl der Lernmethode:

- Kleingruppenmethoden

2.1 Material 1

| | |
|--------------|---|
| Beschreibung | Lernobjektsbeschreibung / Übersicht der Materialien und didaktisch-methodische Hinweise |
|--------------|---|

[zurück ↑](#)

2.2 Material 2

| | |
|----------------|---|
| Beschreibung | Lehrerinformation mit Hinweisen zur Durchführung, den beteiligten Fächern und der angestrebten Kompetenzen des Impulsbeispiels sowie Fotos zur Veranschaulichung |
| Quellenangaben | <i>Thillm – Autorengruppe</i> |

[zurück ↑](#)



2.3 Material 3

| | |
|--------------------------|--|
| Beschreibung | Datei mit vorbereiteten Textfeldern, in die die Schüler ihre Fragen und Antworten am Computer schreiben |
| Lernkompetenzen | <ul style="list-style-type: none">• <u>Fachliche Kompetenzen</u> Kenntnisse über Thüringen (Kreise, Flüsse, Oberfläche...) Treffende Fragen formulieren und aufschreiben Erstellen und Gestalten einer Spielfeldes Formulieren von Spielregeln• <u>Soziale Kompetenzen</u> Die Entwicklung der Fragen sowie das Eintragen derer erfolgt in Partnerarbeit, das erstellte Spiel wird nach Fertigstellung gemeinsam getestet• <u>Motorische Kompetenzen</u> Exaktes Ausschneiden der Kärtchen• <u>Informations- und Kommunikationstechnische Kompetenzen</u> Vorgegebene Tabelle ausfüllen, Text formatieren, Speichern, Drucken |
| Empfohlene Vorkenntnisse | Grundfertigkeiten im Schreiben am Computer Kenntnisse über Thüringen aus dem Heimat- und Sachkundeunterricht |
| Quellenangaben | <i>Thillm - Autorengruppe</i> |

[zurück ↗](#)

2.4 Material 4

| | |
|--------------|---|
| Beschreibung | Alle Dateien in einem ZIP-Archiv gepackt. |
|--------------|---|

[zurück ↗](#)