

Anhang

Exemplarische Unterrichtsstunde mit dem Fokus der digitalen Bildung

Deutsch:

Thema der Stunde:

Eine digitale Bildergeschichte erstellen

Klasse:

3. oder 4. Klasse

Fachlicher Bezug:

- **Deutsch:** Schreiben und Gestalten von Geschichten
 - **Medienkompetenz:** Kreative Nutzung digitaler Medien
-

Lernziele:

- Die Schülerinnen und Schüler können eine kurze Geschichte planen, schreiben und mit digitalen Medien umsetzen.
 - Sie können digitale Tools zur Gestaltung einer Bildergeschichte nutzen.
 - Sie reflektieren den Einsatz digitaler Medien für kreative Prozesse.
-

Zeitumfang:

90 Minuten

Materialien:

- Tablets oder Laptops mit Internetzugang
 - Eine App oder Website zur Erstellung digitaler Geschichten (z. B. Book Creator, Storybird, Knietsche oder Canva)
 - Beamer oder interaktive Tafel für die Einführung
 - Arbeitsblatt zur Planung der Geschichte (z. B. Vorlage für eine Erzählstruktur)
 - Kopfhörer (falls Audioelemente möglich sind)
-

Ablauf der Unterrichtsstunde:

1. Einstieg (10 Minuten)

- **Lehrkraft zeigt ein Beispiel einer digitalen Bildergeschichte** (z. B. eine eigene, kurze Geschichte mit Bildern und Text).
 - Fragen an die Klasse:
 - Was gefällt euch an der Geschichte?
 - Was könnte man noch verbessern oder hinzufügen?
 - **Zielvorstellung der Stunde erklären:**
"Heute erstellen wir unsere eigene digitale Bildergeschichte mit Texten und Bildern. Vielleicht fügen wir sogar Sounds oder andere Effekte hinzu!"
-

2. Erarbeitung (65 Minuten)

a) Planung der Geschichte (15 Minuten)

- Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit eine kurze Geschichte.
 - Unterstützung durch gezielte Fragen:
 - Wer ist die Hauptfigur?
 - Wo spielt die Geschichte?
 - Was passiert (Problem und Lösung)?
 - Die Ideen werden auf einem Arbeitsblatt (Erzählstruktur) festgehalten:
 - Titel der Geschichte
 - Hauptfiguren
 - Handlung in drei Schritten: Anfang, Problem, Lösung
- **Lehrkraft gibt Beispiele und unterstützt bei der Ideenfindung.**

b) Digitale Umsetzung der Geschichte (50 Minuten)

Schritt 1: Einführung in das digitale Tool (10 Minuten)

- Lehrkraft erklärt die Grundfunktionen der App oder Website (z. B. Texte einfügen, Bilder hinzufügen, Seiten gestalten).
- Gemeinsam wird eine Beispielseite erstellt.

Schritt 2: Eigene Gestaltung (40 Minuten)

- Die Schülerinnen und Schüler gestalten ihre Geschichten:
 - Text schreiben und in die Seiten einfügen.
 - Bilder auswählen, zeichnen oder hochladen.

- o Seitenlayout gestalten (Farben, Schriftarten, Anordnung).
 - o (Optional) Audios oder Sounds hinzufügen.
 - **Lehrkraft unterstützt bei technischen Fragen und gibt Anregungen.**
-

3. Präsentation und Reflexion (15 Minuten)

Präsentation (10 Minuten)

- Freiwillige Gruppen oder Einzelpersonen präsentieren ihre Geschichten über den Beamer oder die interaktive Tafel.
- Es wird jeweils eine Szene oder ein besonders gestaltetes Element gezeigt.

Reflexion (5 Minuten)

- Diskussion über den Prozess:
 - o Was hat euch besonders Spaß gemacht?
 - o Gab es Schwierigkeiten?
 - o Wann könnte man solche digitalen Geschichten nutzen (z. B. für Geburtstage, als Einladung oder Erinnerung)?
-

Hausaufgabe (optional):

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Bildergeschichten zu Hause fertigstellen. Beim nächsten Termin werden die fertigen Geschichten gesammelt oder online präsentiert.

Differenzierung:

- **Förderbedarf:** Die Lehrkraft unterstützt gezielt bei der Nutzung der digitalen Tools und bietet einfache Vorlagen an.
 - **Besonders schnelle Kinder:** Diese Kinder können zusätzliche Details wie Sprechblasen, Animationen oder mehr Szenen hinzufügen.
-

Kompetenzbereiche nach dem Medienkompetenzrahmen NRW:

- **Bedienen und Anwenden:** Einsatz von Apps/Websites zur Gestaltung einer Bildergeschichte.
- **Produzieren und Präsentieren:** Kreative Umsetzung eigener Ideen mit digitalen Medien.
- **Analysieren und Reflektieren:** Diskussion über den Einsatz digitaler Medien für Geschichten.

Mathematik:

Thema der Stunde:

Geometrische Figuren entdecken und gestalten mit digitalen Tools

Klasse:

3. oder 4. Klasse

Fachlicher Bezug:

- **Mathematik:** Eigenschaften geometrischer Figuren, Zeichnen und Gestalten von Formen
 - **Medienkompetenz:** Einsatz digitaler Werkzeuge zur Unterstützung mathematischer Aufgaben
-

Lernziele:

- Die Schülerinnen und Schüler erkennen und benennen geometrische Figuren und ihre Eigenschaften.
 - Sie erstellen geometrische Figuren mit einem digitalen Tool.
 - Sie reflektieren den Nutzen digitaler Medien für mathematische Aufgaben.
-

Zeitumfang:

90 Minuten

Materialien:

- Tablets oder Laptops mit Geometrie-Apps (z. B. GeoGebra, Sketchpad, Freeforms oder Canva)
 - Beamer oder interaktive Tafel für die Einführung
 - Arbeitsblatt mit geometrischen Aufgaben (optional digital verfügbar)
 - Vorlagen oder Schablonen für geometrische Figuren als Unterstützung
-

Ablauf der Unterrichtsstunde:

1. Einstieg (15 Minuten)

Aktivierung von Vorwissen:

- Lehrkraft zeigt auf der interaktiven Tafel verschiedene geometrische Figuren (z. B. Quadrat, Rechteck, Dreieck, Kreis).

- o Fragen an die Klasse:
 - Welche Figuren seht ihr?
 - Welche Eigenschaften haben sie (z. B. Anzahl der Seiten, Winkel)?
 - Ziel der Stunde erklären:
"Heute nutzen wir ein digitales Tool, um geometrische Figuren zu erstellen und eigene Bilder oder Muster zu gestalten!"
-

2. Erarbeitung (60 Minuten)

a) Einführung in das digitale Tool (10 Minuten)

- **Demonstration durch die Lehrkraft:**
 - o Grundfunktionen des Tools erklären (z. B. Linien zeichnen, Formen erstellen, Farben ändern).
 - o Gemeinsam wird eine einfache Figur (z. B. ein Haus aus geometrischen Formen) erstellt.

b) Erkundung und Übungen (20 Minuten)

- **Aufgaben für die Schülerinnen und Schüler:**
 1. Erstellt ein Quadrat, ein Rechteck, ein Dreieck und einen Kreis mit dem Tool.
 2. Verändert die Größe der Figuren.
 3. Ordnet die Figuren so an, dass sie ein Muster oder ein Bild ergeben (z. B. ein Baum, ein Auto).
- Lehrkraft geht herum, unterstützt bei der Bedienung und gibt Anregungen.

c) Kreative Gestaltungsaufgabe (30 Minuten)

- **Aufgabe:**
 - o Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein eigenes Bild oder Muster aus geometrischen Formen (z. B. ein Tier, eine Landschaft oder ein abstraktes Kunstwerk).
 - o Optional: Beschriftung der Figuren im Bild (z. B. "Das Dach ist ein Dreieck").
 - **Unterstützung:**
 - o Ideen auf der Tafel bereitstellen.
 - o Differenzierte Aufgaben: Kinder, die schneller fertig sind, können komplexere Bilder oder zusätzliche Beschriftungen erstellen.
-

3. Präsentation und Reflexion (15 Minuten)

a) Präsentation der Ergebnisse (10 Minuten)

- Freiwillige Kinder präsentieren ihre Bilder über den Beamer oder die interaktive Tafel.
 - Dabei benennen sie die verwendeten geometrischen Figuren.

b) Reflexion (5 Minuten)

- Reflexionsfragen:
 - Was hat euch an der Arbeit mit dem digitalen Tool gefallen?
 - Was war schwierig?
 - Wo könntet ihr solche Programme noch einsetzen?
-

Hausaufgabe (optional):

- Zeichne zu Hause ein Muster oder Bild aus geometrischen Figuren (mit Papier und Stift oder einer anderen digitalen App).
-

Differenzierung:

- **Förderbedarf:**
 - Kinder mit Schwierigkeiten erhalten gezielte Unterstützung beim Bedienen des Tools.
 - Vereinfachte Aufgaben (z. B. nur Formen zeichnen, keine komplexen Muster).
 - **Besonders schnelle Kinder:**
 - Zusätzliche Aufgaben:
 - Beschrifte dein Bild mit Maßen (z. B. Seitenlänge des Quadrats).
 - Erstelle eine Animation (falls das Tool dies erlaubt).
-

Kompetenzbereiche nach dem Medienkompetenzrahmen NRW:

- **Bedienen und Anwenden:** Grundlegende Bedienung eines Geometrie-Tools.
- **Produzieren und Präsentieren:** Kreative Gestaltung eines Bildes mit geometrischen Formen.
- **Analysieren und Reflektieren:** Nutzen digitaler Medien für mathematische Aufgaben erkennen und bewerten.