

Einleitung

„Heute habe ich die ganze Stunde nur gespielt!“

Stefan kommt aus seiner Mathematikstunde der 2. Klasse und teilt seine Eindrücke mit jedem, der ihm auf dem Flur begegnet. Seine Begeisterung ob der vergangenen Stunde steht ihm ins Gesicht geschrieben. Fragt man nun seine Lehrerin, so erhält man eine ganz andere Antwort: „Heute haben wir eine klassische Übungsstunde gemacht. Wir haben uns im Zahlenraum bis 100 bewegt, addiert, subtrahiert, nun ja, halt viel geübt!“

Stefans Unterricht hat seit Beginn seiner Schulzeit auch digitale Anteile. Lernen auf und mit Tablets gehört in vielen Lernszenarien mit zum Alltag an der Stadtschule Travemünde. Dieses Buch möchte Ihnen, liebe Kolleginnen und Kollegen, Möglichkeiten aufzeigen, wie digitale Medien im Unterricht der Grundschule sinnvoll eingesetzt werden können. Dies passiert an konkreten Unterrichtsbeispielen. Zuvor möchten wir für Sie die Aspekte des Warum erörtern: Warum soll man überhaupt in der Grundschule digitale Medien einsetzen? Müssen wir die Kinder vor diesen Einflüssen nicht sogar eher schützen? Auch auf diese Aspekte möchten wir im Rahmen dieses Buchs eingehen und Ihnen Argumentationshilfen an die Hand geben, wenn Sie an Ihrer Schule Schritte in Richtung Lernen mit digitalen Medien planen. Zudem möchten wir einen Weg aufzeigen, der eine Umsetzung der Einführung digitaler Medien an einer Schule Erfolg versprechend erscheinen lässt.

Wir, das ist das Kollegium der Stadtschule Travemünde, einer Grundschule mit ungefähr 200 Kindern und 15 Lehrkräften, die seit 2014 auf dem Weg sind, das digitale Lernen sinnvoll und nachhaltig in den Unterrichtsalltag zu integrieren. Hierbei verstehen wir das Medium von Beginn an als ein Vehikel unter vielen, das uns bei der Umsetzung des einen Zieles an der Schule unterstützt: Kinder mit viel Freude und Lust auf Lernerlebnisse für eine Zukunft vorzubereiten, die wir heute nicht kennen. Dabei ist das, was Stefan als seine Wahrnehmung beschreibt, eigentlich nur ein Nebeneffekt. Digitale Medien im Unterricht sind hoch motivierend, weil sie der Lebensrealität der Kinder entspringen. Dies als schlagkräftiges Argument für ihren Einsatz zu verwenden, greift aber deutlich zu kurz. Dieses Buch soll aufzeigen, dass digitale Medien im Unterricht der Grundschule Dinge erreichen können, die ohne sie nicht möglich wären. Hierbei geht es um fachdidaktische Aspekte, um kooperative und kreative Prozesse, die mithilfe der digitalen Medien in bisher nicht möglicher Art und Weise angeregt und durchgeführt werden können.

Auf keinen Fall soll aber der Eindruck entstehen, das digitale Medium sei ein allein selig machendes Mittel, das alle anderen Medien der Schule ablösen kann und zum medialen Alleinherrscher von modernem Unterricht erkoren wird. Die Praxis unseres Unterrichts hat gezeigt, dass digitale Medien – allen voran das Tablet – ein gleichwertiges Medium im Kanon der klassischen Medien sein können. Wie bei vielen anderen pädagogisch genutzten Unterrichtsmitteln wäre es fatal, plötzlich den ganzen Unterricht auf dieses eine Mittel zu konzentrieren.

Als genau dieses Medium im Wortsinne kann digitale wie analoge Technik dienen: als Vermittler, nicht Wissenszweck an sich. Betrachtet man die derzeitige Situation an vielen Schulen, so kann man das Gefühl bekommen, dass vielerorts Technik nur um ihrer selbst willen angeschafft wird. So müssen Bücher nicht gescannt werden, damit sie auf einem Tablet lesbar sind, das Buch an sich leistet sicher bessere Dienste. Die Momente aufzuzeigen, in denen digitale Medien einen Mehrwert im Unterricht generieren können, ist Aufgabe dieses Buchs.

Unterrichtseinheiten Deutsch

1 Alphabetisierung

Klasse: 1 (Anfangsunterricht)

Zeit: 20–30 min

Intention: Die SuS festigen ihre Buchstabenkenntnisse.

Kompetenzen

SuS

- schreiben Buchstaben formgerecht.
- ordnen Laute und Buchstaben zu.
- nutzen Tablet und Apps zur Festigung ihrer Buchstabenkenntnisse.

Didaktische Begründung

Das Erlernen der Laut-Buchstaben-Beziehung verbunden mit der formgerechten Schreibung der Buchstaben erfordert eine längere Übungsphase, in der das Tablet als unterstützendes Medium vielfältig eingesetzt werden kann.

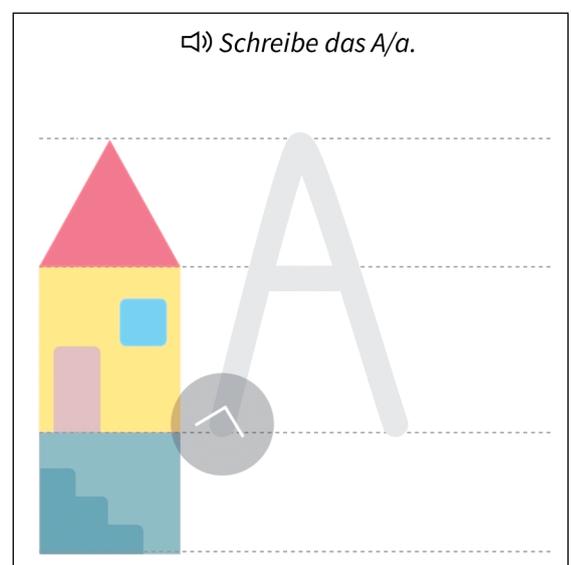
Die SuS nutzen das Tablet, um schon eingeführte Buchstaben und deren Schreibung zu festigen. Hierzu kann die Lehrkraft für alle SuS nach deren individuellem Leistungsstand Apps nutzen, mithilfe derer die SuS die formgerechte Schreibung der Buchstaben üben können. Darüber hinaus kann die Lehrkraft auch ohne spezielle Apps prüfen, ob die Schreibweise der Buchstaben beherrscht wird.

Methodische Hinweise

Vorschlag 1:

Die SuS kennen je nach Lehrwerk und Buchstabenheft eine gewisse Anzahl an Buchstaben. Nach Fertigstellung des ersten Buchstabenhefts können SuS durch die Nutzung von Apps ihr erlerntes Wissen üben, überprüfen und festigen. Hierzu nutzen sie Apps, die darauf ausgelegt sind, einzelne Buchstaben nachzuspüren. Die SuS können dafür einen normalen Tabletstift (mit einfacher Gumminoppe) nutzen. Empfehlenswert ist, auf den Tabletstift eine Schreibhilfe zu stecken. So können die SuS in richtiger Handhaltung auch auf dem Tablet schreiben.

Die gängigen Apps, wie z.B. Anton® und Griffel®, folgen einem ähnlichen Aufbau. Der zu übende Buchstabe wird in einer ersten Stufe vollständig gezeigt und die korrekte Schreibrichtung durch einen sich bewegenden Punkt vorgegeben. Danach folgt das Schreiben auf einer vorgegebenen Linie, um schlussendlich den Buchstaben selbstständig zu schreiben.



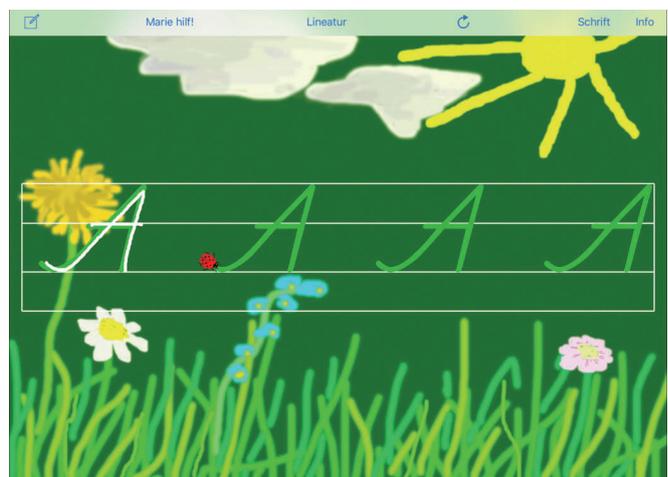
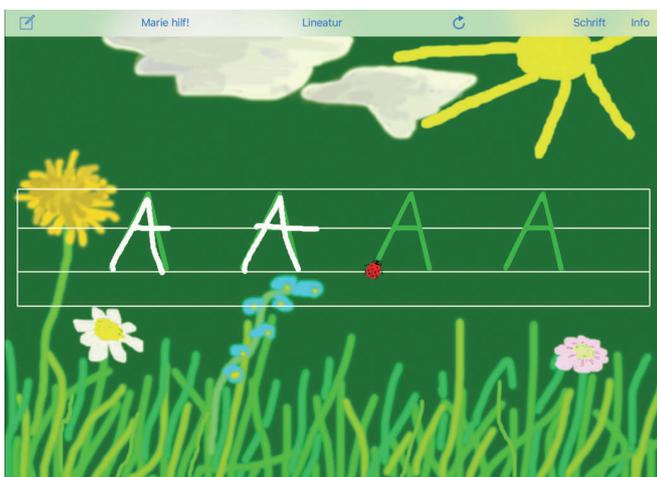
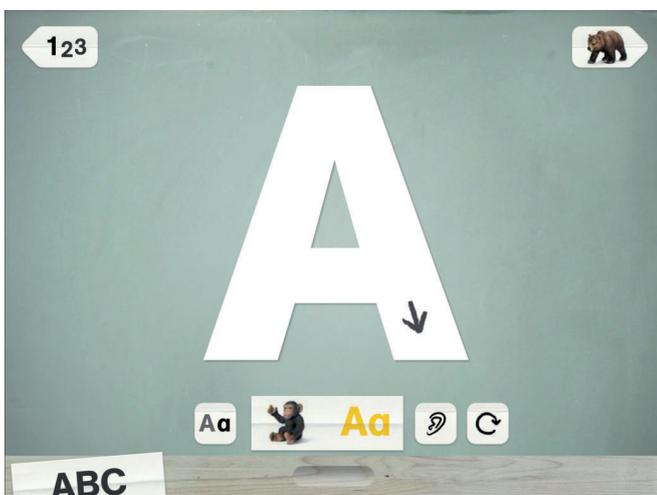
Vorschlag 2:

Die SuS erarbeiten sich mithilfe des Tablets eigenständig den Buchstaben und üben diesen in ihrem Buchstabenheft. Auch diese Variante kann sehr gut im Unterricht realisiert werden. Für die SuS wird hier ein Anreiz gegeben, den Buchstaben schon vor der Erarbeitung im Heft formgerecht schreiben zu können. So werden die ersten Schreibversuche im Heft vorentlastet und die SuS können die Bearbeitung des Buchstabens eigenständig und sicherer im Heft beginnen.

Vorschlag 3:

Die SuS erkennen durch die formgerechte Schreibung den Buchstaben und können diesen nennen. Diese Variante dient der abschließenden Sicherung und Überprüfung. Indem die Lehrkraft den Buchstaben mithilfe der Laserpointerfunktion der Präsentations-App (beispielsweise PowerPoint® oder Keynote®) vorschreibt, sehen die SuS einzig die Schreibweise des Buchstabens. Nun müssen sie diesen erkennen und nennen können. Hierfür kann die Lehrkraft einfache Buchstabenkärtchen vorbereiten, die alle SuS bekommen. Die SuS müssen die richtige Buchstabenkarte hochhalten. So kann die Lehrkraft den Leistungsstand der Klasse überprüfen.

Diese Übung eignet sich zudem für die individuelle Leistungsüberprüfung mit nur wenigen oder einzelnen SuS.



16 Schulgartenpflege

Klasse: 3 + 4

Zeit: 4–6 Stunden

Intention: Die SuS befassen sich mit der Pflanzenwelt des Schulgartens.

Zusatz: auch für die Fächer Deutsch und Kunst geeignet

Kompetenzen

SuS

- kennen die Bedürfnisse von Pflanzen.
- pflegen die ihnen zugeteilte Pflanze.
- arbeiten partnerschaftlich.
- nutzen Arbeitsweisen und Werkzeuge sachgerecht.
- gehen sachgerecht mit Apps um und gestalten eine ansprechende Informationsseite.
- erstellen eine eigene Sachzeichnung nach vorgegebenen Kriterien.

Didaktische Begründung

Das Erleben der Umwelt soll auf eine verantwortungsvolle Grundhaltung gegenüber Natur und Umwelt abzielen, in der nachhaltige Denk- und Handlungsoptionen angestrebt werden. Dass Bildung für eine nachhaltige Entwicklung in der Schule thematisiert werden sollte, findet in didaktischen Diskussionen immer wieder großen Zuspruch, vor allem wenn es gelingt, die komplexe Thematik „Nachhaltigkeit“ in der Grundschule so aufzugreifen, dass sie ohne Substanzverlust unterrichtet wird. Die dargestellte Unterrichtseinheit wäre per Definition erst in der weiterführenden Schule möglich. Unserer Erfahrungen zeigen jedoch, dass auch Grundschul Kinder die Bedürfnisse anderer Menschen sowie von Tieren wahrnehmen können und Mitgefühl sowie Handlungswillen zeigen. Kinder sollten so früh wie möglich kindgerecht an das Thema Nachhaltigkeit herangeführt werden, da Sachbildung und wertorientierte, autonome Persönlichkeitsbildung eng miteinander verknüpft sind.



Der Schulgarten ist dabei ein wertvoller und abwechslungsreicher Lernort, an dem die Kinder selbstständig und selbstbestimmt lernen. Sie bekommen hier die Möglichkeit, die Natur mit allen Sinnen zu erfahren. So können die SuS z. B. den Duft von Zitronenmelisse riechen, Himbeeren schmecken, Bienen summen hören, die Farben der Blumen sehen und die Wärme von frischem Kompost spüren. Der naturgemäß gestaltete Garten fordert die SuS auf, eine Entdeckungsreise zu starten, zu beobachten, zu staunen, zu erforschen, zu spielen, mitzugestalten und zu genießen. Die Arbeit im Schulgarten soll ganzheitliches Lernen mit Kopf, Herz und Hand ermöglichen und einen Ausgleich zum kognitiven Lernen am Vormittag schaffen.

Methodische Hinweise

Die SuS übernehmen eine Patenschaft für eine Pflanze, einen Baum oder ein Projekt im Schulgarten. Im theoretischen Teil der Unterrichtseinheit nutzen die SuS kindgerechte Suchmaschinen, wie beispielsweise blinde-kuh.de oder fragfinn.de, um sich über die Bedürfnisse ihrer Pflanze zu informieren. Sie nutzen Apps zur Textverarbeitung (Keynote®, Pages®, Book Creator®, Explain Everything® oder Prezi®), um einen Steckbrief oder Sachtext über die eigene Pflanze zu erstellen, und fertigen eine Sachzeichnung an. Denkbar ist dabei z. B. eine Beobachtung über das ganze Jahr. Das Schreiben von Sachtexten ist in Kombination mit dem Deutschunterricht als kriteriengeleitete Textproduktion denkbar. Gleiches gilt für das Anfertigen der Sachzeichnung im Kunstunterricht.

Für die Veröffentlichung des Pflanzenführers gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Die SuS erstellen einen Pflanzenführer z. B. für die Schulbücherei in haptischer Form.
2. Die SuS veröffentlichen ihre Ergebnisse auf der Schulhomepage.
3. Die SuS teilen ihre Ergebnisse auf der Schulhomepage und statten den Schulgarten mit QR-Codes aus. Andere SuS unternehmen dann eine Inforeise durch den Schulgarten und informieren sich über die verschiedenen Arten. Hierzu ist flächendeckendes WLAN notwendig. QR-Codes lassen sich kostenlos mit diversen QR-Code-Generatoren im Internet erstellen. Manche Tablets benötigen zusätzlich einen QR-Reader, bei vielen Geräten ersetzt die Kamerafunktion jedoch bereits diese Applikation. Die QR-Codes können ausgedruckt und in Bilderrahmen auf dem Schulhof befestigt werden.

