

A Auer

e book

Sabine Reichel
Felix Reichel

Die schnelle Stunde

Medienkompetenz

Klasse 1–4

33 originelle Unterrichtsstunden ganz ohne Vorbereitung



**Ideal für
Vertretungstunden**

GRATIS-DOWNLOADS

Fächerübergreifend

Sichern Sie sich Vorlagen für den „Hellblauen Brief“, die „Expertenkrone“ und die „Expertenkärtchen“!



Download der Gratis-Materialien unter
www.auer-verlag.de/07568DK1



GRATIS!

1. Auflage 2017

© 2017 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Covergestaltung: fotosatz griesheim GmbH
Coverillustration: Julia Flasche
Illustrationen: Kristina Klotz, Icon in der Kopfzeile: Julia Flasche
Satz: Fotosatz H. Buck, Kumhausen
ISBN 978-3-403-37987-4
www.auer-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Übersichtstabelle zu allen schnellen Stunden	5



Digitale Fotografie im Unterricht

Fotos zu Anlauten erstellen	6
Wer findet alle Möglichkeiten?	7
Rechenaufgaben fotografieren	8
Gesichter legen und fotografieren.	10
Schatten fangen	11
Zusammengesetzte Namenwörter	12
Finde den Unterschied!.	14
Einer raus!	15



Auditive Medien

Geräusche erraten und aufnehmen.	17
Ein Gedicht vertonen	20
Zungenbrecher aufnehmen	22
Eine Umfrage durchführen	24
Orte hörbar machen.	27
Zuhören mit Hörspielen fördern	30
Interviews führen	32
Einen Wetterbericht aufnehmen	34



Computer / Virtuelle Medien

Selbstporträts am Computer.	37
Kunstwerke mit dem PC	38
Die Lieblingshomepage präsentieren	40
Geometrische Wesen mit Microsoft PowerPoint®	43
Einen Text mit dem PC abschreiben	44
Einen Text am PC grafisch gestalten	45
Bilder im Internet suchen und abspeichern	46
Informationen im Internet recherchieren.	49
Kartenlesen mal anders.	51



Nachdenken über Medien

Umfrage über Mediennutzung	55
Medienkonsumverhalten als Tagesprotokoll.	57
Interview über Handynutzung erstellen	60
Die eigene Schulhomepage analysieren	63
Kindernachrichten anschauen und auswerten	65
Steckbrief zum Lieblingsbuch	68
Zeitungen und Zeitschriften untersuchen	70
Ein Tag ohne Medien	72

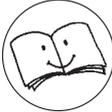
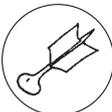
Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Medienkompetenz gewinnt im digitalen Zeitalter immer weiter an Bedeutung, weswegen auch der schulischen Vermittlung in diesem Bereich eine wesentliche Rolle zufällt. Die „schnelle Stunde“ – das impliziert wenig Vorbereitungszeit, einen geringen Zeitaufwand im Unterricht und eine einfache und unkomplizierte Umsetzbarkeit. Bei der Arbeit mit (neuen) Medien ist allerdings die Ausstattung der jeweiligen Schule ein essenzieller Schlüssel. Nur wenn die entsprechenden technischen Geräte (Computer, Tablets, Beamer oder digitale Tafel, Fotokameras, Aufnahmegeräte etc.) vorhanden sind, kann der entsprechende Unterrichtsvorschlag von der Lehrerin¹ auch ohne viel Vorbereitungsaufwand umgesetzt werden. Wichtig ist in jedem Fall, dass die technische Ausstattung nicht nur vorhanden ist, sondern auch zuverlässig funktioniert. In diesem Band finden Sie 33 Ideen, wie Sie mit Ihren Schülern kreativ, handlungsorientiert und auch reflexiv das Thema Medienkompetenz in Ihrem Unterricht behandeln können. In vielen der hier zusammengestellten Stunden wird der produktive und aktive Umgang mit Medien in den Fokus gerückt. Hierbei werden die Medien oft wie ein Werkzeug verwendet. Für die Schüler ist gerade die aktive Auseinandersetzung besonders motivierend und spannend. Es gibt in diesem Band allerdings auch Vorschläge, bei denen die kognitive und kritische Auseinandersetzung mit Medien im Mittelpunkt stehen soll. Für welche Jahrgangsstufe die jeweilige „schnelle Stunde“ geeignet ist, wird stets mit aufgeführt.

Die Unterrichtsvorschläge entstammen allesamt der Praxis und wurden bereits mehrfach mit unterschiedlichen Schülergruppen durchgeführt. Es werden unterschiedliche Medien (z. B. Internet, auditive Medien, digitale Fotografie, Bücher und Zeitschriften, Fernsehen etc.) berücksichtigt. Auch die Reflexion im Umgang mit Medien und deren Nutzung werden thematisiert. Diese Stunden sind vor allem dann geeignet, wenn die technische Ausstattung in der Schule eher marginal ausfällt. Generell ist auch zu überlegen, ob die Kinder ihre eigene Ausstattung mitbringen können (Stichwort: Bring your own device! (BYOD)). Viele Schüler haben oft eigene Digitalkameras oder Tablets zu Hause. Dafür spricht, dass sich Schulen die Anschaffung von teurer Technik sparen können und die Kinder sich ernstgenommen fühlen. Sie dürfen mit den Medien in der Schule arbeiten, die in ihrer Freizeit eine bedeutende Rolle spielen. Dagegen spricht, dass es auch Kinder gibt, die nicht über eine solche Medienausstattung verfügen. Außerdem wird es für die Lehrerin zunehmend schwierig, sich bei allen Geräten, die die Schüler mitbringen, auszukennen. Zudem befinden sich auf diesen Geräten auch jede Menge personenbezogene Daten, die es zu schützen gilt.

Das folgende Gerüst dient der Orientierung und führt zu einem schnellen Überblick:

	Klassenstufe		Tipps		Weiterführende Informationen
	Dauer		Vorbereitung		Material
	Durchführung		Lernziel		Varianten

Viel Freude bei der Medienarbeit mit Ihren Schülern wünschen Ihnen

Sabine Reichel und Felix Reichel

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrerin auch immer Lehrer gemeint, ebenso verhält es sich mit Schüler und Schülerin etc.

Übersichtstabelle zu allen schnellen Stunden

Unterrichtsidee	Fach	Klasse	Intentionen
Fotos zu Anlauten erstellen	Deutsch, Kunst	1 und 2	Fotografieren von thematisch passenden Gegenständen
Wer findet alle Möglichkeiten?	Mathematik	2 bis 4	visuelle Dokumentation von Lösungen
Rechenaufgaben fotografieren	Mathematik	1 und 2	mathematische Sachverhalte visuell darstellen
Gesichter legen und fotografieren	Sachunterricht, Kunst	2 bis 4	Fotografieren einer kreativen Anordnung
Schatten fangen	Sachunterricht, Kunst	2 bis 4	optische Eindrücke fotografisch darstellen
Zusammengesetzte Namenwörter	Deutsch	2 und 3	ein Sprachbetrachtungsthema visuell umsetzen
Finde den Unterschied!	Kunst	2 bis 4	ein Vergleichsspiel konzipieren und fotografieren
Einer raus!	Deutsch, Kunst	1 bis 4	ein Rätselbild konzipieren und fotografieren
Geräusche aufnehmen und erraten	Deutsch, Musik	2 bis 4	Zuhörschulung und Produktion von Geräuschen
Ein Gedicht vertonen	Deutsch	2 bis 4	einen Text in ein Hörspiel umsetzen
Zungenbrecher aufnehmen	Deutsch	2 bis 4	Sprachspielereien zuhörerbezogen vortragen und aufnehmen
Eine Umfrage durchführen	Deutsch, Sachunterricht	3 und 4	journalistische Fragetechniken kennenlernen
Orte hörbar machen	Musik, Sachunterricht	3 und 4	Wahrnehmungsschärfung, Zuhörschulung
Zuhören mit Hörspielen fördern	Deutsch, Sachunterricht	3 und 4	Informationsentnahme aus Hörtexten, Zuhörkompetenz
Interviews führen	Deutsch, Sachunterricht	3 und 4	eine Beitragsform aus dem Radio untersuchen
Einen Wetterbericht aufnehmen	Deutsch, Sachunterricht	3 und 4	einen zuhörerfreundlichen Text erstellen und aufnehmen
Selbstporträts am Computer	Kunst	3 und 4	ein Bild vom eigenen Gesicht am Computer zeichnen
Kunstwerke mit dem PC	Kunst	2 bis 4	Nachgestalten eines Kunstwerks am PC
Die Lieblingshomepage präsentieren	Deutsch, Sachunterricht	3 und 4	eine Seite im Internet mithilfe von bestimmten Kriterien vorstellen
Geometrische Wesen mit Microsoft PowerPoint®	Mathematik, Kunst	3 und 4	Microsoft PowerPoint® für die Gestaltung nutzen
Einen Text mit dem PC abschreiben	Deutsch	3 und 4	das Schreiben mit Maus und Tastatur üben
Einen Text am PC grafisch gestalten	Deutsch, Kunst	3 und 4	Möglichkeiten der grafischen Textgestaltung erproben
Bilder im Internet suchen und abspeichern	Deutsch, Kunst, Sachunterricht	4	seriöse Bildquellen kennen und nutzen
Informationen im Internet recherchieren	Deutsch, Sachunterricht	4	Suchmaschinen und Suchverhalten im Netz reflektieren und praktizieren
Kartenlesen mal anders	Sachunterricht	4	Kartendienste im Internet kennenlernen und nutzen
Umfrage über Mediennutzung	Deutsch	3 und 4	über Medienkonsum nachdenken
Medienkonsumverhalten als Tagesprotokoll	Deutsch	3 und 4	ein Protokoll über den wöchentlichen Medienkonsum anfertigen und auswerten
Interview über Handynutzung erstellen	Deutsch	3 und 4	kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Smartphonennutzung
Die eigene Schulhomepage analysieren	Deutsch, Sachunterricht	3 und 4	sich über die eigene Schulhomepage und die Darstellung der Schule im Internet informieren
Kindernachrichten anschauen und auswerten	Deutsch, Sachunterricht	4	Kindernachrichten anschauen und nach Kriterien bewerten
Steckbrief zum Lieblingsbuch	Deutsch	ab Ende 1. Klasse	Informationen zusammenfassen und aufbereiten
Zeitungen und Zeitschriften untersuchen	Deutsch	3 und 4	Zeitungen und Zeitschriften vergleichen
Ein Tag ohne Medien	Deutsch, Sachunterricht	2 bis 4	sich schriftlich mit der Bedeutung von Medien auseinandersetzen



Fotos zu Anlauten erstellen

Bär

Banane



Buch

Bus



1. und 2. Klasse



45 bis 60 Minuten



- Material mit dem entsprechenden Anlaut (Affe, Ananas, Apfel, Ast etc.)
- ein Zeichenblockblatt (DIN A3) pro Gruppe
- eine Digitalkamera pro Gruppe
- Speicherkartenlesegerät oder Übertragungskabel
- Beamer & Laptop oder interaktive Tafel
- eventuell Farbdrucker



Die Schüler erstellen Fotos zu einem Buchstaben. Sie ordnen dazu Gegenstände passend an und fotografieren diese. Die Kinder üben dabei den gezielten Umgang mit der Digitalkamera und lernen, Dinge für ein Foto geschickt anzuordnen.



Im Vorfeld der Stunde sollten die Kinder aufgefordert werden, Materialien zu verschiedenen Anlauten mit in die Schule zu bringen. Es können aber auch gemeinsam passende und bereits vorhandene Materialien im Klassenzimmer gesucht werden.



Einstieg & Erarbeitung

Es wird ein „Buchstabengeburtstag“ gefeiert. Dazu bringen die Schüler Gegenstände mit, die zum Buchstaben passen (also z. B. für **B** eine **Banane**, einen **Bären**, ein **Bild** etc.). Die mitgebrachten Gegenstände werden vorgestellt und hinsichtlich ihres Anlauts überprüft („Darf die Banane auch beim Geburtstag mit dabei sein? Klar, sie beginnt auch mit einem B.“). Nun erhalten die Gruppen den Auftrag, Fotos von den Gegenständen zu erstellen. Die Gegenstände werden dazu auf einem weißen Zeichenblockblatt (DIN A3) angeordnet und von oben aus der Vogelperspektive heraus fotografiert. Es macht Sinn, den Schülern beim ersten Mal zu zeigen, wie sie Schritt für Schritt vorzugehen haben. Die Ergebnisse werden am Ende gemeinsam über den Beamer oder die interaktive Tafel betrachtet und können mithilfe eines Farbdruckers auch ausgedruckt werden.

Auswertung

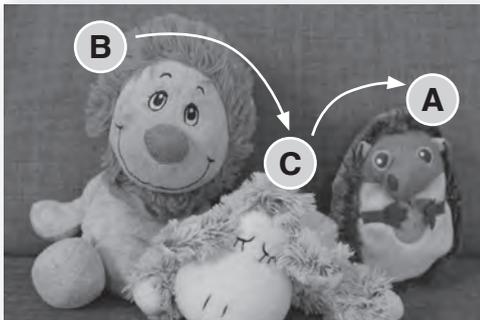
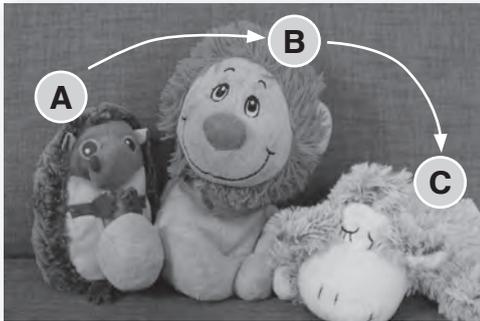
Bei der Betrachtung der Bilder am Ende sollte auch über die Qualität der entstandenen Fotos gesprochen werden. Je häufiger Kinder die Möglichkeit zur Arbeit mit der digitalen Kamera haben, desto besser werden auch die Fotos. Die Kinder suchen im Klassenzimmer alternativ nach Dingen, die den entsprechenden Anlaut haben, und fotografieren diese. Die Kinder einigen sich in der Gruppe auf einen Anlaut und fotografieren dazu drei bis fünf passende Gegenstände. Im Anschluss müssen die anderen Gruppen erraten, zu welchem Anlaut fotografiert wurde.



Wichtig ist es, mit den Kindern immer wieder das „Stillhalten“ beim Auslösen zu üben, da die Bilder schnell verwackeln. Sollten nicht genügend Digitalkameras vorhanden sein, bietet es sich an, die Idee im Rahmen einer Stationsarbeit zum Buchstaben durchzuführen oder den Auftrag in die Wochenplanarbeit zu integrieren. Im Vorfeld der Stunde sollten Sie mit den Kindern den Umgang mit der Kamera (Ein- und Ausschalten, Auslösen und Bilder ansehen auf dem Display) geübt haben. Anstelle von Digitalkameras können für diese Unterrichtsidee auch Tablets verwendet werden.



Wer findet alle Möglichkeiten?



2. bis 4. Klasse



ca. 45 Minuten



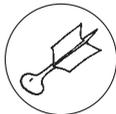
- Kuscheltiere (Alternativ können anstelle von Kuscheltieren auch Gegenstände aus dem Schulranzen (z. B. Lineal, Bleistift, Spitzer) für den Auftrag verwendet werden.)
- ein Zeichenblockblatt (DIN A3) pro Gruppe
- eine Digitalkamera pro Gruppe
- Speicherkartenlesegerät oder Übertragungskabel
- Beamer & Laptop oder interaktive Tafel
- eventuell Farbdrucker



Die Schüler erstellen Fotos zu einem Thema aus dem Bereich Kombinatorik. Die Kinder üben den gezielten Umgang mit der Digitalkamera und lernen, Lösungen mit einem Foto zu dokumentieren.



Die Schüler erhalten den Auftrag, Kuscheltiere von zu Hause in die Schule mitzubringen. Alternativ eignen sich auch Materialien aus dem Mäppchen (Lineal, Stift, Schere etc.).



Einstieg

Die Schüler bringen Kuscheltiere von zu Hause mit. Diese werden gemeinsam im Kreis betrachtet. Nun erhalten die Schüler den Auftrag, in Gruppen zu arbeiten. Sie sollen drei Kuscheltiere auswählen und alle Möglichkeiten finden, wie sich diese in einer Reihe anordnen lassen.

Erarbeitung

Die Schüler arbeiten in Teams (maximal vier Schüler) zusammen. Die Gegenstände werden dazu auf einem weißen Zeichenblockblatt (DIN A3) angeordnet und von oben aus der Vogelperspektive fotografiert. Bei Kuscheltieren ist es natürlich auch möglich, sie gegen eine Wand zu lehnen und von der Seite zu fotografieren. Die Ergebnisse der gefundenen Möglichkeiten werden am Ende gemeinsam über den Beamer oder die interaktive Tafel betrachtet und können mithilfe eines Farbdruckers auch ausgedruckt werden.

Auswertung

Bei der Betrachtung der Bilder am Ende sollte besprochen werden, dass sich genau sechs Möglichkeiten beim Anordnen finden lassen: A,B,C; A,C,B; B,A,C; B,C,A; C,B,A; C,A,B. Die Kinder können auch versuchen, alle Möglichkeiten zu finden, wenn sie die Übung mit vier Kuscheltieren durchführen. Es sind dann insgesamt 24 Möglichkeiten.



Anstelle der Digitalkameras können auch Tablets verwendet werden. Man kann auch drei oder vier Kinder anstelle von Kuscheltieren aufstellen und fotografieren. Aber: Da sich diese erfahrungsgemäß schnell bewegen, ist die Qualität der Fotos bei lebendigen Objekten meist schlechter als bei statischen Objekten.