Zeitschrift: Die neue Schulpraxis
Band: 89 (2019)
Heft: 9

Heft

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 29.09.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

September 2019 Heft 9

die neue schulpraxis

PH ZH PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE ZÜRICH
BIBLIOTHEK 8090 ZÜRICH
Pädagogische Hochschule Zürich
UM2220118

Medienbildung und Mediennutzung

Kreativtipp
Wer bist du?

Unterrichtsvorschlag
Wie gut kennst du deinen Schulweg?

Unterrichtsvorschlag
LearningApps.org

Schulreise-Hit Seetal
Einsteigen und geniessen

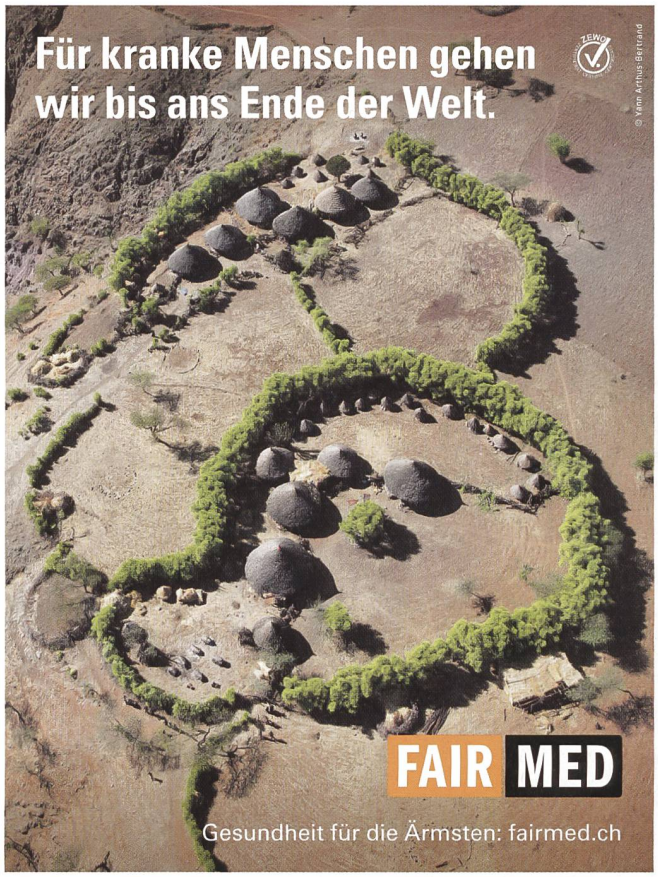
Fishing on the farm
Ob Anfänger oder Fortgeschrittene, auf dem Forellenhof in Ludiswil entdecken Gross und Klein das Forellen angeln am Naturteich für sich.
fishing-on-the-farm.ch

Mit dem Busbetrieb Seetal-Freiamt fährt die ganze Schulklasse sicher, pünktlich und modern.

Ihren Fahrplan finden Sie unter **bsf-hochdorf.ch**

Zugerland Verkehrsbetriebe AG
Telefon 041 910 39 73
info@seetal-freiamt.ch

Foto „Fishing on the farm":
Seetal Tourismus, Beat Brechbühl



Informationen unter
www.swissdidac.ch

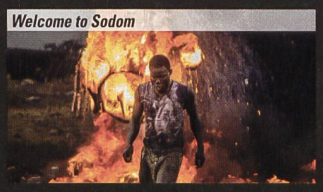
SWISS DIDAC

Dienstleistungen für das Bildungswesen
Services pour l'enseignement et la formation
Servizi per l'insegnamento e la formazione
Services for education

SWISSDIDAC
Geschäftsstelle
Hintergasse 16, 3360 Herzogenbuchsee BE
Tel. 062 956 44 56, Fax 062 956 44 54

KINOKULTUR
IN DER SCHULE

Bruno Manser – Die Stimme des Regenwaldes


Welcome to Sodom

Der Büezer

Unsere grosse kleine Farm

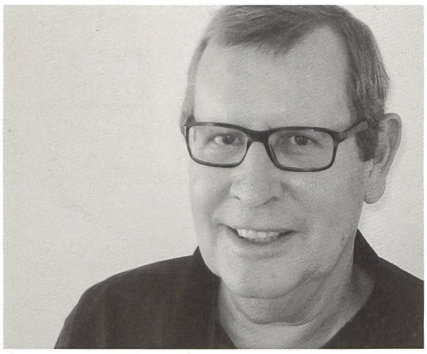
KINOFILME FÜR DIE SCHULE Organisation von Kinovorstellungen und Filmgesprächen
UNTERRICHTSMATERIAL Kostenlose Unterrichtsmaterialien zu allen Filmen
NEWSLETTER Regelmässige Newsletter mit den aktuellen Angeboten
WEITERBILDUNGEN Filmbildungskurse für Lehrpersonen aller Schulstufen
WEITERE INFOS & KOSTENLOSE DOWNLOADS **www.kinokultur.ch**

Editorial/Inhalt

Titelbild

Tablets gehören mehr und mehr zum Schulalltag, neue Lehrmittel bieten digitale Bücher und Lernobjekte an. Werden herkömmliche Mathebücher bald aus dem Klassenzimmer verschwinden? (Gi)

IT im Unterricht: Wie viel Digitalisierung vertragen unsere Klassenzimmer?



Heinrich Marti heinrich.marti@schulpraxis.ch

«Ich glaube, dass es auf der Welt einen Bedarf von vielleicht fünf Computern geben wird.» Dieses berühmte Zitat aus den 1940er-Jahren wird dem ehemaligen IBM-Chef Thomas Watson zugeschrieben, der einer der reichsten und einflussreichsten Männer der damaligen IT-Welt war – Was für eine Fehleinschätzung! Heute müssen wir uns fragen, welcher Lebensbereich noch nicht von internetfähigen Geräten durchdrungen ist. Jeder Haushalt besitz im Schnitt zehn dieser «smarten» Geräte, in den USA sind es bereits 13!

Thema dieser nsp-Ausgabe ist die IT im Unterricht: Wie smart sind unsere Schulen bereits, wie bereiten wir unsere Schülerinnen und Schüler noch besser auf die digitale Zukunft vor, wie schützen wir sie gleichzeitig vor Datenmissbrauch und Reizüberflutung?

Schätzungen gehen davon aus, dass zukünftig ca. 65% der jetzigen Primarschüler einen Job ausüben werden, den es heute noch gar nicht gibt! Dies stellt unser Bildungssystem vor gigantische Herausforderungen. In Zukunft wird sich Wissen noch schneller überholt haben als es bereits jetzt der Fall ist.

Economiesuisse hat ein 7-Punkte-Programm veröffentlicht, das die Schule der Zukunft beschreiben soll: Es sagt ganz klar, dass nicht jedes Kind ein IT-Crack werden muss, aber ohne vertieftes IT-Wissen wird es in keinem Job mehr gehen! Technische und mediale Anforderungen werden insgesamt steigen, daher sind die MINT-Fächer, aber auch die sozialen Kompetenzen unserer Kinder («softskills») weiter auszubauen und zu fördern, denn diese wird kein Roboter ersetzen können!

Zentral ist und bleibt die Ausbildung und Herangehensweise der Lehrpersonen, sie müssen weiterhin individualisiert betreuen, aber auch in die digitalisierte Zukunft führen können. Dies werden sie nicht alleine schaffen können, dafür ist die Aufgabe viel zu komplex: Der Lehrer als allwissender Einzelkämpfer hat definitiv ausgedient! Die Schulen sollten daher auch für externe Fachleute und Unternehmen stärker geöffnet werden. Die Pädagogik sollte jedoch immer noch im Vordergrund stehen und nicht das smarte Gerät mit einem Stecker (den man auch jederzeit herausziehen kann!). Lehrpersonen dürfen und sollen mit den immer stärkeren medialen Anforderungen im Klassenzimmer nicht alleine gelassen werden, vielmehr braucht es einen gemeinsamen Dreiklang aus: Konzeption, Integration und ständig angepasstem Support.

4 **Unterrichtsfragen**
Jonglieren – praktische Tipps für Lehrpersonen und Schulen
«Bewegt Euch und sorgt dafür, dass sich Eure Schülerinnen und Schüler bewegen!»
Stephan Ehlers

8 **Unterrichtsfragen**
Im Theaterpädagogik-Labor
Spielerisch, kreativ und bewegt
Regina Wurster

12 **U Unterrichtsthema special: Medien und Informatik**
Medien und Informatik auf der Unterstufe
Erläuternde Beispiele zum Lehrplan 21
Guido Knaus

20 **UM Unterrichtsvorschlag**
Wie gut kennst du deinen Schulweg?
Vorlagen zu einem klassenübergreifenden Projekttag
Irma Hegelbach

26 **M Unterrichtsvorschlag**
Verzweigte Lesegeschichten erarbeiten
Beitrag zu Medien & Informatik und Deutsch
Monika Giezendanner

35 **UMO Unterrichtsvorschlag**
Kreativtipp: «Wer bist du?» im Wald
In und mit der Natur
Angela Klein

36 **UMO Unterrichtsvorschlag**
LearningApps.org
Lerninhalte spielerisch abbilden und festigen
Rös Frey Sang

39 **O Medien und Informatik**
Medienbildung und Mediennutzung
Digital unterwegs
Eva Davanzo

51 **O Unterrichtsvorschlag**
Wie wird man besser?
Schach für die Schule
Graziano Orsi

54 **Projektbörse**
OSP – Firma zur Selbstfinanzierung der Abschlussreise
Rös Frey Sang

58 **UMO Schnipselseiten**
Szenen aus dem Schulalltag
Michael Mittag

11 Museen
56 Freie Unterkünfte
60 Lieferantenadressen
63 Impressum und Ausblick

«Bewegt Euch und sorgt dafür, dass sich Eure Schülerinnen und Schüler bewegen!»

Jonglieren – praktische Tipps für Lehrpersonen und Schulen

In diesem Beitrag wird beschrieben, warum kleine/wenige Bewegungen, wie das Werfen und Fangen von einem Ball bzw. zwei Bällen (Jonglieren), wirksam die Lernmotivation und die Aufmerksamkeit unterstützen. Weiterhin werden konkrete Hinweise und Tipps gegeben, wie und warum man kleine Jonglier-Übungen im Unterricht einsetzen sollte und wie das Jonglieren-Lernen bzw. kleine oder grössere Jonglier-Projekte in der Schule realisiert werden können. Stephan Ehlers

Seit mehr als 30 Jahren gibt es international Tausende von wissenschaftlichen Studien, die alle belegen, dass Bewegung das Lernen unterstützt. In den letzten Jahren haben die bildgebenden Verfahren der Gehirnforschung dies bestätigt und haben sogar herausgefunden, dass ganz einfache und leichte Bewegungen überaus grosse Wirkung auf Lernmotivation, Aufmerksamkeit und Lernerfolg haben. Dr. Dee Coulter, Spezialistin für Kognition und Neurowissenschaften (Colorado, USA), die sich ausführlich mit Lernproblemen befasst hat, nennt diese geringfügigen Anpassungen für das Gehirn «Mikrointerventionen».

Abb. 1: Nehmen Sie den Ball in die linke (offene) Hand nach unten, der rechte Arm steht aufrecht und zeigt nach oben **(Bild 1)**. Jetzt werfen Sie den Ball nach oben. Zeitgleich mit dem Wurf (!) gehen Sie mit Ihrem rechten Arm nach unten gegen die Wurfrichtung und tippen auf den linken Unterarm **(Bild 2)**. Wenn der Ball den höchsten Punkt erreicht hat **(Bild 2)**, gehen Sie mit Ihrem rechten Arm wieder nach oben **(Bild 3)**.

Minimale Bewegung – maximale Wirkung für das Lernen

Coulter erklärt, dass minimale Bewegungen deshalb zu grösseren Veränderungen führen, da sie für die notwendige Integration (unbewusst im Gehirn) sorgen und eine eventuelle negative Erwartungshaltung umkehren.[1] Carla Hannaford beschreibt in ihrem Buch «Bewegung – das Tor zum Lernen» (Pflichtlektüre für Lehrer, Anmerkung des Autors) mehrere konkrete Fälle bei der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, in denen mit wenigen Bewegungen ausserordentliche Ergebnisse bzw. maximale Wirkungen mit diesen Mikrointerventionen erzielt werden konnten. Nachfolgend ein konkretes Anwendungsbeispiel, das wissenschaftlich getestet ist und die Wirkung dieser Mikrointerventionen bestätigt:

Wer gut Vokabeln lernen will, sollte vorher kurz die rechte Hand zur Faust ballen. Eine Faust mit der Linken hilft dagegen, die Worte aus dem Gedächtnis wieder abzurufen. Das gelte zumindest für Rechtshänder, berichteten US-amerikanische Psychologen über ihre Studie im Online-Fachjournal «PLOS ONE». Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass sehr einfache Bewegungen das Gedächtnis verbessern können, etwa durch zeitweise Veränderung der Gehirnaktivität, kommentiert Ruth Propper von der Universität in Montclair (USA). Diese Studie unterstreicht zudem, was schon länger bekannt ist: Die vordere linke Gehirnregion ist für das Merken von Wörtern zuständig und die rechte Gehirnregion für deren Wiedergabe. Im Gehirn kreuzen sich die Nervenstränge, so dass Bewegungen der rechten Körperhälfte in der Regel mit der linken Gehirnhälfte verbunden sind und umgekehrt.

Arbeit mit einem Ball bzw. zwei Bällen im Unterricht sorgt für mehr Aufmerksamkeit und Lernmotivation

Wirksame Mikrointerventionen sind auch mit einfachen Wurf- und Fangübungen mit einem Ball möglich. Im Kasten (siehe Abb. 1) sehen Sie ein konkretes Beispiel einer einfachen Übung mit einem Ball, die sie (jetzt!) gleich mal ausprobieren sollten. Wenn Sie gerade keinen Ball zur Verfügung haben, nehmen Sie etwas anderes, was sich werfen und fangen lässt (Radiergummi, Apfel, Mandarine, Bonbon, Feuerzeug etc.).

Bei der Ausführung dieser einfach aussehenden Wurf- und Fangübung mit nur einem Ball werden Sie erleben, dass es nicht

auf Anhieb gelingen wird, wenn Sie diese Übung zum ersten Mal ausführen bzw. es zwei, drei oder mehr Anläufe benötigt, bis diese 1-Ball-Übung erfolgreich und sicher ausgeführt werden kann.

Diese «Widerstände» sind normal, denn für den Wurf mit der linken Hand ist Ihre rechte Gehirnhälfte zuständig und für die Bewegung des rechten Armes Ihre linke Gehirnhälfte. Der «Konflikt» im Gehirn bzw. die «Widerstände», die mindestens beim ersten Versuch erlebt werden, entstehen durch die koordinative Herausforderung der *gleichzeitigen* Aktivität (links werfen und rechts Arm bewegen). Erschwerend kommt hinzu, dass Sie mit der Bewegung des rechten Armes die Körpermittellinie überkreuzen, d.h. wieder beide Gehirnhälften fast gleichzeitig betroffen sind – und das alles, während der Ball von unten nach oben steigt und noch nicht gefangen wurde. Das, was bei den zwei bis drei Wurf-/Fangversuchen unbewusst aktiviert wird, sind nicht nur beide Gehirnhälften, sondern *Lernbereitschaft* und *Lernmotivation*. Während Sie diese «Überkreuz-Übung» ausführen, hat Ihr Gehirn keinerlei Ressourcen, sich mit irgendetwas anderem zu beschäftigen. Die grösste Aufmerksamkeit beider Gehirnhälften ist auf das Werfen, Bewegen und Fangen gerichtet, weil diese kleine Übung enorm heraus- bzw. gehirnfordernd ist. Unbewusst werden im Gehirn in Millisekunden alle natürlichen Ressourcen angezapft, die für das Lernen so wichtig sind: Aufmerksamkeit, Lernbereitschaft, Ausschüttung des Botenstoffs Dopamin für die Lernmotivation, erhöhte Sauerstoffzufuhr im Corpus callosum (Nervenbündel zwischen beiden Gehirnhälften) und vieles mehr.

Eine Serie von nur zwei oder drei koordinierten Bewegungen dieser Art führt zu erhöhter Produktion von Neurotrophinen (natürliche neuronale Wachstumsfaktoren) und zu mehr Verbindungen zwischen den Neuronen. Auch das Wachstum neuer Zellen wird stimuliert, besonders im Hippocampus und in den Stirnlappen.[2] Und genau dort – im Stirnlappen – befindet sich das Arbeitsgedächtnis, das Dinge bearbeitet, auf die wir uns beim Lernen konzentrieren wollen. Bei koordinierten Bewegungen werden diese Bereiche im Gehirn generell besser durchblutet. Das heisst nicht nur, während man einen Ball wirft und fängt, sondern auch noch eine Zeit lang danach. Kurzum: Das Werfen und Fangen von Bällen bzw. das Jonglieren-Lernen ist ein hoch wirksames Tool für das Lernen.

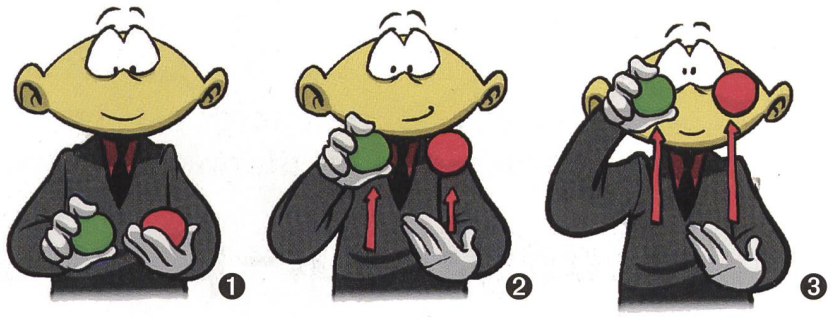


Abb. 2: Jongloro.

Jonglieren lernen – Schritt für Schritt in verblüffend kurzer Zeit

Wer das Jonglieren mit drei Bällen oder das Werfen und Fangen mit einem Ball bzw. zwei Bällen (Mikrointerventionen) zur Förderung von Lernmotivation, Aufmerksamkeit und Gedächtnis in der Schule einsetzen möchte, ist herzlich eingeladen, dies einmal auszuprobieren. Lehrer und Schüler haben sehr viel Spass dabei, weil es «natürliche Herausforderungen» sind. Speziell für Schule/Training/Weiterbildung gibt es zwei bewährte Lernsysteme für koordinierte Bewegungen.[3]

3-Bälle-Jonglieren lernen mit Erfolgsgarantie

Das meistgenutzte Jonglier-Lernsystems REHORULI® ermöglicht es Kindern ab zehn Jahren, Erwachsenen und Senioren, das Werfen und Fangen mit drei Bällen zu erlernen (erhältlich in verschiedenen Formaten wie z. B. DIN A1-Poster, DIN A7-Jonglieranleitung, DVD etc.). Schritt für Schritt führen 15 Übungen mit einem Ball bzw. 2 Bällen jeweils für die linke und rechte Hand (bzw. rechte und linke Gehirnhälfte) zum erfolgreichen Werfen und Fangen von drei Bällen. Die Jonglier-Fix-App mit allen 34 Jonglierübungen ist im AppStore und bei GooglePlay kostenfrei und werbefrei erhältlich und wird u. a. auch in Schulen erfolgreich eingesetzt.

JOnglieren fördert KOordination und KOgnition (JOKOKO): 1- und 2-Ball-Übungen

Bei der oben beschriebenen Methode besteht das Ziel darin, drei Bälle werfen und fangen zu lernen (Altersempfehlung ab 10 Jahren). Bei JOKOKO sind es neue, andere Wurf- und Fangübungen mit einem Ball bzw. zwei Bällen (nie 3 Bälle, Altersempfehlung ab 5 Jahre). Insgesamt gibt es JOKOKO in vier verschiedenen Karten-Sets mit insgesamt 77 Übungen. Das bedeutet u. a. deutlich schnellere Erfolgserlebnisse (1 Karte – 1 Aufgabe – fertig!) und höchst individuelle Einsatzmöglichkeiten. JOKOKO fördert das Spiel im Team (Karten ziehen) oder auch im Wettbewerb gegeneinander. Einfache Übungen haben eine grüne Rückseite, mittelschwere eine blaue und schwere Übungen eine rote Kartenrückseite. Hier sind viele Spiel-Varianten und Einsatzbereiche denkbar. Alle Wurf- und Fangübungen werden witzig illustriert und Schritt für Schritt von der Comicfigur Jongloro gezeigt und im Text erklärt (siehe Abb. 2).

Etwas «Sinnvolles» bewusst zu verstehen, bedeutet nicht, sinnvoll zu handeln!

Egal, ob es um gesunde Ernährung, die positive Wirkung von regelmässigem Sporttreiben oder die krebsfördernde Wirkung des Rauchens geht: Etwas bewusst und vollständig verstanden zu haben, ist noch lange kein Grund, das Verhalten entsprechend anzupassen! Das ist mit der förderlichen Wirkung von kleinen Bewegungen für das

Verlosung: «die neue schulpraxis» verlost fünf Exemplare des JOKOKO-Kartenspiels Set 1 (19 einfache Übungen mit 1 Ball) sowie fünf Jonglierball-Sets (3 Bälle inkl. Jonglier-Anleitung) im Wert von jeweils 19.90 €. Einfach eine Mail mit dem Betreff «Jonglieren» und unter Angabe einer Post-Adresse an andi.zollinger@schulpraxis.ch senden.

Einsendeschluss: 22.9.2019.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 Coulter, Dee Joy (2014). Original Mind, KOHA-Verlag.
2 Gardner, Howard (2005). Abschied vom IQ: Die Rahmen-Theorie der vielfachen Intelligenzen. Klett-Cotta.
3 REHORULI® und JOKOKO.

Lernen genauso. Wie eingangs erwähnt: Es ist wissenschaftlich seit Jahrzehnten bewiesen, dass Bewegung dem Lernen hilft. Schauen wir in die Schulen, sieht es anders aus. Das, was die Schülerinnen und Schüler in allen Schulen (national und international) am meisten machen, ist … sitzen!

Es sind im Wesentlichen zwei Ursachen, die den Einsatz von mehr Bewegung in den Schulen weltweit verhindern:

1. In der Gesellschaft ist das Vorurteil, dass Körper und Geist voneinander getrennt seien, so tief verwurzelt, dass ein Zusammenhang zwischen Bewegung und ihrer positiven Wirkung auf das Gehirn nicht möglich sein kann bzw. nicht denkbar ist.
2. Die Vorstellung, dass einfache kleine Übungen, die zudem sehr wenig Zeit beanspruchen (30–60 Sekunden), eine grössere und zudem enorm positive Wirkung im Gehirn erzeugen können, klingt ziemlich «absurd» und wird auch so empfunden.

Mein Appell an alle verantwortlich Tätigen im Schulbetrieb (Lehrpersonen, Schulleiterinnen, Schulleiter und Schulverwaltungen): Bewegt Euch und sorgt dafür, dass sich Eure Schülerinnen und Schüler bewegen! Es lohnt sich in mehrfacher Hinsicht: Das Lernen wird mit mehr Bewegung natürlicher (gehirngerechter), entspannter und damit einfacher und – last but not least – die Schülerinnen und Schüler (und Lehrpersonen!) gewinnen mehr Freude im Unterricht bzw. beim Lernen.

Autor: Stephan Ehlers ist Experte für Jonglieren, Lernen und Gehirn-Wissen. Er verknüpft aktuelle Erkenntnisse der Gehirnforschung informativ und unterhaltsam mit konkreten Tipps für die Umsetzung.

«Wir besitzen u. a. deshalb ein Gehirn, weil wir durch unsere motorischen Fähigkeiten in der Lage sind, Gefahren aus dem Weg zu gehen und auf unsere Chancen zuzugehen. Bildungssysteme, die die Beweglichkeit der Schüler auf ein Minimum reduzieren – indem sie nur noch Abfolgen von Buchstaben und Zahlen auf ein Spielfeld so gross wie ein Blatt Papier aneinanderreihen –, haben nicht verstanden, wie wichtig die motorische Entwicklung ist.»

(Robert Alfred Sylwester, *5.1.1927, †5.8.2016, war Professor für Bildung an der University of Oregon, USA.)

Kostenfreie Web- und Video-Links rund um das Jonglieren

Jonglierbälle selbst bauen mit Leinsamen und Luftballons:
www.Baelle-bauen.Jonglierschule.de

REHORULI®-Wurf- und Fangübungen 1–17:
www.einstiegsvideo.Jonglierschule.de

445 Anfänger lernen in 30 Min. das Jonglieren mit 3 Bällen:
www.ingolstadt.jonglierschule.de

162 Anfänger lernen in 20 Min. das Jonglieren mit 3 Bällen:
www.weltkindertag.jonglierschule.de

119 Anfänger lernen in 10 Min. das Jonglieren mit 3 Bällen:
www.weltrekord.jonglierschule.de

klettern …

… rutschen und wippen.

Jetzt alle Möglichkeiten entdecken von Spielplatzgeräten in Holz, Metall, Kunststoff sowie Parkmobiliar auf **www.buerliag.com**

bürli

SWISS MADE

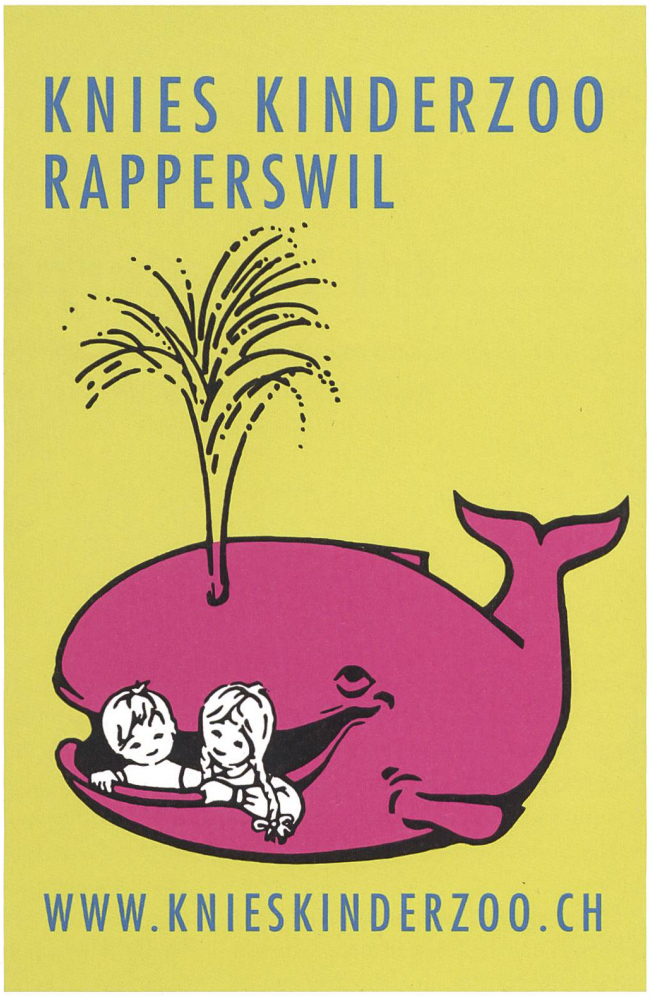
Bürli Spiel- und Sportgeräte AG
CH-6212 St. Erhard LU
Telefon 041 925 14 00, info@buerliag.com

Begeisterung für die Naturwissenschaften wecken

Schulexkursionen, Arbeitsmaterialien, Fortbildungen und Freihandexperimente: Das Technorama bringt's.

www.technorama.ch

swiss science center TECHNORAMA



UNSERE INSERENTEN BERICHTEN

Film- und Medienbildung in der Schule

Seit 10 Jahren engagiert sich «Kinokultur in der Schule» für eine vielfältige und nachhaltige Vermittlung von Filmkultur bei Kindern und Jugendlichen. Der Verein empfiehlt regelmässig aktuelle Werke und Filmklassiker, die sich für einen Einsatz im Unterricht lohnen, organisiert Schulvorstellungen in schulnahen Kinos in der ganzen Deutschschweiz, ermöglicht Begegnungen mit Filmschaffenden und bietet Weiterbildungen an. Für die Vor- und Nachbesprechung der Filme stellt «Kinokultur in der Schule» hochwertiges Unterrichtsmaterial zur Verfügung, das kostenlos auf www.kinokultur.ch heruntergeladen werden kann und sich an den Anforderungen des Lehrplans 21 orientiert.

Filme und digitale Medien sind zu einem Teil der kindlichen Lebenswelt geworden. Die neuen Anforderungen, die diese Entwicklung mit sich bringen, wirken sich damit auch auf den Bildungsauftrag von Schulen aus. Die Schulung der Medienkompetenz wurde in den Fachbereich der informatischen Bildung in den Lehrplan 21 integriert und beginnt schon im 1. Zyklus. Die Forderung nach einer frühen Schulung der Medienkompetenz wird dabei mit der steigenden gesellschaftlichen Bedeutung der Informations- und Kommunikationstechnologien und den damit verbundenen Auswirkungen auf die gegenwärtige und zukünftige Lebenswelt der Kinder begründet. Dass sich Kinder im schulischen Umfeld bereits ab dieser Altersstufe mit digitalen Medien auseinandersetzen sollen, wird teilweise auch kritisch betrachtet. Die negativen Folgen eines übermässigen Medienkonsums sind hinreichend bekannt und für Eltern und Lehrpersonen ist es manchmal schwierig zu überprüfen, ob wirklich nur altersgerechte Inhalte konsumiert werden. Häufig geht in der Diskussion um neue Medien vergessen, dass viele Filme abseits des Mainstreams einen hohen kulturellen und pädagogischen Wert besitzen und Kindern und Jugendlichen differenzierte Eindrücke und Sinneserfahrungen ermöglichen.

Im Sommer und im Herbst stehen verschiedene pädagogisch wertvolle Filme im Fokus. Im Spielfilm «Der Büezer» erzählt Regisseur Hans Kaufmann die Geschichte des Sanitärinstallateurs Patrick «Sigi» Signer, der nirgends richtig dazuzugehören scheint und nach dem Tod seiner Eltern neuen Halt im Leben sucht. Das Leben neu ausrichten wollten auch der Filmemacher Tom Chester und seine Frau Molly, die in ihrem Dokumentarfilm «Unsere grosse kleine Farm» zeigen, wie sie einen lang gehegten Traum verwirklichen. Weit entfernt von einem Alltag im Einklang mit der Natur sind die porträtierten Menschen im Dokumentarfilm «Welcome to Sodom» von Florian Weigensamer und Christian Krönes. Die Regisseure geben einen Einblick in das Leben derer, die auf der verseuchten Deponie von Agbogbloshie in Ghana leben und arbeiten, wo jährlich rund 250 000 Tonnen Elektroschrott aus der westlichen Welt landen. Ebenfalls von bedrohter Natur und Verlierern der globalisierten Welt erzählt der Spielfilm «Bruno Manser – Die Stimme des Regenwaldes». Der Regisseur Niklaus Hilber rollt die wahre Geschichte des berühmten Schweizer Umweltschützers und Menschenrechtsaktivisten auf, der 2005 amtlich für verschollen erklärt wurde.

Im Evaluationsbericht 2018 der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften wird die Relevanz von «Kinokultur in der Schule» in Bezug auf den Lehrplan 21 und die Vermittlung von Filmkultur als hoch eingeschätzt. Sie können ab diesem Jahr im Verein «Kinokultur in der Schule» Mitglied werden und die Arbeit für die Filmbildung unterstützen:

- mit CHF 50.– als Einzelmitglied
- mit CHF 100.– als Gönnermitglied.
  Als kleines Dankeschön erhalten Sie als GönnerIn zwei Kinogutscheine.
- mit CHF 200.– als Kollektivmitglied (Schule oder Institution)

Wenn Sie Mitglied werden möchten, senden Sie bitte an info@kinokultur.ch eine Mail mit Ihrer Postadresse sowie dem Vermerk, welche Form der Mitgliedschaft (Einzel-, Gönner oder Kollektivmitglied) Sie wünschen.

Spielerisch, kreativ und bewegt

Im Theaterpädagogik-Labor

Zwei exklusive Theaterprojekte, die einen direkten Zugang zu den überfachlichen Kompetenzen und fächerübergreifenden Kooperationen des Lehrplans 21 bieten, werden hier vorgestellt. Regina Wurster

Geschichten-Karussell

An der Pädagogischen Hochschule FHNW wurde ein Theaterformat entwickelt, das Primarklassen Produktions- und Spielerfahrungen sowie ein Peergroup-Feedback in einer exklusiven Form ermöglicht. Das Konzept bietet eine theaterästhetische Plattform, die auch die überfachlichen Kompetenzen in hohem Masse fördert. SCHÖNE AUSSICHTEN.[1]

Theaterspielen in der Primarschule findet häufig statt. Immer noch trifft man hierfür manchmal folgende konservative Settings an: Die Klassenlehrerin studiert ein Musical mit ihren Schülerinnen und Schülern ein, im Musikunterricht werden die Lieder gelernt, die grossen Rollen bekommen diejenigen, die am besten auswendig lernen können, vor Probenbeginn müssen die Texte bei allen intus sein und die Vorstellungen finden auf der Bühne des Gemeindesaales statt. Oder der Lehrer erarbeitet ein Stück für die Abschlussfeier, dafür werden im Werkunterricht Bühnenbilder gezimmert und bemalt, die kostengünstigen Kostüme näht die Lehrerin für das Textile Gestalten oftmals in der Freizeit, manchmal mit Hilfe einzelner Mütter, und der Text wird in einem Theaterverlag bestellt. Traditionen in der Herangehensweise und Konventionen in der Stückwahl geben sich die Hand. DIE GELBE WAND.

Die Arbeitsprämissen «Wir tun so, als wären wir Sprechschauspieler, wir tun so, als hätten wir ein Bühnenbild, wir tun so, als hätten wir ein Kostümkonzept, wir tun so, als hätten wir eine Bühnentechnik …» werden leider oftmals zu grossen Stolpersteinen, die Qualität der Produktionen ist suboptimal, die Kinder erfahren wenig Ausbau ihres Spielpotenzials, der Innovationsgehalt ist gering und die Theaterästhetik wird ausschliesslich konventionell vermittelt. Erfreulicherweise ist das ein Klischeebild und der Kreis der Lehrpersonen, die eine aktuelle und zeitgenössische Kulturvermittlung anstreben, wird immer grösser.

Personale Kompetenzen

Für all diejenigen Lehrpersonen ohne theaterpädagogische Ausbildung, welche die spezifischen Produktionsbedingungen nicht als eine Aneinanderreihung von Missständen, sondern als ein kreatives Potential begreifen, entwickelte die Beratungsstelle Theaterpädagogik ein niederschwelliges Mitmachprojekt, das als leicht zugängliches Format die Qualität der Schultheaterproduktion effizient und unkompliziert steigern und die Ausdruckskompetenz der Kinder erhöhen soll: das «Geschichten-Karussell». UNTERWEGS. Es ist ein Verfahren, das der Suche nach einer neuen Ästhetik und einer erweiterten theaterpädagogischen Erarbeitungsweise entspricht.

Wie dreht sich das «Geschichten-Karussell»? Die mitwirkenden Schulklassen werden eingeladen, sich zu einem vorgegebenen Thema mit Texten und Szenen, Bewegungsabläufen und Choreografien, Liedern und Erzählungen auf der Bühne zu präsentieren. Ein solches Thema kann der Begriff ZAHLEN sein. In einem Zwei-Monats-Rhythmus finden diese Aufführungen am Campus Brugg-Windisch der Pädagogischen Hochschule statt. Je zwei Klassen zeigen sich gegenseitig an einem Nachmittag ihre Produktionen, die sie zum selben Thema erarbeitet haben. Zwei weitere Klassen, die zukünftigen Spielerklassen, sind ebenfalls zu Gast.

1 Die roten Begriffe sind eine Auswahl an Titeln bisher durchgeführter Theaterproduktionen.

Im Anschluss daran findet unter allen vier beteiligten Klassen eine moderierte Feedbackrunde statt. In diesem Fachaustausch werden Themen wie Inszenierungsansätze, spezifische Spielqualitäten, Produktionsbedingungen oder die verschiedenartigen Themenbearbeitungen diskutiert. Im Anschluss daran erhalten die beiden (erwartungsvollen) Publikumsklassen ihr Thema, z. B. VERKEHRT.

Sie haben nun zwei Monate Zeit für die Erarbeitung, bis sie mit ihrer Produktion im Rampenlicht stehen – vor einem Publikum, das jetzt noch ganz am Anfang der Projektphase steht. So dreht sich das Theaterschaffen im Kreis. Die Beratungsstelle Theaterpädagogik begleitet die mitwirkenden Lehrpersonen bei der Entwicklung der Aufführung, bei der konkreten Umsetzung, besucht Proben und unterstützt bei den Aufführungen.

Fächerübergreifendes Projekt

Die teilnehmenden Klassen werden mit ihren Lehrpersonen durch die vorgegebene thematische Reibungsfläche schnell zu einer Produktionsgemeinschaft, die gemeinsam am «Punkt null» startet. Dieser Gleichstand regt bei den Kindern automatisch ein partizipatives Arbeiten an. Schon auf der Heimreise, so erzählen die Lehrpersonen, kocht bei den Spielenden der Ideentopf über.

Zurück in der Schule, führen Forschungsfragen wie: «Was haben wir gesehen?», «Was ist für uns Theater?», «Was steckt hinter diesem Begriff?», MEMORY. «Was wollen wir zeigen?», «Wer kann was?», «Welche Texte eignen sich?» automatisch zu einer projektdefinierten und somit fächerübergreifenden Kooperationsweise.

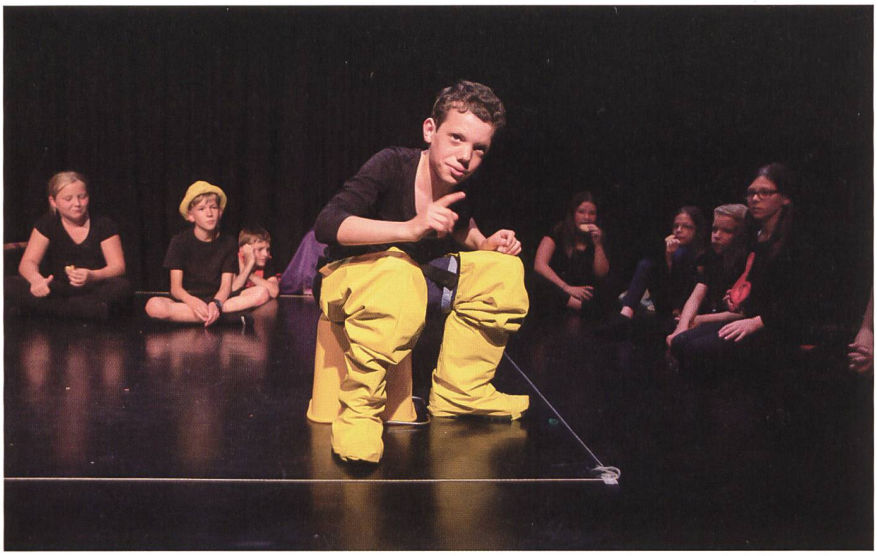
Ferner entsteht eine «Geschichten-Karussell»-Produktion unter einem enormen Zeitdruck. Dieser fördert die Entscheidungskompetenz, die zu den wichtigsten Disziplinen des Theatermachens gehört. Spielvorgänge müssen über den direkten Weg der Improvisationen gesucht und gefunden werden. Stunden in Sport, Deutsch, Ethik und auch den MINT-Fächern können mit dem jeweiligen Thema vernetzt werden. Spielerische Impulse können nicht nur den Unterricht anreichern, sondern auch weiteres Spielmaterial generieren. TISCH UND FISCH.

Experimentierkultur statt Fehlerkultur

Gemeinsam ein Theatervorhaben auf die Bühne zu bringen, gleicht einer Expedition ins Unbekannte. Das gemeinsame Erforschen eines Themas – gestaltet für eine Öffentlichkeit – macht aus der Spielleitung (Lehrperson) und dem Ensemble (Schulklasse) eine Gruppe, in der die Fehlerkultur der Experimentierkultur weichen muss. Die Vielfalt einer Spielgruppe als personales und gesellschaftliches Potenzial für theaterästhetische Prozesse zu nutzen, fördert wichtige Kompetenzen wie Kooperation, Kommunikation, kritisches Denken und Kreativität.

Das «Geschichten-Karussell» ist ein Theaterformat, das diese Kompetenzen einfordert und fördert. Durch die spezifischen Produktions- und Spielerfahrungen und durch die Peergroup-Feedbacks der zuschauenden Klassen reflektieren die Spielenden ihre eigene Inszenierung auf einer anderen Ebene, als wenn das Publikum «nur» aus Eltern, Grosseltern und Patentanten besteht.

Diese Produktions- und Aufführungserfahrungen sind Prozesse, die mithelfen, Inszenierungen nicht nur zu kreieren, sondern auch zu begreifen und zu bewerten. Auch das Erkennen der Inszenierungen fernab jeglicher Bühnenrealitäten – seien sie nun digitaler, analoger, gesellschaftlicher oder politischer Natur – wird durch diesen Erfahrungszuwachs den Kindern leichter zugänglich gemacht, damit die diversen Ar-



beitsansätze auch im Schultheaterschaffen weiterhin zu einer Selbstverständlichkeit werden können. HOFFNUNG. Ab Oktober 2019 dreht sich die nächste Runde des «Geschichten-Karussells».

Theatrales Lernen und überfachliche Kompetenzen

Theater im schulischen Kontext beinhaltet nicht nur die Erarbeitung eines Theaterprojektes, sondern schafft auch methodische Alternativen und Ergänzungen im Fachunterricht. – «Ich hörte und vergass, ich sah und erinnerte mich, ich tat und verstand»: Schon Konfuzius (551 bis 479 v. Chr.) dachte, dass Schülerinnen und Schüler dann am besten lernen, wenn sie sich handelnd bzw. auf unterschiedliche Weise und mit vielfältigen Zugängen einem Thema widmen. Hier schafft das theatrale Lernen der Beratungsstelle Theaterpädagogik einen neuen und exklusiven Zugang, der sich primär dem Theaterhandwerk bedient und einen Brückenschlag zum schulischen Kontext schafft.

Fachunterricht

Die theatralen Methoden und Arbeitsweisen fördern nicht nur die überfachlichen Kompetenzen in einer spielerischen, kreativen und bewegten Art, sondern bereichern auch den Fachunterricht.

Martin Kramer, Leiter der Abteilung für Didaktik der Mathematik der Universität Freiburg i. Breisgau, liefert hierzu Argumente anhand eines szenisch-spielerischen Beispiels im Mathematikunterricht zum Thema Symmetrie: Der Klassenraum wird unterteilt in Bühnen- und Publikumsraum. Auf der Bühne wird als erster Schritt nonverbal ein maximales Chaos geschaffen. Als zweiter Schritt haben die Lernenden nacheinander die Aufgabe, den Raum so ordentlich wie möglich zu gestalten, die bekannte Sitzordnung soll einer neuen symmetrischen Ordnungsstruktur weichen. Der Vorgang, dass jemand handelt, während andere dabei zuschauen, ist die Grundidee von Theater. Spannung im Raum entsteht, die Agierenden ordnen bewusst neu und werden in ihrer Präsenz gefordert. Im Anschluss, nachdem der Raum achsensymmetrisch eingerichtet ist, ordnen sich die Zuschauenden mit ein. Als Vorübung werden hierfür die bekannten Spiegelübungen ausprobiert.

So eignen sich eine Fülle an theatralen Methoden nicht nur in den MINT-Fächern, sondern auch im Fremdsprachen- oder Deutschunterricht. Texte zu erarbeiten und mit unterschiedlichen Gestaltungsformen – z. B. dem «chorischen Sprechen» – zu experimentieren, schafft einen intensiven Zugang zur Literatur.

Soziale Kompetenzen

Theaterpädagogische Lehrformen in den Bereichen Wahrnehmung, Bewegung, Konzentration, Stimme und Sprache sowie Imagination teilen sich auf in Gruppen-, Einzel- und Partnerübungen. Sie reflektieren die individuelle Wirksamkeit. Personale, soziale und methodische Kompetenzen werden durch das theatrale Lernen spielerisch und konzentriert gefördert.

Ein weiterer Zugang ist die Ausdruckskompetenz beim Einsatz der Körpersprache und dem Stimmausdruck. Die Präsentationen der Ergebnisse in den forschenden und selbstorganisierten Lernsettings unterliegen der Auftrittskompetenz der Schülerinnen und Schüler. Diese wird durch diverse Übungen aus dem theatralen Methodenrepertoire gefördert und bildet eine wichtige Grundlage für die Personal- und Methodenkompetenz. Voraussetzung sind das Kennen eines minimalen theaterpädagogischen Übungsrepertoires und der Mut, diese im eigenen Unterricht anzuwenden.

Autorin: Regina Wurster, Leiterin Beratungsstelle Theaterpädagogik, Pädagogische Hochschule FHNW. Für Lehrpersonen oder Schulteams, die ihr Handlungsrepertoire in diese spezifische Richtung erweitern wollen, werden verschiedene Weiterbildungsformate angeboten.

Fotos: von der Autorin z. V. g

In welches Museum gehen wir?

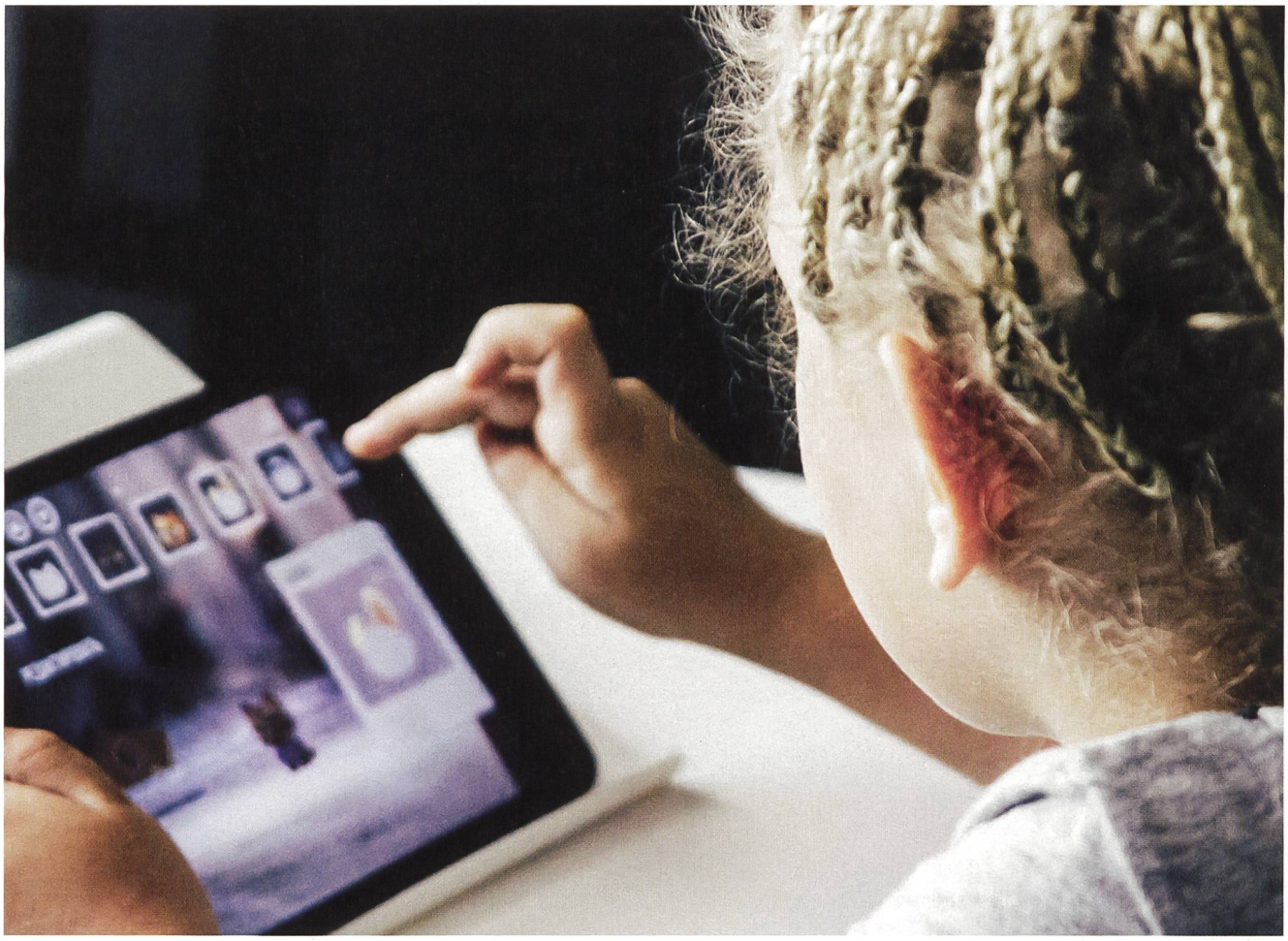
Einträge durch: «die neue schulpraxis», St. Galler Tagblatt AG, Postfach 2362, 9001 St.Gallen
Telefon 071 272 72 15, Fax 071 272 75 29, markus.turani@schulpraxis.ch

Ort	Museum/Ausstellung	Art der Ausstellung	Datum	Öffnungszeiten
Schaffhausen Klosterstrasse 16 Tel. 052 633 07 77	**Museum zu Allerheiligen** Dauerausstellungen zur regionalen Archäologie, Stadtgeschichte, Kunst und Naturgeschichte unter einem Dach **www.allerheiligen.ch** Vermittlungsangebote: https://www.allerheiligen.ch/de/bildung-und-vermittlung/schulen	Umfangreiches **Vermittlungsangebot** zu Kultur- und Naturgeschichte von der Urzeit bis zur Gegenwart. Aktuelle Sonderausstellungen: **BodenSchätzeWerte – Unser Umgang mit Rohstoffen Eine Ausstellung von *focus*Terrra ETH Zürich** **Kunst aus Trümmern – Schweizer Kulturspenden nach der Bombardierung Schaffhausens 1944**	ganzes Jahr 15.02. – 01.12.2019 18.05. – 20.10.2019	Di–So 11–17 Uhr Schulklassen nach Absprache auch ausserhalb der Öffnungszeiten
Schwyz Bahnhofstrasse 20 Tel. 041 819 20 64	**Bundesbriefmuseum** Die Alte Eidgenossenschaft zwischen Mythos und Geschichte www.bundesbrief.ch bundesbriefmuseum@sz.ch	Der Bundesbrief von 1291 und seine Geschichte. Stufengerechte Führungen und Workshops auf Anmeldung. Alle Angebote sind kostenlos. Workshop: Mittelalterliche Schreibwerkstatt Workshop: Fahnen, Banner, Wappen Workshop: Initialen in der Buchmalerei	ganzes Jahr	Di–So 10–17 Uhr
Werdenberg Schlossweg Tel. 081 740 05 40	**Schloss und Museen Werdenberg** www.schloss-werdenberg.ch bk@schloss-werdenberg.ch touristinfo@werdenberg.ch	Im Städtchen und in den Museen Werdenberg werden 800 Jahre Geschichte anschaulich erlebbar. Umfangreiches Workshop-Angebot für Kinder und Jugendliche, von «Graben&Forschen» im Schlosskeller bis zu «Hab und Gut» im Dachstock.	geöffnet von 1. April bis 31. Oktober	Mo–Fr 11.30–18 Uhr Sa–So, Feiertage 10–18 Uhr Schülerworkshops auf Anfrage: 081 740 05 40
Winterthur Technoramastrasse 1 Tel. 052 244 04 44	**Swiss Science Center Technorama** www.technorama.ch	An über 500 Experimentierstationen findet hier jedermann etwas zum Hebeln und Kurbeln, Beobachten und Staunen. Stark erweitertes **Workshop-Angebot** zu Themen der Biologie, Chemie und Physik. Sonderausstellung **«Spiegeleien»**	Ganzes Jahr 25. Dezember geschlossen	täglich 10.00–17.00 Uhr Schulanmeldungen: 052 244 08 88 reservation@technorama.ch

Erläuternde Beispiele zum Lehrplan 21

Medien und Informatik auf der Unterstufe

Im 1. Teil erfahren Sie neue Erkenntnisse aus Untersuchungen zum Mediennutzungsverhalten von SuS. Teil 2 erläutert exemplarisch sämtliche Kompetenzbereiche des Lehrplans 21 zu Medien und Informatik. Dazu folgen auch Vorschläge zu ausgewählten stufenspezifischen Anwendungskompetenzen. Guido Knaus



→ Lehrplan-LINK

LP21: Medien und Informatik
Die passenden Lehrplanlinks zum Beitrag finden Sie im Text ab S. 17 jeweils bei den Untertiteln von 1.1 bis 3.3 (Konkrete Unterrichtsideen zu den Lehrplankompetenzen) in blau-kursiver Schrift.

Zum Autor: Guido Knaus
- Lehrbeauftragter Medienbildung Pädagogische Hochschule St. Gallen
- Lernberater Regionales Didaktisches Zentrum Rorschach
- LerNetz-Trainer Swisscom-Medienkurse
- Bildungskommission SWCH – Medien und Informatik

Medien und Informatik auf der Unterstufe

Teil 1: Ein bisschen Theorie muss sein

Mediennutzung

Die MIKE-Studie untersucht repräsentativ das Mediennutzungsverhalten von Primarschülerinnen und Primarschülern in der Schweiz. Die aktuellste Studie 2017 zeigt, dass Kinder in der Schweiz Smartphones und Tablets zwar rege nutzen, aber lieber draussen spielen, Sport machen oder Freunde treffen. Aufhorchen lassen aber folgende Zahlen:

- 34% besitzen ein Tablet
- 13% der MS-SuS haben sich online belästigt gefühlt
- 48% besitzen ein Smartphone
- 35% nutzen Smartphone mind. 1× pro Woche zur Schlafenszeit
- 34% gamen täglich oder fast täglich

Mediennutung für Kinder

- **Fernsehen** ist neben Musikhören und Bücherlesen die häufigste ausgeübte mediale Tätigkeit: Nur 3% der Kinder in der Schweiz schauen nie fern. 45% hören fast täglich **Musik.** 94% der Kinder lesen mindestens ab und zu in ihrer Freizeit ein **Buch.** 36% lesen fast täglich.
- Das **Handy** ist das Lieblingsmedium der Primarschulkinder. 79% der Kinder nutzen mindestens ab und zu ein Handy. Das Handy wird vor allem für Games, Musik, das Anschauen von Online-Videos und das Senden/Empfangen von Nachrichten genutzt. 48% der Primarschulkinder haben ein eigenes Handy. 35% der Kinder mit eigenem Handy nutzen dieses mindestens einmal pro Woche, wenn sie eigentlich schlafen sollten.
- 34% der Kinder besitzen ein eigenes **Tablet.** 76% der Kinder nutzen mindestens ab und zu ein Tablet. Das Tablet ist das Lieblingsmedium der Unterstufenkinder.
- 86% der Kinder nutzen mindestens ab und zu das **Internet.** Im laufe der Primarschulzeit nimmt die Nutzung stark zu. 13% der Mittelstufenkinder haben sich online schon einmal belästigt gefühlt.
- **Gamen** ist die liebste Freizeitbeschäftigung mit Medien. 66% der Kinder gamen mindestens einmal pro Woche. 34% der Kinder gamen fast täglich, 10% gamen nie. Jungen gamen signifikant häufiger als Mädchen.
- 79% der Kinder ab 9 Jahren nutzen **YouTube** mindestens einmal pro Woche. YouTube ist noch vor WhatsApp, Instagram und Snapchat die beliebteste App.

Abb. 1 Mediennutzung der Kinder (MIKE-Studie 2017).

Digital Natives

Ebenfalls überrascht die Häufigkeit der genutzten Plattformen bereits im Primarschulalter. Der Begriff «Digital Native» suggeriert oft automatisch einen kompetenten Umgang mit neuen Medien. Diese trügerische Annahme kann sich in ungeeigneten didaktischen Konzepten zeigen, die zu ineffizienten Lernprozessen führen können. Es verdeckt die Tatsache, dass Jugendliche weit mehr benötigen, wie beispielsweise das Kennen der Vor- und Nachteile neuer Medien, von Urheber- und Persönlichkeitsrechten, damit sie zur kompetenten Nutzung fähig sind.

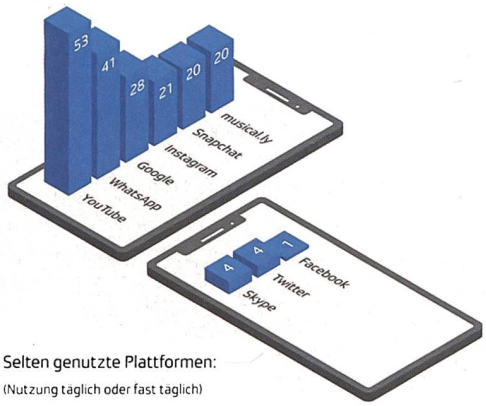


Abb. 2 – Genutzte Plattformen in % (MIKE-Studie 2017).

Medienkompetenz

Der Lehrplan 21 zählt zu den zentralen Aufgaben der Schule das Aufgreifen des ausserschulischen Mediengebrauchs als Ressource und Erfahrungsfeld. Schülerinnen und Schüler sollen zu einer vertieften Reflexion dieser Erfahrungen geführt und auf dem Weg zum kompetenten Umgang mit Medien unterstützt werden. Dass Medienkompetenz bereits in der Primarschule essentiell ist, zeigt die EU-Kids-Online-Studie 2019. Im Vordergrund steht dabei die risikoreiche Nutzung, es werden aber auch Daten zu Chancen und Medienkompetenz erhoben.

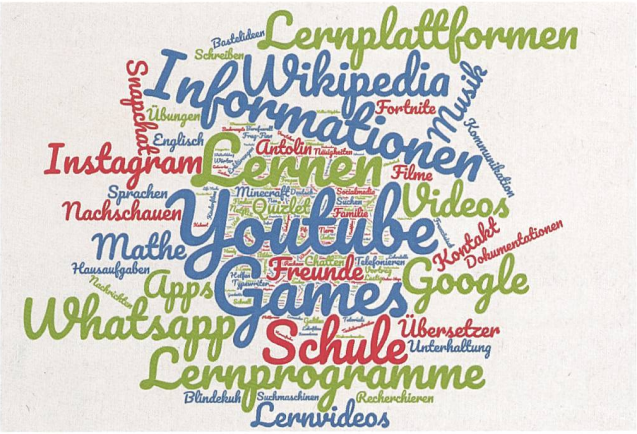


Abb. 3 – Das Beste am Internet (EU-Kids-Online-Studie 2019).

Abb. 4 – Wie viele haben mindestens eines der abgefragten Risiken erlebt (EU-Kids-Online-Studie 2019).

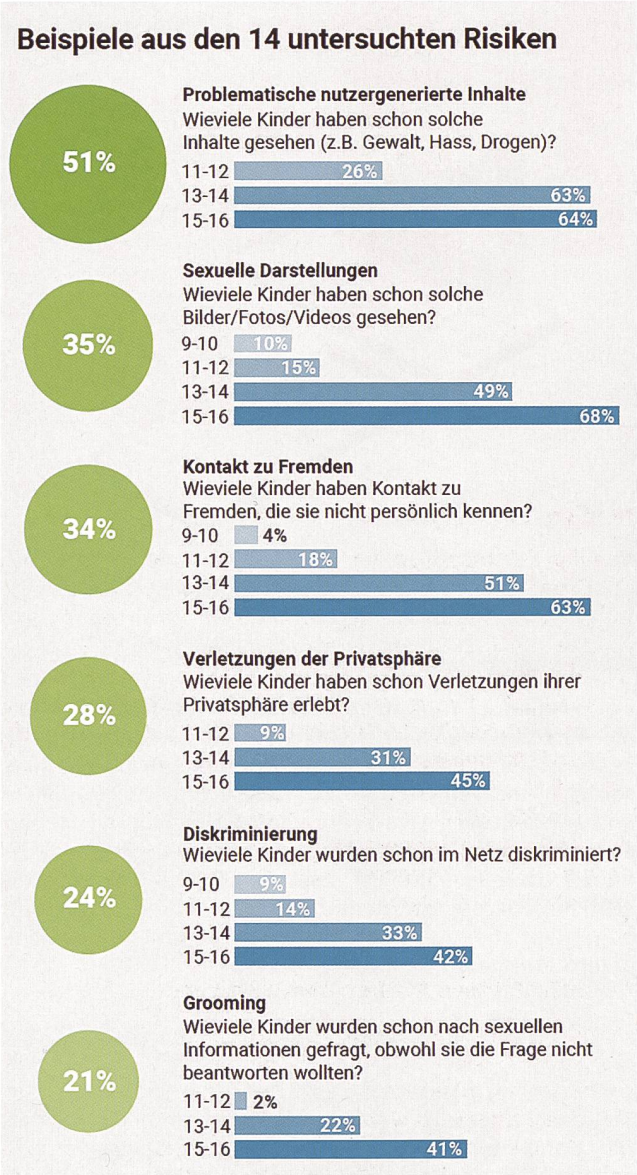


Abb. 5 – Beispiele aus den untersuchten Risiken (EU-Kids-Online-Studie 2019).

Verbesserung und Umgestaltung des Unterrichts

Lebenslanges Lernen und ständige Neugierde einer Lehrperson sind mitentscheidend für einen erfolgreichen Unterricht. Sie sind ebenfalls entscheidende Faktoren, einem Burnout einer Lehrperson entgegenzuwirken. Im Bereich von Medien und Informatik tragen diese wesentlich für die erfolgreiche Umsetzung bei. Zudem sind eine einwandfrei funktionierende

Technik wichtig, Unterstützung durch pädagogischen Support und für die Stufe ideale Geräte in genügender Anzahl. Tablets im Zyklus 1 bieten folgende Vorteile:

- günstig, optimales Preis-Leistungs-Verhältnis
- Multimedia-Schaltzentrale (Foto, Video, Audio)
- klein, handlich und mobil einsetzbar
- geringes Gewicht
- sofort einsatzbereit, kein langes Hochfahren oder Booten
- intuitive Bedienung und leicht verständlich
- lange Akkulaufzeit
- grosses Angebot an kostenlosen oder kostengünstigen Apps für den Unterricht
- viele günstige und kostenlose Lern-Apps (vor allem für das iPad)
- einfache, selbsterklärende Technik
- durch geringe Grösse mehr Platz auf dem Tisch für andere Arbeitsmaterialien

Für Lernende des Zyklus 2, die das Tastaturschreiben erlernen, sind Geräte mit einer Tastatur erforderlich. Je digitaler die Inhalte in weiterführenden Schulen, umso mehr bieten Geräte mit Stiften wesentliche Vorteile. Denn Studien zeigen, dass das menschliche Hirn handschriftliche Notizen besser speichern kann.

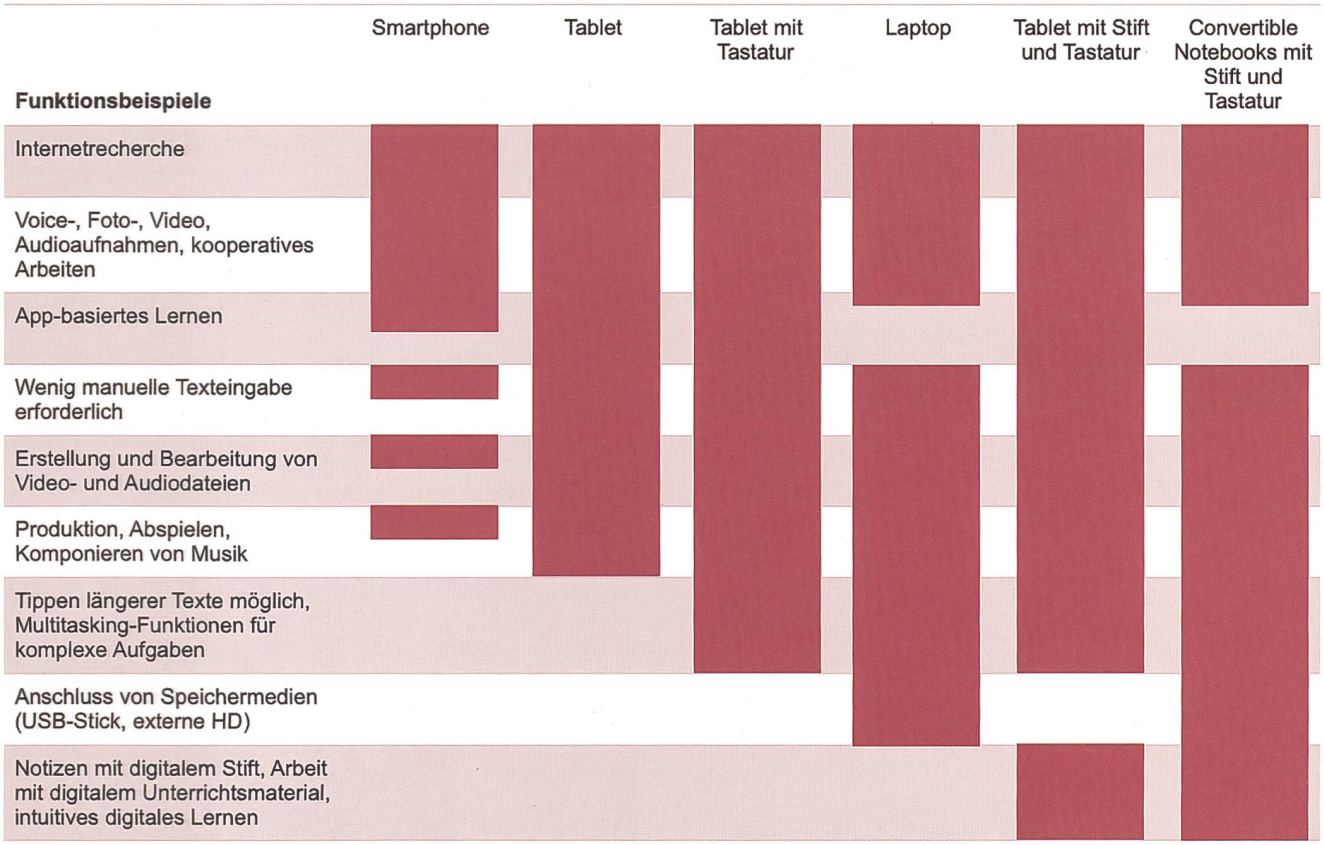


Abb. 6 – Welches Gerät wozu.

Verbesserung und Umgestaltung des Unterrichts

Lehrpersonen setzen oft auf bewährte analoge Unterrichtsformen, die sie selbst als Lernende als gelungen erlebt haben. Das Potenzial der Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien kennen sie darum oft zu wenig, scheuen den Aufwand oder wagen diese aus Angst vor Misserfolgen nicht einzusetzen.

Das SAMR-Modell zeigt das Chancenpotenzial digitaler Werkzeuge für Lehrpersonen auf. Für die erfolgreiche Kompetenzerwerbung ist nicht nur die extrinsische Motivation,

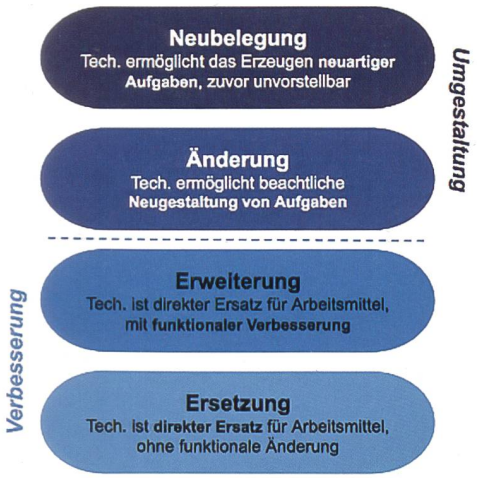


Abb. 7 – SAMR-Modell (Puentedura).

beispielsweise die Verordnungen der Schulleitung oder des Kantons, sondern in erster Linie die intrinsische Motivation, also dass die Weiterbildung selbst als interessant oder ermutigend betrachtet wird, wichtig.

Medien, Informatik und Anwendung

Von den Lehrpersonen der 5./6. Klasse werden immer mehr die Grundkompetenzen für die Arbeit im Fach Medien und Informatik erwartet. Denn Lehrmittel wie «inform@21» und «connected 1/2» bauen darauf auf. Nicht so einfach ist MIA (Medien, Informatik und Anwendung) für Lehrpersonen bis zur 4. Klasse umzusetzen, da MIA fächerübergreifend unterrichtet wird. Es gibt noch kein Lehrmittel auf dieser Stufe. Für den Kindergarten und die 1. bis 4. Kl. ist vom Lehrmittelverlag St. Gallen eines in Arbeit. Dieses wird voraussichtlich im Sommer 2020 zur Verfügung stehen. Erschwerend für den Kompetenzaufbau sind zudem die Klassenübergaben an die nächste Lehrperson, die selten synchron mit dem Zykluswechsel erfolgen.

Unterrichtsideen Medien und Informatik

Damit der «digitale Rucksack» der Lehrpersonen gefüllt werden kann, braucht es methodische, didaktische und praktische Unterrichtsideen. Nur so können neue Medien mit Mehrwert eingesetzt werden und die Lernenden die nötigen MIA-Kompetenzen erwerben. Als Dienstleistung für Lehrpersonen und Studierende habe ich folgende Webseite «Medien und Informatik im Unterricht» geschaffen: bit.ly/MIAPHSG.

Die Sammlung zu MIA umfasst über 10 000 Unterrichtsideen, Links und Materialien, um gezielt Kompetenzen zu fördern. Diese stammen aus den verschiedensten Quellen, wie zum

Beispiel:

http://www.mi4u.ch
https://www.zebis.ch/unterricht/mi
https://www.minibiber.ch
http://medienkindergarten.wien/startseite/
https://www.srf.ch/sendungen/myschool/frag-fred

Die Ideen sind direkt verlinkt mit den MIA-Kompetenzen. Die Sammlung wird laufend ergänzt und überarbeitet: bit.ly/MIAKompetenz. Die «spannendsten» sind auf der obersten Ebene, weitere sind eine Ebene tiefer unter «Mehr Ideen» zu finden. Zudem können zu den einzelnen Fächern gezielt Unterrichtsideen gesucht werden: bit.ly/MIAFach.

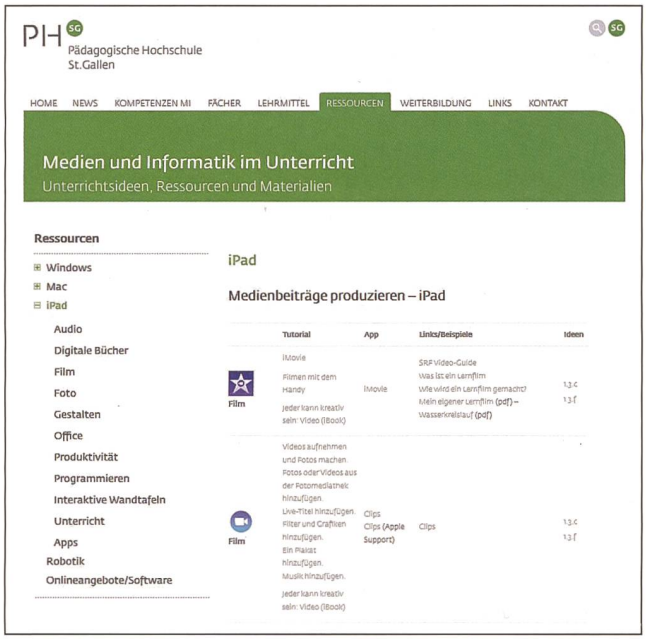


Abb. 9 – MIA-Kompetenzen verlinkt mit Unterrichtsideen.

Abb. 10 – MIA-Unterrichtsideen nach Fächern geordnet.

ICT-Pässe / Kompetenzraster

Ebenfalls sind Vorlagen für Jahresplanungen, ICT-Pässe, Kompetenzraster und andere Planungshilfen für alle Zyklen zu finden. Die Excel- und Word-Dateien können heruntergeladen und bearbeitet werden: bit.ly/MIAKompetenzraster

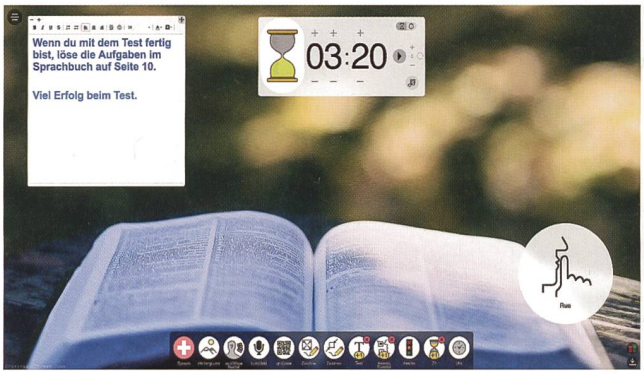
Aus der Praxis für die Praxis

Die Website ist als Dienst an den Studierenden und Lehrpersonen für die Praxis zu verstehen. Die mittlerweile über eine Million Klicks zeigen das grosse Interesse an der Website. Erfreulich, wenn diese hilft, Medien und Informatik erfolgreich umzusetzen. Wer Anregungen, Links oder eigene gelungene Unterrichtsideen zum Einsatz digitaler Medien und Informatik mit einer interessierten Community teilen möchten, kontaktiere bitte: Guido.Knaus@phsg.ch. Vielen Dank!

Teil 2: Konkrete Unterrichtsideen zu den Lehrplankompetenzen

Unterrichtsideen zu Medien und Informatik für die Unterstufe

Nachfolgend exemplarisch Beispiele zu jedem Bereich des Lehrplans «Medien und Informatik». Beginnen wollen wir mit zwei Beispielen für die Lehrpersonen.



Classroomscreen

Steht ein Beamer zur Verfügung im Klassenzimmer, kann Classroomscreen nach den Bedürfnissen der Lehrperson und passend zu der geplanten Unterrichtslektion per Mausklick eingerichtet werden.

https://classroomscreen.com Mehr Infos: bit.ly/MIA-LP

Vogelhimmel

Können Tablets im Unterricht eingesetzt werden, ist die Arbeit mit QR-Codes sehr effizient. Statt Links einzutippen, können diese einfach gescannt werden. Hier ein Beispiel mit QR-Codes:

Origami-Vögel falten mit Hilfe von Videotutorials auf YouTube: bit.ly/MIA-LP2

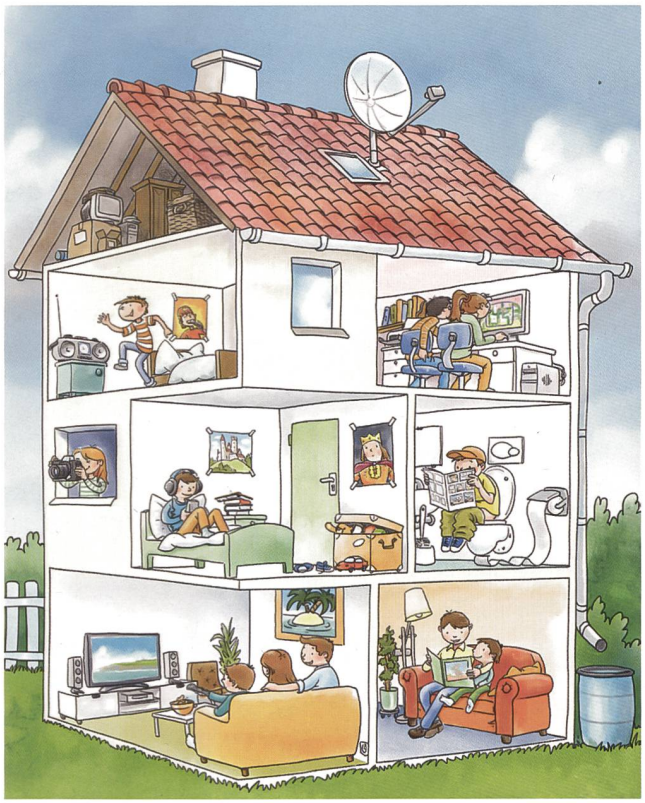
1 Medien

1.1 Leben in der Mediengesellschaft

Die SuS können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.

Medien bei uns zu Hause

«Medien bei uns zu Hause» bietet vielerlei Diskussionsmöglichkeiten. bit.ly/MIA1-1

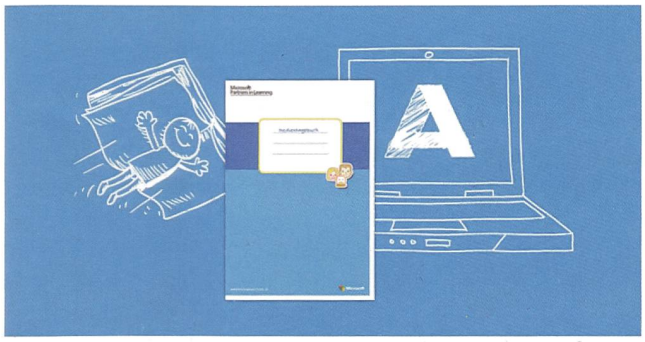


1.2 Medien und Medienbeiträge verstehen

Die SuS können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

Unsere Medienlandschaft / Medientagebuch

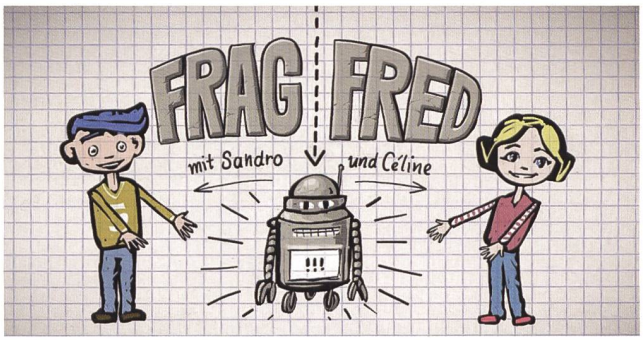
Eingebettet in das Spiel «Unsere Medienlandschaft», setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Medien und dem eigenen Nutzungsverhalten auseinander. Um sich der eigenen Mediennutzung bewusst zu werden, bietet es sich an, parallel ein Medientagebuch zu führen. bit.ly/MIA1-2



Frag Fred (SRF mySchool)

Roboter Fred beantwortet den Kindern Sandro und Céline alle Fragen rund um das Thema Medienkompetenz. So z. B:

- Wie funktioniert eine Suchmaschine?
- Wie funktioniert das Internet?
- Usw. bit.ly/MIA1-2B



1.3 Medien und Medienbeiträge produzieren

Die SuS können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.

Heftumschlag am Computer bearbeitet

Den Schülerinnen und Schülern wird erklärt, wie sie in Word einen Heftumschlag gestalten können. bit.ly/MIA1-3

Weitere Ideen zum Produzieren von Medienbeiträgen

Eine Sammlung von Apps mit Videotutorials, Links und verlinkter Lehrplankompetenz mit weiteren Unterrichtsideen zu Film- und Audio-Schnitt, Trickfilmen, Comics, digitalen Büchern usw.: bit.ly/MIARessourcen

Windows, iPad und Mac

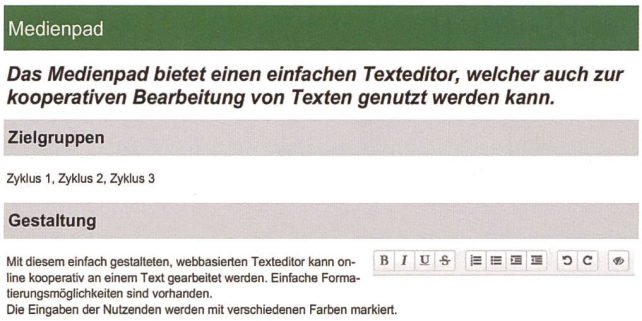
1.4 Mit Medien kommunizieren und kooperieren

Die SuS können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

Gemeinsam Geschichten erfinden mit Medienpad

Medienpad bietet einen einfachen Texteditor, welcher zur kooperativen Zusammenarbeit genutzt werden kann, z. B. zum gemeinsamen Erfinden von Geschichten.

https://medienpad.de Mehr Infos: bit.ly/MIA1-4



Kooperativ zusammenarbeiten mit Padlet

Padlet ist ein kostenloses Tool zur Erstellung digitaler Pinnwände, auf welchen vor allem Text-, aber auch Audio-, Bilder- und Videobeiträge veröffentlicht werden können.

https://padlet.com/Mehr Infos: bit.ly/MIA1-4B

2 Informatik

2.1 Datenstrukturen

Die SuS können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.

Farbklang aus verschiedenen Quadraten

Diese Aufgabenstellung eignet sich sowohl für die Umsetzung mit Pinsel und Papier wie auch am Computer. Schülerinnen und Schüler können so den Aufbau von Rasterbildern aus einzelnen Farbpixeln nachvollziehen.

Verschiedenfarbige Post-it-Zettel eignen sich ebenfalls gut dazu, Pixel-Bilder darzustellen. Die vielerorts grossen Schulhausfenster sind dafür geradezu ideal geeignet. bit.ly/MIA2-1

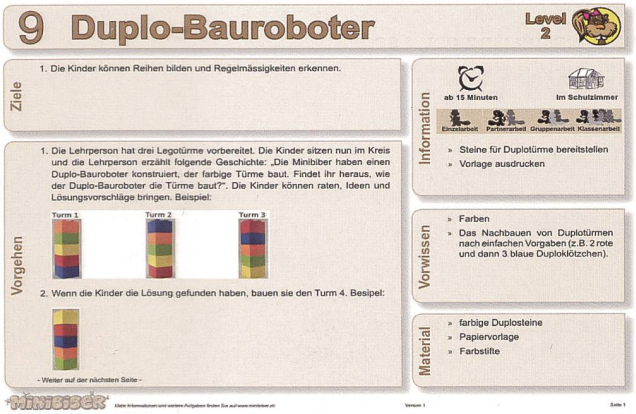
2.2 Algorithmen

Die SuS können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.

Informatik Minibiber eignet sich primär für Lernende im Zyklus 1. Aufgaben mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad sind aber auch für den Zyklus 2 als knifflige Herausforderungen gedacht. In den Lernumgebungen von Minibiber wird Informatik auf spielerische und abenteuerliche Weise erlebt: http://www.minibiber.ch

Duplo-Bauroboter

In diesem Beispiel aus Minibiber hat die Lehrperson drei Legotürme vorbereitet. Die Lehrperson fragt: «Findet ihr heraus, wie der Duplo-Bauroboter die Türme baut?» Die Kinder bringen Lösungsvorschläge. bit.ly/MIA2-2


9 Duplo-Bauroboter

Level 2

Ziele

1. Die Kinder können Reihen bilden und Regelmässigkeiten erkennen.

Information

ab 15 Minuten

Im Schulzimmer

Einzelarbeit Partnerarbeit Gruppenarbeit Klassenarbeit

» Steine für Duplotürme bereitstellen
» Vorlage ausdrucken

Vorgehen

1. Die Lehrperson hat drei Legotürme vorbereitet. Die Kinder sitzen nun im Kreis und die Lehrperson erzählt folgende Geschichte: „Die Minibiber haben einen Duplo-Bauroboter konstruiert, der farbige Türme baut. Findet ihr heraus, wie der Duplo-Bauroboter die Türme baut?". Die Kinder können raten, Ideen und Lösungsvorschläge bringen. Beispiel:

Turm 1 Turm 2 Turm 3

2. Wenn die Kinder die Lösung gefunden haben, bauen sie den Turm 4. Besipel:

- Weiter auf der nächsten Seite -

Vorwissen

» Farben
» Das Nachbauen von Duplotürmen nach einfachen Vorgaben (z.B. 2 rote und dann 3 blaue Duplokläbzchen).

Material

» farbige Duplosteine
» Papiervorlage
» Farbstifte

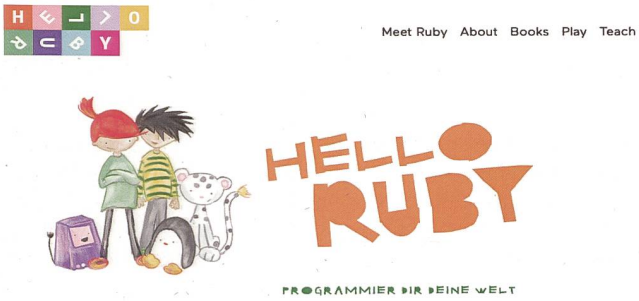
MINIBIBER Weitere Informationen und weitere Aufgaben finden Sie auf www.minibiber.ch Version 1 Seite 1

2.3 Informatiksysteme

Die SuS verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.

Bau dir deinen Computer

Mit Hello Ruby kann man auf wundersamste Weise etwas über Computer, Technik und Codes lernen. «Mein erster Computer» gibt Einblick in die erstaunliche und komplizierte Maschine, die der Computer ist. Es kann dabei ein «eigener Computer» gebaut werden: bit.ly/MIA2-3



3 Anwendung

3.1 Handhabung

Die SuS können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten und beenden, einfache Funktionen nutzen.

Toni Klix

Hier können die Schülerinnen und Schüler zeigen, was sie schon gelernt haben: Tonis Maustraining, Tonis Tastentraining bit.ly/MIA3-1

3.2 Recherche und Lernunterstützung

Die SuS können mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Webseite).

Google ist für die Unterstufe meist einzig für die Bildersuche eine ideale Suchmaschine. Mit folgenden Suchmaschinen kommen Lernende schneller zu stufengerechten Informationen:

Beispiele von Kindersuchmaschinen

https://www.fragfinn.de
https://www.helles-koepfchen.de
https://www.blinde-kuh.de

Kinderweltreise

https://www.kinderweltreise.de

Kinderlexikon

https://klexikon.zum.de

Übersicht Kindersuchmaschinen Unterstufe

bit.ly/MIA3-2

3.3 Informatiksysteme

Die SuS können Medien zum gegenseitigen Austausch sowie zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z. B. Brief, E-Mail, Klassenzeitung, Klassenblog, gestalten von Text-, Bild-, Video- und Tondokumenten).

BookCreator

BookCreator ist eine kreative App für das iPad zum Erstellen von multimedialen Büchern. Alternativ können die Bücher mit GoogleChrome erstellt werden: https://app.bookcreator.com.

BookCreator eignet sich für verschiedenste Projekte, bereits ab Kindergarten:

- ABC-Buch Zyklus 1: vimeo.com/293772836
- Märchen Zyklus 1: vimeo.com/293794880
- Märchen Zyklus 1/ 2: vimeo.com/293794377
- Wimmelbücher Zyklus 1/2: vimeo.com/293769592
- Länder Zyklus 2: vimeo.com/250066734

Weitere Ideen: Es können auch Bücher mit Zahlen (z.B. 0–20) und zu jedem NMG-Thema erstellt werden. Mehr Informationen zu BookCreator: bit.ly/MIA3B

Quellen (Teil 1)

EU-Kids online Schweiz 2019. http://www.eukidsonline.ch/files/EU-Kids-Online-Infografik-2019.pdf

MIKE-Studie 2017 (Medien, Interaktion, Kinder und Eltern). https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/mike/

http://mi.guidoknaus.ch/konzept/geraete/

«SAMR Modell» (Puentedura) Übersetzung ins Deutsche Ruben R. Puentedura: Transformation, Technology, and Education (2006) – http://www.hippasus.com/resources/tte/ Ruben R. Puentedura: Focus: Redefinition (18.06.2012) – http://hippasus.com/blog/archives/68 German translation: Adrian Wilke – http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch

Vorlagen zu einem klassenübergreifenden Projekttag

Wie gut kennst du deinen Schulweg?

Die Ideen und Kopiervorlagen eignen sich gut für einen klassenübergreifenden Projektanlass von einem halben oder ganzen Tag. Dies könnte noch mit einem einfachen OL oder Spielen abgerundet werden. Irma Hegelbach

→ Lehrplan-LINK

LP21: NMG – Räume und Zeiten

Die SuS …
… können sich im Realraum orientieren.
… können Karten und Orientierungsmittel auswerten.

Stehen – gehen: Vorbereitung
Wir suchen uns einen interessanten, abwechslungsreichen Weg durch unser Dorf (Quartier), den wir mit unserer Klasse erkunden wollen. Dieser Weg sollte Stoff für Fragen, Erklärungen, Beobachtungen und Wissenswertes bieten. Deshalb wählen wir die Route gezielt aus und verwenden dazu im Vorfeld (bzw. zur Weiterbearbeitung danach) Orts-/Quartierpläne (erhält man auf der Gemeindeverwaltung):

Z. B. Baustellen; Flüsse; Gärten; Tiere; Bauernhöfe; spezielle Architektur; Berufsleute, die beim Arbeiten zu beobachten sind; Spielplätze und Parks; Geschäfte; Museen; Fussball- und Sportplätze; Sonnenuhr; Burg; Kirche; Namen; Schilder; Bäche und Teiche; Zahlen usw.

Material: Stoppschilder für jeden Schüler (Aufgabe im Zeichnungsunterricht: Stellt aus weissem Papier, Grösse A5, ein Stoppschild her, es dürfen nur die Farben Rot, Schwarz und Weiss verwendet werden. Lasst eurer Fantasie freien Lauf!).

Stehen – gehen: Durchführung
Die LP läuft mit ihren Schülern los. An einer interessanten Stelle ruft sie Stopp und hält ein Stoppschild in die Höhe. Die LP erklärt, warum sie jetzt stehen bleiben. («Schaut euch um und erzählt, was ihr da seht! / Stellt Fragen zu dem, was ihr seht und was um euch herum passiert! / Weiss jemand von euch etwas über diesen Ort und möchte uns darüber berichten? /Schliesst die Augen, was riecht ihr, was hört ihr?») Die Klasse setzt den Weg fort und die Lehrperson ruft an geeigneter Stelle Stopp und setzt die Übung so fort, bis die Schüler merken, worum es geht.

- Jedes Kind hat sein Stoppschild dabei. Dieses darf nun während des Lehrausganges einmal eingesetzt werden, indem der Schüler unterwegs das Stoppschild in die Höhe hält und laut Stopp ruft. Sofort bleiben alle stehen.

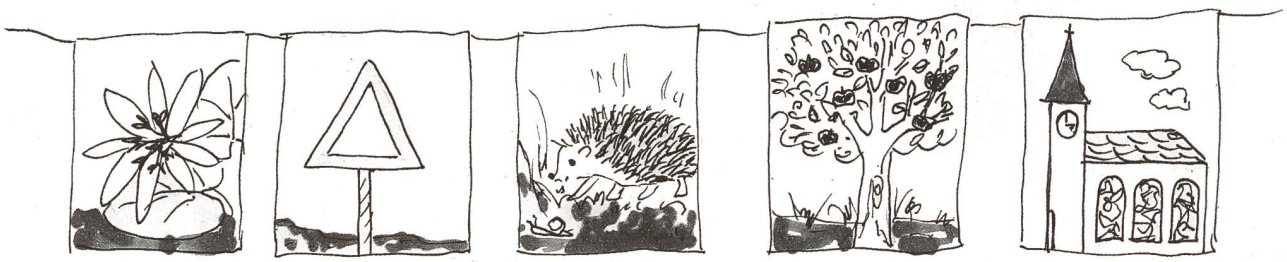
- Das Kind darf nun zum ausgewählten Ort eine Frage stellen oder den anderen Schülern zu diesem Ort etwas erklären oder berichten, was es hier alles zu sehen, zu hören, zu riechen gibt.

Zurück im Schulzimmer, können die SuS ihre Stoppstelle zeichnen und ein paar Sätze dazu aufschreiben. Alle hängen ihre Werke mit Magneten an die Wandtafel. Können wir zusammen unseren Weg rekonstruieren und die Beiträge in die richtige Reihenfolge bringen?

Aufgabe: Geh den Weg nochmals in Gedanken durch und schreibe zu jedem Stopp ein Stichwort auf! Lies deine Stichworte vor der Klasse vor!

Dokumentation: Schulweg
Klassenübergreifendes Arbeiten in Gruppen: Leitung 6.-Klässler. In kleinen Gruppen werden verschiedene Schulwege abgelaufen. Mit dem Handy fotografieren wir unsere wichtigsten Eindrücke. Die Fotos werden ausgedruckt. Die Schüler schreiben Texte zu ihren Bildern, ergänzen mit Zeichnungen und Wissenswertem. Die Gruppe erstellt im Schulhaus eine Bildstrecke!

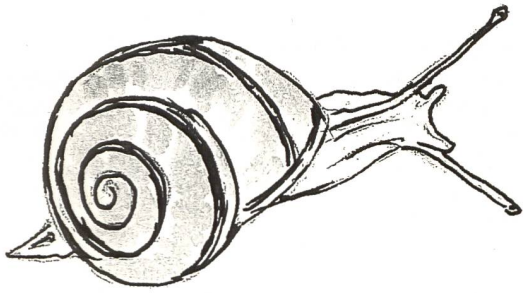
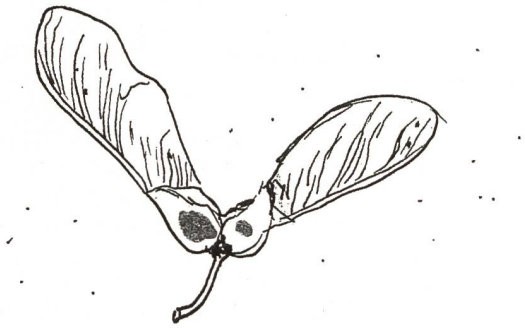
Verschiedene Aspekte, die als Einstieg für die Gruppengespräche dienen können:
- Wie lange dauert dein Schulweg?
- Wo musst du ganz besonders aufpassen?
- Mit wem gehst du deinen Schulweg meistens?
- Was gefällt dir auf deinem Weg besonders oder gar nicht?
- Auf Orts-/Quartierplänen den eigenen Schulweg einzeichnen.



Tiere und Pflanzen auf dem Schulweg

A1

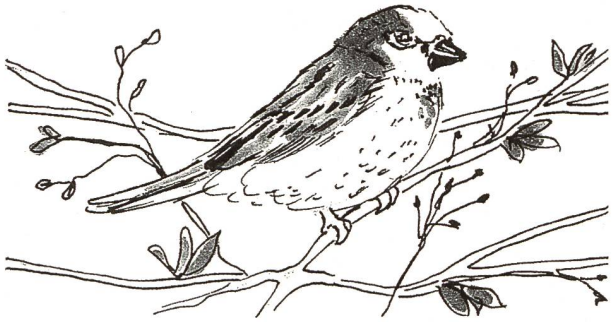
Zeichne und beschrifte hier Tiere und Pflanzen, die dir auf deinem Schulweg begegnet sind!

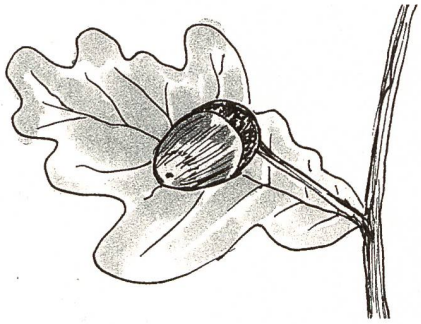
Schmetterling	Löwenzahn
	

Tiere und Pflanzen auf dem Schulweg

A2

Zeichne und beschrifte hier Tiere und Pflanzen, die dir auf deinem Schulweg begegnet sind!





Schulweg-Fundgrube im Setzkasten

A3

Wir sammeln auf unserem Schulweg Fundgegenstände und stellen sie in einem selbstgebastelten Setzkasten aus Papier (evtl. Halbkarton) aus.

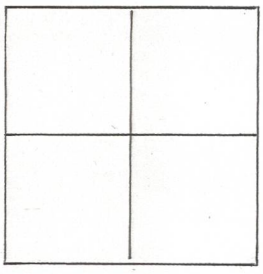
Z. B. spezielle Steine, Federn, Schneckenhäuschen, Kastanien, Bucheckern, Holzstücke, tote Insekten, Samen, Eierschalen und Vieles mehr.

Die Setzkastenteile falten wir aus Papier, dessen Format quadratisch ist. Die Grösse darf variieren, weil unsere Fundgegenstände ja auch verschieden gross sind. Wir kleben unsere Setzkastenteile auf einen Karton; sie sollen aneinandergereiht werden.

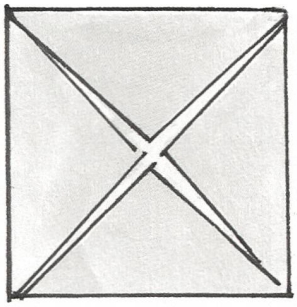
Unsere Fundgegenstände finden nun ihren Platz im eigenen Setzkasten!

Anleitung

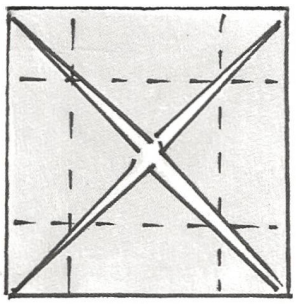
1 Mitte falten



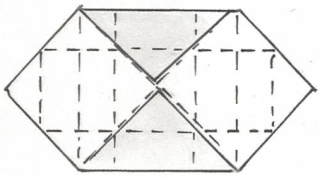
2 alle Ecken in die Mitte



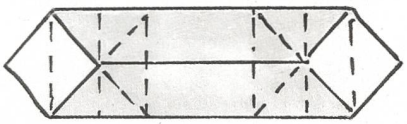
3 alle Seiten in die Mitte



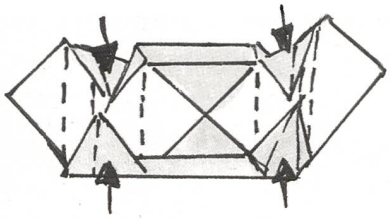
4 auffalten



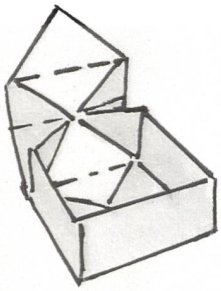
5 Seiten in die Mitte



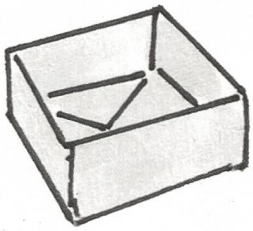
6 Seiten hoch, ↓ einknicken



7 Seiten einschlagen



8 fertig



Geräusche auf dem Schulweg

A4

Die Lehrkraft spielt den Schülern aufgenommene, nummerierte Geräusche aus dem Schulwegalltag vor! – Als Variante könnten die Geräusche auch pantomimisch vorgespielt werden.

Aufgabe der Schüler: Beim Abspielen der Geräusche genau hinhören und die entsprechende Nummer ins Feld schreiben!

fahrender Zug	Baustelle	Kirchenglocken
Wind	grunzende Schweine	gurrende Tauben
Flugzeug	Autostrasse	Kuhglocken
Regen	gackernde Hühner	tosender Fluss
schnatternde Ente	Kindergeschrei	wieherndes Pferd
Krankenwagen	zwitschernde Vögel	quackender Frosch

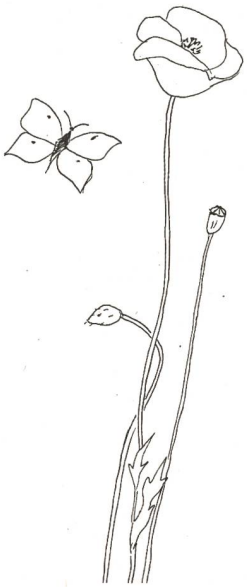
Senkrechtgedicht

A5

Suche ein Wort aus deinem Schulwegalltag aus. Benutze jeden Anfangsbuchstaben dieses Wortes als Zeilenanfang für dein Senkrechtgedicht.

Beispiel: Schulweg

SCH Schöne, spannende
U und
L lustige Eindrücke
W wichtige Dinge
E erleben die
G ganz interessierten
Schüler.



Beispiel: Freunde

F Froh und munter
R rennen
E elf Mädchen
U und
N neun Knaben
D durch
E einen prächtigen Park!

Strassenschilder ordnen

A6

Schneide die Strassenschilder auseinander und ordne sie nach dem Alphabet! Klebe sie auf ein Zeichnungsblatt mit dem Format A3 auf. Sammelt in der Klasse alle Strassennamen eurer Schulwege und ordnet sie auch nach dem ABC.

Churfirstenstrasse	**Postweg**
Veilchenweg	**Ackerstrasse**
Kindergartenweg	**Säntisstrasse**
Erlenstrasse	**Metzgergasse**
Oberdorfweg	**Hohlweg**
Nelkenstrasse	**Unterhofweg**
Tonhallestrasse	**Industriestrasse**
Bienenstrasse	**Josefweg**
Weststrasse	**Yburgweg**
Rosenbergweg	**Lindenstrasse**
Grundgasse	**Dörfliweg**
Zeughausweg	**Xaveriusweg**
Quellenstrasse	**Friedhofweg**

Beitrag zu Medien & Informatik und Deutsch

Verzweigte Lesegeschichten erarbeiten

«Es macht Spass, seine Ideen rauszulassen!», kommentiert ein Schüler das Schreiben einer verzweigten Lesegeschichte. Dabei wird der Leser immer wieder vor die Entscheidung gestellt, wie die Geschichte weitergehen soll. Dieses Mitbestimmenkönnen motiviert auch Lesemuffel. Der Beitrag zeigt, wie man selbst solche Geschichten entwickeln kann, und präsentiert Ergebnisse einer 4./5. Klasse.

Monika Giezendanner

Verzweigte Lesegeschichte erarbeiten
Das Entwickeln von verzweigten Lesegeschichten beinhaltet kreatives und kooperatives Schreiben. Beim gemeinsamen Erfinden einer Geschichte in der Kleingruppe können die individuellen Fähigkeiten und verschiedenen Sichtweisen aller Beteiligten einfliessen.

Die überfachlichen Kompetenzen des LP 21, insbesondere die sozialen und methodischen Kompetenzen, spielen dabei eine zentrale Rolle. Da eine konstruktive Zusammenarbeit unter den Schülerinnen und Schülern wesentlich zum Gelingen des Projekts beiträgt, lohnt es sich, Zeit zu investieren, um das Vorgehen zu besprechen sowie mit den Schülerinnen und Schülern Abläufe für Gruppenarbeiten und Reflexion zur Zusammenarbeit zu trainieren.

Damit die Kinder wissen, wie eine verzweigte Lesegeschichte aufgebaut ist, lesen sie solche vor dem Schreiben ihrer eigenen verzweigten Lesegeschichte. Dafür empfiehlt sich die Buchreihe «1000 Gefahren – Du entscheidest selbst».

Nebst dem Strukturieren und Kreieren der Verzweigungen sind auch der Anfang und der Schluss (bzw. die verschiedenen Enden) von zentraler Bedeutung.

→ Lehrplan-LINK

LP21: Medien und Informatik

Die SuS …

… können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen.

… können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.

… erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen.

LP21: Deutsch

Die SuS …

… können ihre Gedanken und Ideen in eine verständliche Abfolge bringen und in passende Worte fassen. Die Schreibsituation und der Schreibprozess werden dabei zunehmend eigenständig gestaltet.

… können ihre Texte auch am Computer entwerfen und Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogrammes einsetzen.

1000 Gefahren – du entscheidest selbst

Die deutsche Spielbuchserie ist die wohl bekannteste Reihe verzweigter Lesegeschichten. Als Leser kann man jeweils aus zwei oder drei Möglichkeiten auswählen, auf welcher Seite man weiterlesen möchte. Einige der «1000 Gefahren – Du entscheidest selbst»-Bücher sind Übersetzungen der Buchreihe «Choose your own adventure», andere Originalwerke von deutschen Autoren. Der 1. Band «Die Insel der 1000 Gefahren» erschien im Jahr 1976, 2019 kam mit «Der Superheld der 1000 Gefahren» der 58. Band auf den Markt.

Auf www.lesespuren-online.ch können Lesespuren mit Verzweigungen geschrieben werden.

Lesespuren Online ermöglicht einen sanften und motivierenden Zugang zum Schreiben von interaktiven Geschichten:

Lesespuren sind **motivierende Schreibanlässe,** auch für Kinder, die sonst nicht leicht fürs Schreiben zu begeistern sind.

Lesespuren Online deckt grosse Teile des **Lehrplans 21** in den Bereichen **Lesen, Schreiben, Medien und Informatik** ab.

Lesespuren sind **eine einfache, zugängliche und spielerische Form für Austausch und selbständiges Erkunden und Lernen.**

Verzweigte Lesegeschichten: Planung

Ablauf	Arbeitsschritte	Material
Kennenlernen von verzweigten Lesegeschichten **→ Einzelarbeit**	Die SuS lesen individuell Bücher mit verzweigten Lesegeschichten und erkennen den Aufbau mit den verschiedenen Wegen der Geschichte. Mit dem Führen eines Lesetagesbuches setzen sich die SuS intensiv mit den gelesenen Geschichten auseinander.	– 1000-Gefahren-Bücher (oder andere verzweigte Lesegeschichten) – A1 Lesetagebuch-Aufgaben – A6 Beispiele von SuS der 4./5. Klasse
Planung und Entwicklung der verzweigten Lesegeschichte **→ Gruppenarbeit**	– Einteilung der SuS in 4er-Gruppen zum Erarbeiten einer eigenen verzweigten Lesegeschichte – Ideenfindung → Thema der Geschichte festlegen → passenden Titel suchen (dieser kann bei Bedarf später angepasst werden) – Textaufbau und Struktur planen: → Inhalt stichwortartig auf DIN A1 mit Post-it-Zetteln festhalten, sodass die Lehrperson den Sinn der Geschichte versteht	– DIN-A1-Poster – Post-it-Zettel (in 4 Farben) – A2 Struktur zur Erarbeitung
Schreiben der Geschichte **→ Gruppenarbeit** **→ Partnerarbeit** **→ Einzelarbeit**	– Textplanung: → Einleitung gemeinsam in der Gruppe schreiben; jedes Gruppenmitglied schreibt anschliessend eigene Texte (siehe «Struktur zur Erarbeitung») am Tablet oder Laptop → Absprachen innerhalb der Gruppe bei Übergängen sowie gegenseitige Unterstützung bei Fragen → am Ende werden alle Texte in der Gruppe vorgelesen und besprochen	– erarbeitetes DIN-A1-Poster als Planungsgrundlage (siehe A2) – Laptops oder Tablets (um optimal arbeiten zu können, braucht jedes Kind ein eigenes Gerät)
Überarbeitung der Geschichte **→ Gruppenarbeit** **→ Partnerarbeit** **→ Einzelarbeit**	→ verschiedene Texte in einem Dokument zusammenfassen → Geschichte überarbeiten (Inhalt und Grammatik/Rechtschreibung) → Schlusskorrektur durch die Lehrperson	– Laptops/Tablets – A3 Texte überarbeiten
Fertigstellung der Geschichte **→ Einzelarbeit**	→ twinery.com kennenlernen → Texte auf Twinery.org einfügen	– Laptops/Tablets – A4 Anleitung Twinery.org
Schlusskontrolle Feedback einholen **→ Gruppenarbeit**	→ Geschichte andern Gruppen der Klasse zum Lesen geben → Feedback zur Verbesserung einholen → Anpassungen vornehmen	– A5 Tipps und Feedback zu verzweigten Lesegeschichten
Präsentation der verzweigten Lesegeschichte **→ Gruppenarbeit** **→ Lehrerarbeit**	→ Plakat zur Lesegeschichte gestalten **Lehrerarbeit:** → http://philome.la/ (Twitteraccount für die Anmeldung nötig) → das von Twinery.org exportierte html-File mit Drag & Drop in den Balken ziehen → QR-Code erstellen und auf Plakat ergänzen *Die verzweigte Lesegeschichte den Leserinnen und Lesern zugänglich machen.* *Mögliche Ideen:* *– Ausstellung im Schulhaus oder der Schul-/Gemeindebibliothek* *– Plakat mit QR-Code und im Schulhaus aufhängen* *– Publizieren der QR-Codes auf der Schul-Website* *– Erstellen von Flyers mit dem QR-Code sowie Kurzbeschreibung der Geschichte → Verteilen in anderen Klassen*	– Plakate – http://philome.la – QR-Code der verzweigten Lesegeschichte – A5 Feedback zu verzweigten Lesegeschichten

Verzweigte Lesegeschichten: Lesetagebuch-Aufgaben 1000-Gefahren-Bücher

A1

❶
Wähle ein Buch mit einer verzweigten Lesegeschichte, das du lesen und bearbeiten wirst. Schreibe das Datum und den Titel des Buches in dein Lesetagebuch (oder auf ein Blatt).

❷
Lies **drei mögliche Geschichten** bis zum Ende und schreibe auf, welchen Weg du genommen hast (z. B.: Seite 4 → 9 → 15 → 23 → 58 → 88 → 117 → ENDE)

❸
Suche dir eine der gelesenen Geschichten aus und schreibe einen **Brief an einen Freund/ eine Freundin,** indem du ausführlich erzählst, was du nach deiner Rückkehr erlebt hast.

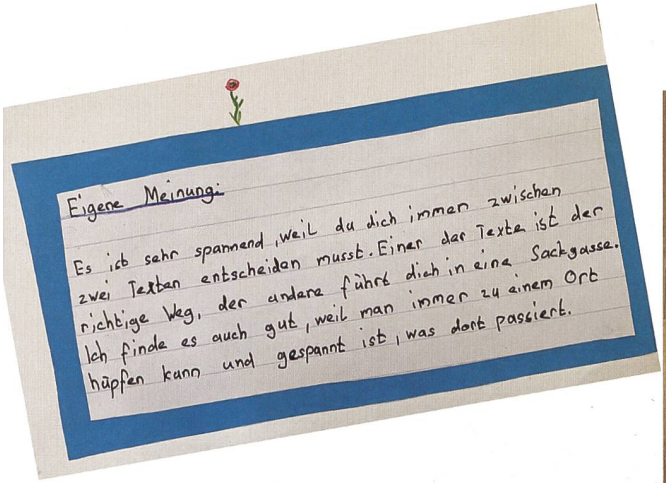
❹
Zeichne ein **Bild** von einer Stelle im Buch, die du besonders gefährlich / spannend / herausfordernd / …findest.

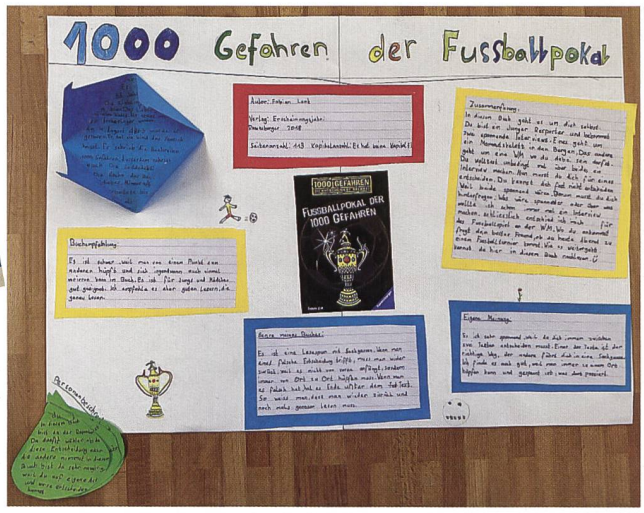
❺
Schreibe ein **eigenes Endstück.** Hierfür musst du bei der letzten Entscheidung noch eine weitere (neue) Möglichkeit zur Wahl stellen.

❻
Suche dir eine Stelle im Buch aus, an der deiner Meinung nach eine **weitere Entscheidungsmöglichkeit** fehlt. Notiere die entsprechende Buchseite und schreibe deine eigene Möglichkeit auf. Auch sie muss in einer «Entweder-oder-Entscheidung» enden. Schreibe diese so, dass die Auswahlmöglichkeiten wieder zum Buch passen.

Zusatzaufgabe

Gestalte ein Plakat, auf dem du das gelesene Buch vorstellst.

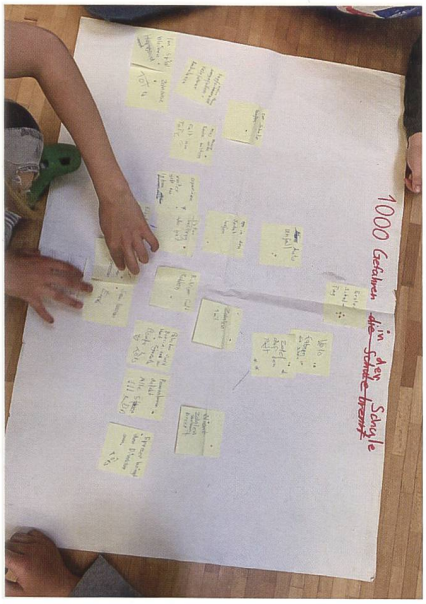


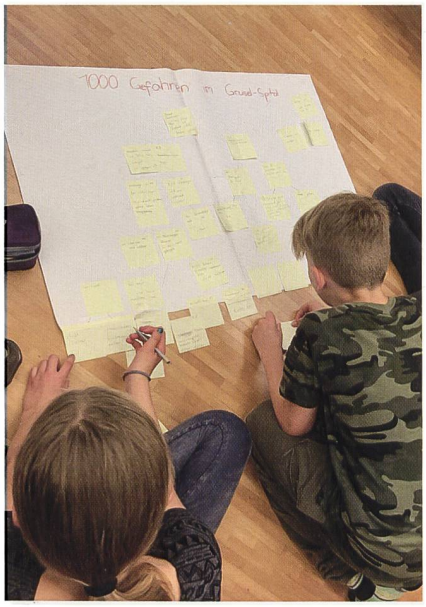


Verzweigte Lesegeschichten: Struktur zur Erarbeitung

A2

Auf den Post-it-Zetteln werden die Inhalte der Lesegeschichte stichwortartig notiert und gemeinsam in der Gruppe besprochen. Sobald das Grundgerüst steht, wird der Text ausformuliert. Jedes Kind der Vierergruppe (A, B, C, D) übernimmt eine Farbe und arbeitet an den entsprechenden Texten. Pro Post-it sollen mindestens zehn Sätze Text entstehen. Diese werden später den anderen Gruppenmitgliedern vorgelesen und gemeinsam überarbeitet. Besonders die Übergänge und Verzweigungen sind dabei im Auge zu behalten.





Gemeinsames Erarbeiten der Geschichte in der Gruppe

Kannst du diese Fragen mit «Ja» beantworten?

Folgende Fragen helfen dir, deinen Text zu überarbeiten:

1. Sind alle Satzanfänge gross geschrieben?
2. Wurden die Rechtschreibregeln beachtet? ➔ Korrekturprogramm
3. Sind alle Satzschlusszeichen gesetzt?
4. Sind die nötigen Kommas (bei Aufzählungen, zwischen Teilsätzen) gesetzt?
   ➔ Lies den Text laut und achte auf Pausen!
5. Stimmt die Zeichensetzung bei der direkten Rede?
6. Sind alle Nomen gross geschrieben?
7. Wurden treffende Verben verwendet? (gehen, machen, sagen möglichst meiden)
8. Stehen die Verben in der passenden Zeitform?
9. Wurden treffende Adjektive verwendet?
10. Wurden unnötige Wortwiederholungen vermieden?
11. Wurden treffende und spezielle Wörter eingebaut?
12. Ist der 1. Satz in jedem Abschnitt klar und interessant?
13. Wurden abwechslungsreiche Satzanfänge geschrieben?

Buchstabentest

Überprüfe, dass keine Buchstaben fehlen.
Beginne mit dem letzten Wort deines Textes und arbeite dich rückwärts durch deinen Text. Auf diese Weise kannst du genauer kontrollieren.

Inhalttest

Lies Satz für Satz sorgfältig durch und achte auch darauf, dass der Inhalt logisch und verständlich ist. Sind genügend Infos enthalten?

Wie schreibe ich spannend?

Tipps:
- Text mit einer Frage unterbrechen
- Beschreiben, was jemand tut oder fühlt
- lange Aufzählungen vermeiden

Schreibkonferenz

Mit der Schreibkonferenz könnt ihr eure Texte in der Gruppe verbessern. Jedes Kind achtet beim sorgfältigen Durchlesen auf etwas anderes (z.B. Kind1 auf Gross-/Kleinschreibung, Kind 2 auf Satzzeichen, Kind 3 auf treffende Wörter/Wortwiederholungen, Kind 4 auf abwechslungsreiche Satzanfänge).

Der erste Satz

Nimm den ersten Satz eines Abschnittes jeweils genau unter die Lupe!
Es gibt verschiedene Möglichkeiten – gestalte deine 1. Sätze abwechslungsreich.

Hier einige Ideen:
Dein 1. Satz...

... gibt Informationen über den Ort der Geschichte.
... beschreibt den Zeitpunkt genauer.
... beschreibt die Hauptfigur (oder eine Nebenfigur) der Geschichte.
... kann als Frage formuliert werden.
... erzählt etwas über die Charaktereigenschaften einer Figur der Geschichte.
... erzählt etwas über die Gefühle und/oder Gedanken einer Figur.
... knüpft an ein Ereignis an, das vorher in der Geschichte passiert ist.

Verzweigte Lesegeschichten: Anleitung twinery.org

A4.1

1. Öffne einen Browser und gehe zur Website www.twinery.org

2. Klicke auf «Use it online» und klicke dann auf «skip»

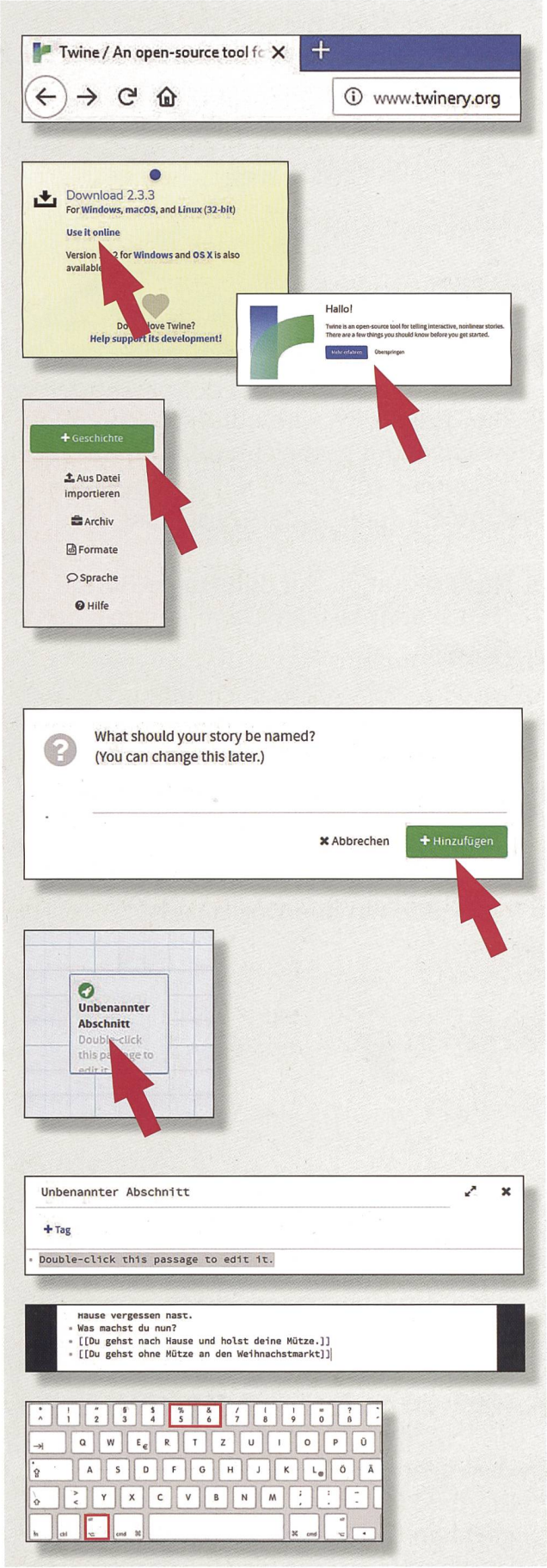
3. Klicke dann auf das grüne +Story Icon.

4. Gib den Titel deiner Geschichte ein. Wenn du den Titel noch nicht weisst, schreibst du einfach «Verzweigte Lesegeschichte». Klicke am Schluss auf +Add

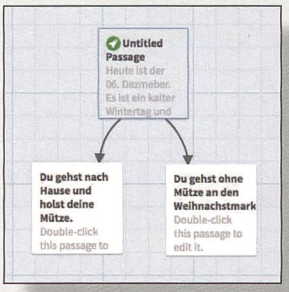
5. Nun erschient auf deinem Bildschirm folgendes Bild. Durch Doppelklick auf das Viereck öffnet sich ein neues Fenster. Hier kannst du nun deinen Text schreiben.

6. Durch Einfügen von doppelten eckigen Klammern [[ja]] oder [[nein]] kannst du eine Verzweigung erstellen.

   Die eckige Klammer kriegst du mit der folgenden Tastenkombination hin.



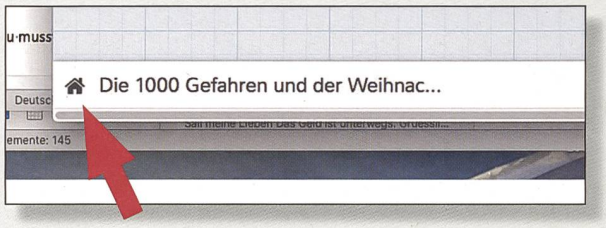
7. Nun kannst du beliebig viele Verzweigungen anfügen. Mach dazu jeweils einen Doppelklick auf das entsprechende Viereck.



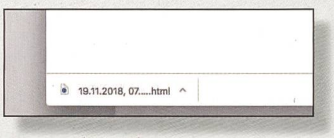
Speichern deiner Geschichte.

Deine Geschichte wird automatisch im Browserverlauf gespeichert. Da du aber nicht immer am gleichen Computer arbeitest, musst du es anders abspeichern.

1. Dazu musst du auf den Home Button (Häuschen) klicken. Dann kommst du auf deine Startseite.



2. In der Übersicht findest du auf der linken Seite das Symbol Archive. Klicke dort drauf. In den Downloads findest du nun deine Geschichte. **Lege diese in deinen Dokumenten ab,** im Google Chrome oder direkt in den Downloads.

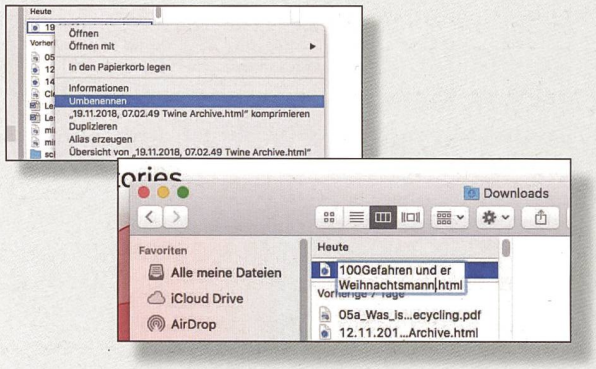


Google Chrome

in den Downloads

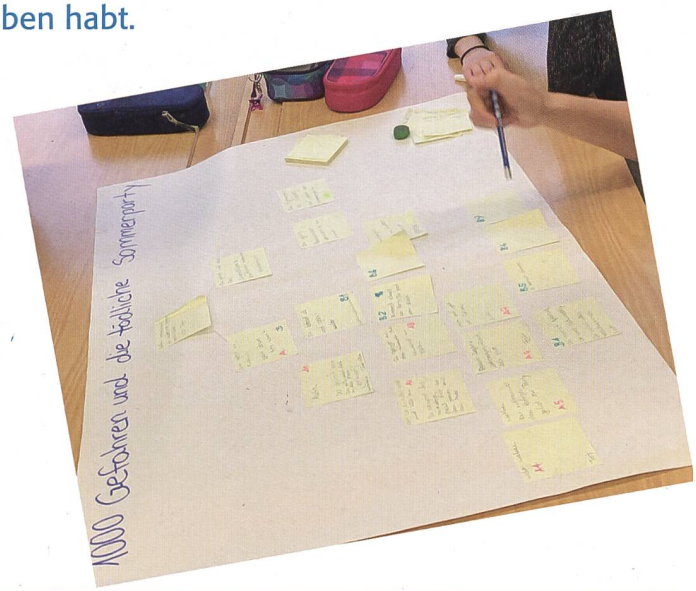
3. Wenn du auf die rechte Maustaste klickst, kannst du den Befehl «Umbenennen» auswählen. Gib der Datei den Titel deiner Geschichte.

4. Wenn du nun beim nächsten Mal die Twineryseite öffnest, musst du dein gespeichertes Dokument auf den Startbildschirm ziehen, damit du am gleichen Ort weiterarbeiten kannst.



Tipps von Kindern der 4. und 5. Klasse, die schon mehrmals verzweigte Lesegeschichten verfasst haben:

- Überlegt und besprecht, bevor ihr die Inhalte der Geschichte aufschreibt. Sucht gute Ideen, eure Geschichte sollte logisch sein.
- Arbeitet mit Post-its, schreibt den Anfang zusammen und sprecht euch gut ab beim Aufteilen der Texte.
- Besprecht eure Ideen in der Gruppe, schreibt nicht einfach eure eigenen Ideen auf, denn die Geschichte muss zusammenpassen. Lest euch eure Texte gegenseitig vor.
- Einigt euch in der Gruppe darauf, wie etwas wirken soll, wenn man es liest.
- Lest immer genau durch, was ihr geschrieben habt.
- Versucht, das, was ihr im Kopf habt, ausführlich und genau aufzuschreiben.
- Probiert, die Ideen aller Gruppenmitglieder einzubauen.
- Macht es für den Leser spannend.
- Nehmt Tipps von andern an.



Feedback zur verzweigten Lesegeschichte:

Titel der Geschichte: _____

Gruppe: _____

Das denke ich über eure Geschichte: _____

Meine Tipps: _____

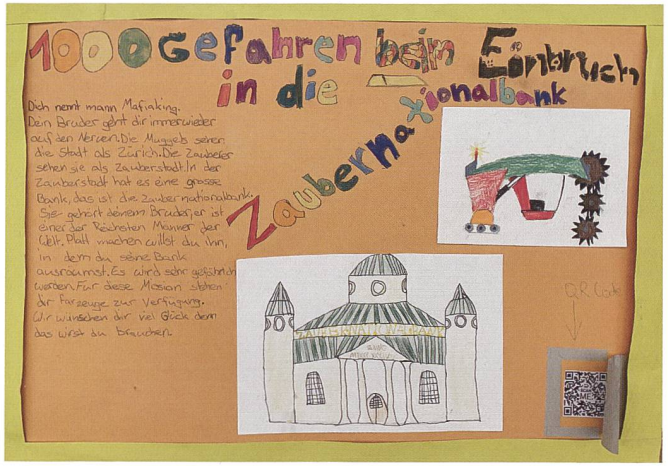
Fragen / Rückmeldung allgemein: _____

Mein Name: _____

Verzweigte Lesegeschichten: Beispiele von Schülerinnen und Schülern einer 4./5. Klasse

1000 Gefahren beim Einbruch in die Zaubernationalbank

geschrieben von: Elisa, Tamino, Tiras



1000 Gefahren auf dem A380 XXXL Max

geschrieben von: Jannik, Lea, Leonard, Lina

1000 Gefahren nach dem Brand in der Schule

geschrieben von: Angelina, Elias, Rahel, Simon

1000 Gefahren und die tödliche Sommerparty

geschrieben von: Cléa, Jan, Mia, Yannick

Kreativ-tipp September

In und mit der Natur

«Wer bist du?» im Wald

Für «Wer bist du?» markieren Sie auf dem Waldboden mit den Kindern eine Fläche von ungefähr sechs Quadratmetern Grösse mit Stöcken oder einer Schnur. Hierin verstecken die Kinder gemeinsam als Kleingruppen von drei bis fünf Kindern allerlei Tiere, die sie aus den Naturmaterialien vor Ort gebaut haben. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, und neben heimischen Tieren wie zum Beispiel einem Igel aus Moos und Spinnen aus Ästen dürfen sich hier auch Krokodile und andere fremdländische Tiere tummeln. Sie werden gut getarnt bis in Augenhöhe versteckt, müssen aber trotzdem noch zu finden und zu erkennen sein. Parallel dazu und in ausreichender Entfernung füllen andere Gruppen ihre Felder mit eigenen Tieren. Anschliessend besuchen die Gruppen einander und müssen die fremden Geschöpfe entdecken und benennen.

Bei der «Waldleiter» sind Kinder oder Erwachsene als Gruppe gemeinsam kreativ, aber jedes Kind und jede erwachsene Person gestaltet einen kleinen Teil als eigene Arbeit. So ist diese Aktion zum Beispiel wunderbar als Abschluss eines Projektes oder eines Waldtages geeignet. Auf einem möglichst homogenen Untergrund legen Sie gemeinsam mit den Kindern eine Art «Leiter» aus gerade gewachsenen Stöcken. Sie besteht aus so vielen Quadraten wie Kinder in der Gruppe sind. Jedes Kind sucht sich ein Quadrat aus und gestaltet in diesem ein Muster oder ein konkretes Bildmotiv aus Blüten, Steinen, Moos, Blättern, Zweigen und anderen Naturmaterialien, sodass der Untergrund vollständig bedeckt ist. Vielleicht nehmen die Künstlerinnen und Künstler über ihre Grenzen hinweg miteinander Kontakt auf, aber vielleicht steht auch jedes Bild für sich. Auf jeden Fall entsteht ein vergängliches Kunstwerk aus ganz verschiedenen, individuellen Bildern, die in ihrer Gesamtheit wie ein wunderschöner Teppich wirken.

Angela Klein

Lerninhalte spielerisch abbilden und festigen

LearningApps.org

Wann fuhren Sie das letzte Mal Schlittschuhe oder haben das letzte Mal französisch gesprochen? Warum können wir vielleicht verrostete Fähigkeiten und Fertigkeiten wieder aktivieren? Ist es, weil wir das Gelernte richtig, d.h. oftmals, sinnvoll, vertieft, handelnd, eingeübt haben und jetzt wieder brauchen und anwenden? LearningApps.org bietet vielfältige Möglichkeiten, digitale Übungen zu gestalten. Rös Frey Sang

Das Sprichwort «Übung macht den Meister» ist für Hilbert Meyer* aber zu kurz gefasst. Er zitiert Horst Speichert mit «richtiges Üben macht den Meister».

Hilbert Meyer definiert Üben folgendermassen: «Üben dient
- der Automatisierung des zuvor Gelernten (Festigung, Routinierung)
- der Qualitätssteigerung (Vertiefung)
- dem Transfer (Anwendung in neuen Wissens- und Könnensbereichen)

Die Übungsphasen sind intelligent gestaltet
- wenn ausreichend oft und im richtigen Rhythmus geübt wird,
- wenn die Übungsaufgaben passgenau zum Lernstand formuliert werden,
- wenn die Schüler Übekompetenz entwickeln und die richtigen Lernstrategien nutzen
- und wenn die Lehrpersonen gezielte Hilfestellungen beim Üben geben.»

Die Effekte des intelligenten Übens definiert Hilbert Meyer folgendermassen:
- «Die Schüler festigen ihr Fachwissen und setzen es im nachfolgenden Unterricht ein.
- Die Schüler machen Könnenserfahrungen und haben Erfolgserlebnisse.
- Die Schüler entwickeln Lernstrategien und setzen sie auch in Aneignungs- und Erarbeitungsphasen ein.
- Die Schüler denken über ihr eigenes Lernen nach und entwickeln metakognitive Kompetenz.»

*Meyer, Hilbert. (2004). Was ist guter Unterricht? Cornelsen

→ Lehrplan-LINK

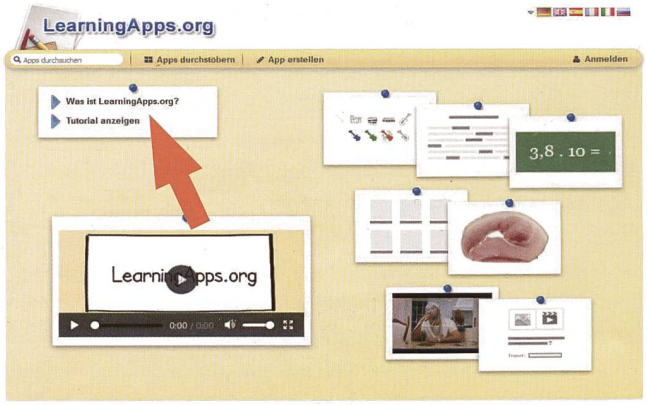
LP21: Medien und Informatik

Die SuS …
- … können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen.
- … können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.
- … können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Lernspiel).

Mit der Plattform **LearningApps.org** können Sie selber digitale, interaktive, multimediale Übungsformen online gestalten. Verschiedenste Vorlagen stehen zur Verfügung. (https://learningapps.org)

LearningApps.org ist für Lehrpersonen und Schüler/innen einfach zu bedienen und nutzt das multimediale Potenzial des Web 2.0. Die App wird von der Post, Swisscom und edulo unterstützt. Das ist eine Garantie für Kontinuität.

Was ist LearningApps.org?
- Anleitung zur Einrichtung von Klassen (PDF), von Dominique Leuenberger – https://learningapps.org/LearningAppsKlassen.pdf
- Anleitung zum Verwalten von Klassen durch mehrere Lehrpersonen (PDF), von Annemarie Weigold. https://learningapps.org/LearningAppsZusammenarbeit.pdf



Auf der Startseite finden Sie die Erklärung und das Tutorial. (roter Pfeil)

Nach dem Lesen des **Tutorials** sind Sie schnell vertraut mit der App. Ein eigenes Konto muss erstellt werden und die Produktion der eigenen Apps kann beginnen.

Die Übungsformen können schnell und papierlos erstellt werden. Der Schüler kann sich selbst kontrollieren und Fehler immer wieder verbessern. Die Lehrperson kann mit der App die Menge und den Grad der Schwierigkeit den Schülern passend gestalten. Die Schüler/innen können die App selbständig herstellen, was motivierend und wettbewerbsfördernd ist. Verschiedenste **Übungsformen** sind bei der App vorhanden wie Paare zuordnen, Gruppenzuordnung, Zahlenstrahl, einfache Reihenfolge, freie Textantwort, Zuordnung auf Bild, Multiple Choice, Kreuzworträtsel.

Bei jeder Übungsform kann ausgewählt werden zwischen Text, Bild, Audio-Aufnahme, Text zu Audio, Video. Die App wird gespeichert für privat oder öffentlich und kann auf einer Pinnwand gepostet und von anderen Lehrpersonen und Klassen genutzt werden. Somit kann auch ein Austausch stattfinden. Die SuS können mit mobilen Geräten überall ihre Übungen trainieren und benutzen.

Anwendungen mit QR Code

Jeder Schüler/in muss auf seinem Android Gerät einen QR Code-Scanner installieren. Diese App kann gratis heruntergeladen werden. Bei Apple Geräten nutzen die Schüler/innen zum Scannen die Kamerafunktion. Sie halten die Kamera auf den QR Code (nicht fotografieren) und der Link öffnet sich in ihrem Browser. Die folgenden Beispiele geben einen Einblick in die vielfältigen Möglichkeiten von LearningApps.org.

Zum NMG-Thema «Biber» entstanden:

Eigenschaften des Bibers – einfach
Paare zuordnen

https://learningapps.org/display?v=pf3jqep3n19

Eigenschaften des Bibers – mittel
Multiple Choice Quiz

https://learningapps.org/display?v=pct1c8bg219

Eigenschaften des Bibers – schwierig
Freie Textantwort

https://learningapps.org/display?v=pyaj0qv6c19

Wohnort des Bibers
Paare zuordnen

https://learningapps.org/display?v=phq3mqhdk19

Biber Text
Lückentext

https://learningapps.org/display?v=pubuoafy319

Biber-Rennen
Pferderennen

https://learningapps.org/display?v=pk6d39shn19

Die Apps **«Einheimische Tiere»** entstanden nach dem Besuch des Naturmuseums.

Einheimische Tiere – einfach
Paare zuteilen

https://learningapps.org/display?v=p14izu0hc19

Einheimische Tiere – mittel
Kreuzworträtsel

https://learningapps.org/display?v=p3f921p3j19

Einheimische Tiere – schwierig
Wortgitter

https://learningapps.org/display?v=pvbu8r09519

Die «Kommunikation»-Apps können im DaZ-Unterricht verwendet werden. Sie sind als Wortschatzübungen gedacht. Die Wörter sind in allen Apps identisch, jedoch variieren die Übungsformen und Levels.

Wörter zu Kommunikation – einfach
Gruppenzuordnung, Artikel zuordnen

https://learningapps.org/display?v=p8fwjsnqc19

Wörter zu Kommunikation – einfach
Gruppenzuordnung, Bild – Wort

https://learningapps.org/display?v=p8o4yew3k19

Wörter zu Kommunikation – mittel
Paare Spiel, Bild – Wort

https://learningapps.org/display?v=p0nmqyy4t17

Wörter schreiben zu Kommunikation – schwierig

freie Textantwort, Wörter korrekt schreiben

https://learningapps.org/display?v=pp47ykjxn19

Hören Wörter zu Kommunikation
Paare zuordnen, Hören – Bild zuordnen

https://learningapps.org/display?v=pg9izz8b519

Digital unterwegs

Medienbildung und Mediennutzung

Mit der Einführung des Lehrplans 21 müssen sich die Schüler/innen intensiv mit der rasanten Entwicklung im Bereich Medien und Informatik auseinandersetzen. Schule, Berufs- und Bildungswelt stellen grosse Herausforderungen an die Lernenden. Die Schüler/innen sollen Anwendungskompetenzen erwerben, die Medien verstehen und mit der nötigen Verantwortung nutzen können. Eva Davanzo

Lösungen zu den Arbeitsblättern

A1/Auftrag 5:
Gründung 2005 in San Mateo (Kalifornien), USA
Gründungsmitglieder: Jawed Karim, Steve Chen, Chad Hurley Ceo: Susan Wojcicki, seit 5. Februar 2015
Zentrale: San Bruno (Kalifornien), USA

A3/Auftrag 1:
a) 11,29
b) 19,14
c) 16,63
d) 25,50

A3/Auftrag 2:
a) 12
b) 19
c) 16,50
d) 24

A4/Auftrag 1:
Als Influencer (von englisch to influence, «beeinflussen») werden Personen bezeichnet, die aufgrund ihrer starken Präsenz und ihres hohen Ansehens in sozialen Netzwerken als Träger für Werbung und Vermarktung in Frage kommen.

A5/Auftrag 1:
Duden: aus den Anfangsbuchstaben oder -silben mehrerer Wörter oder der Bestandteile eines Kompositums gebildetes Kurzwort (z. B. EDV aus elektronische Datenverarbeitung, Kripo aus Kriminalpolizei)

A5/Auftrag 2:

MUMIDIRE	Muss mit dir reden
RFDI	Reif für die Insel
HDOS	Halt die Ohren steif
BIBALUR	Bin bald im Urlaub
FNJ	Frohes neues Jahr
IHA	Ich hasse Abkürzungen
NWA	Nie wieder Alkohol
SFH	Schluss für heute
WAUDI	Warte auf dich
ADS	Alles deine Schuld
MEDIMA	Melde dich mal
EB	Echt blöd
IBNB:	Ich bin nicht blöd
MÖDIUNSE	Möchte dich unbedingt sehen
SEMIBINIMEBÖ	Sei mir bitte nicht mehr böse

A5/Auftrag 3:

1. Smiley	Böse, Dampf aus der Nase, «es reicht, ich bin sauer»
2. Smiley	ohne Mund, «ich bin sprachlos», «weiss nicht was ich dazu sagen soll»
3. Smiley	offener Mund, «geschockt und entsetzt»

A7/Auftrag 1:
Bitcoin ist das weltweit führende digitale Zahlungsmittel.

A8a/Auftrag 1:

Instagram	ca. 1 Milliarde
Facebook	ca. 2,38 Milliarden
Twitter	ca. 330 Millionen
WhatsApp	ca. 1,2 Milliarden

A9/Auftrag 3:
Bilder 1 (Abfallsäcke und Hand) und 3 (Matterhorn) sind Fakes.

→ Lehrplan-LINK

LP21: Medien und Informatik
Die SuS …
… können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen.
… erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken.
… können allein und in Arbeitsteams mit medialen Möglichkeiten experimentieren und sich darüber austauschen.
… können Medien gezielt für kooperatives Lernen einsetzen.

YouTube in Zahlen

Auf YouTube kannst du endlos lange Videos anschauen. Einer Schätzung bzw. einer Hochrechnung (2016) zufolge gibt es auf YouTube über 5 Milliarden Videos. Hast du dir schon einmal Gedanken rund um die Zahlen von YouTube gemacht? Wie viele Views gibt es in einer Minute? Wie viele Stunden werden täglich weltweit Videos angeschaut? Wie viele Videos werden in welcher Zeit hochgeladen?

Auftrag 1 (Gruppenarbeit)
Recherchiert im Internet und stellt eine Linkliste zusammen, auf der ihr Zahlen und Fakten von YouTube findet.

Auftrag 2 (Gruppenarbeit)
Schreibt im Word einen Bericht, in dem ihr alle Zahlen und Fakten zusammenführt. Fügt eurem Bericht unten an, welche Links ihr verwendet habt.

Auftrag 3 (Gruppenarbeit)
Vergleicht eure Berichte mit den Berichten von anderen Gruppen eurer Klasse und kontrolliert, ob ihr identische Angaben habt. Vergleicht auch, aus welchen Quellen die Angaben stammen.

Auftrag 4 (Gruppenarbeit)
Diskutiert eure Ergebnisse in der Gruppe. Tauscht eure Meinungen zu YouTube aus. Was denkt ihr über YouTube? Was ist aus eurer Sicht positiv? Gibt es Negatives?

Wissenswertes zu YouTube

Jeder/jede kennt YouTube, fast jeder/jede nutzt YouTube. Doch was weisst du über dieses Portal? Finde heraus:

Auftrag 5 (Einzelarbeit)

Wann wurde YouTube gegründet? _____

Wo fand die Gründung statt? _____

Nenne zwei Gründungsmitglieder? _____

Wie heisst der CEO von YouTube? _____

Wo befindet sich die Zentrale von YouTube? _____

Auftrag 6 (Einzelarbeit)
Wer ist Chef von YouTube? (Diese Frage hast du bei Auftrag 5 bereits beantwortet.)
Verfasse im Word oder im Publisher einen Steckbrief über den Chef oder die Chefin von YouTube.

Versuche, die folgenden Fragen im Steckbrief zu beantworten:

- Wie heisst die Person? Woher kommt sie? Wie lebt sie? Wie sieht ihre Arbeit aus? Was alles findest du in den digitalen Medien über diese Person? Findest du auch ein Bild dieser Person? Recherchiere im Internet.

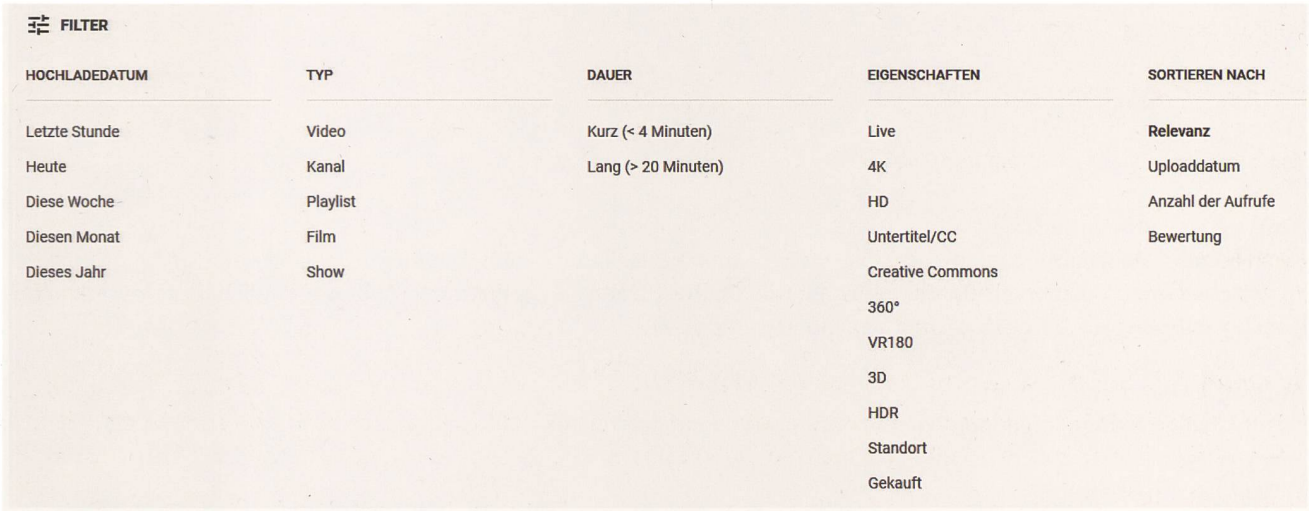
Videos auf YouTube

Auftrag 1 (Einzelarbeit)
Gehe auf YouTube. Gib beim Suchfeld oben den Suchbegriff «Schwarzes Loch» (Gross-Kleinschreibung musst du hierbei nicht beachten) ein und gehe auf die Suchfunktion.

Es zeigt dir nun eine sehr grosse Anzahl Videos zum Thema an.

Mit dem Filter kannst du die Anzahl der Videos reduzieren.

Es öffnet sich ein Fenster und du kannst auswählen, welche Videos dir gezeigt werden sollen.n.



Auftrag 2 (Einzelarbeit)
Reduziere nun die Anzahl Videos, indem du im Filter bestimmte Kriterien auswählst. Sobald du eine Auswahl getroffen hast, werden dir die Videos angezeigt, die dieser Auswahl entsprechen. Wiederhole den Vorgang, bis du eine überschaubare Anzahl von Videos hast.

Probiere diese Suchfunktion mit Filter noch mit anderen Stichwörtern zu Themen aus, die dich interessieren.

Lernen mit YouTube

Vielleicht hast du im Unterricht bei einem Thema oder in der Mathematik etwas nicht richtig verstanden oder die Zusammenhänge nicht vollziehen können. YouTube bietet eine grosse Auswahl an Erklärungen zu Problemen.

Beispiel: Das arithmetische Mittel und der Median. Wenn du diese Aufgaben lösen kannst, ohne auf YouTube nachzuschauen, löse die Aufgabe. Wenn du Probleme hast, die Aufgaben zu lösen, suche auf YouTube Hilfe. Gehe so vor, wie im Arbeitsblatt A 2 beschrieben, indem du ein Stichwort oder Stichworte eingibst und dann filterst.

Auftrag 1 (Einzelarbeit)
Berechne das arithmetische Mittel folgender Zahlenreihen:

a)	12	18	9	13	7	16	4	
b)	26	21	15	31	19	10	12	
c)	13	11	19	21	14	18	22	15
d)	19	36	21	39	12	27	17	33

Ergebnisse:

a) _____ b) _____

c) _____ d) _____

Auftrag 2 (Einzelarbeit)
Nimm ein Blatt Papier und bestimme den Median der gleichen Zahlenreihen oben:
Der Median wird auch Zentralwert genannt. Er ist ein Mittelwert und steht in einer aufsteigenden Zahlenreihe immer genau in der Mitte. Denke daran: Zahlenreihe zuerst aufsteigend sortieren.

Ergebnisse:

a) _____ b) _____

c) _____ d) _____

Auftrag 3 (Partnerarbeit)
Überlegt euch ein Thema, zu dem ihr selbst ein Lernvideo herstellen möchtet. Schaut euch vorher verschiedene Lernvideos zu verschiedenen Themen an (Mathematik, Physik, Chemie, Deutsch…). Plant den Ablauf schriftlich. Legt los. Erstellt mit dem Smartphone ein Lernvideo. Zeigt das Video eurer Klasse.

Auftrag 4 (Partnerarbeit)
Wählt aus den beiden folgenden Themen eines aus. Sucht auf YouTube Videos dazu.

1. Wölfe in der Schweiz
2. Die Schweizer Alpen

Um die Auswahl zu verringern, setzt geschickt Filter. Wählt zu eurem Thema drei Beiträge (Videos) aus. Schaut diese nacheinander an und notiert zu jedem Video ein paar Stichworte.

Schreibt mithilfe eurer Stichworte im Word eine Zusammenfassung von allen drei Beiträgen. Sucht im Internet passende Bilder dazu und fügt diese in eurer Zusammenfassung ein. Eure Zusammenfassung soll mindestens eine A4-Seite lang sein.

Digital unterwegs

A4

Influencer

Du hast sicher das Wort «Influencer» schon gehört. Grob gesagt, sind Influencer Menschen, die jede Banalität ihres Lebens öffentlich zeigen und dabei noch für Firmen Werbung präsentieren. Dies geschieht auf Instagram, Facebook und YouTube, aber auch auf anderen Kanälen und in anderen Portalen. Und damit lässt sich auch Geld verdienen.

Auftrag 1 (Einzelarbeit)
Was genau bedeutet Influencer? Recherchiere im Internet und schreibe die Definition auf.

Produktewerbung durch Influencer

Firmen haben Influencer-Werbung entdeckt. Sie schicken ihre Produkte den digitalen Promis, die Videos auf den digitalen Medien veröffentlichen. Dabei hoffen die Firmen, dass die Produkte in den Videos gezeigt werden. Dies können Uhren, Sonnenbrillen, Kleidungsstücke, Müesliriegel und viele weitere Produkte sein. Es gibt auch Firmen, die Werbedeals aushecken und dafür bezahlen, dass die Produkte gezeigt werden.

Es gibt Unmengen von Videos auf den digitalen Kanälen zu den unterschiedlichsten Themen. Beispielsweise Kochvideos, Sportvideos, Reisevideos, Tiervideos (unterteilt in Hunde-, Katzen-, Wildtiervideos usw). Nun macht es sicherlich keinen Sinn, bei einem Influencer, der sein Leben mit seinem Hund in einigen Videos veröffentlicht, für eine Unterwasserkamera zu werben. Eine Firma, die diese verkaufen möchte, wird sich auf einen Influencer konzentrieren, der als Hobbytaucher oder Hobbytaucherin seine/ihre umfangreichen Reisevideos mit Unterwasseraufnahmen präsentiert.

Um Influencer zu sein, braucht es regelmässige Videoauftritte auf einem digitalen Kanal. Wer nur ab und zu einen Beitrag veröffentlicht, wird keine Werbeeinnahmen generieren. Um ein erfolgreicher Influencer zu sein, muss viel Zeit investiert werden, um Videos herzustellen und diese auch zu bearbeiten.

Auftrag 2 (Einzelarbeit)
Auf YouTube gibt es Videos von CrispyRob. Gehe auf YouTube und schau ein bis zwei Videos an. Achte darauf, für welche Produkte dabei im und während des Videos geworben wird.
Du kannst dir auch noch andere Videos anschauen. Pass aber auf, dass du nicht die Zeit aus den Augen verlierst. Begrenze deine Zeit auf 45 Minuten.

Auftrag 3 (Gruppenarbeit)
Erstellt ein klasseninternes Influencer-Video. Überlegt euch zuerst das Thema eures Videos. Haltet schriftlich fest, wie euer Video gestaltet sein soll, das heisst, schreibt euch ein «Drehbuch». Entscheidet, wie und wo ihr Werbung, die zu eurem Thema passen, einbringen wollt.

Veranstaltet in der Klasse eine Video-Stunde. Zeigt euch gegenseitig euer Influencer-Video und lasst euch in einer anschliessenden Diskussion herausfinden, wo Werbung eingebracht wurde.

Beispiel: Auf diesem Ausschnitt von einem CrispyRob-Video ist auf dem T-Shirt eine Adidas-Werbung platziert.

Akronyme

Auftrag 1 (Einzelarbeit)
Was sind Akronyme? Recherchiere im Internet. Schreibe die Bedeutung auf.

Auftrag 2 (Einzelarbeit)
Kannst du diese Akronyme «ausdeutschen»? Schreibe ihre Bedeutung auf.

MUMIDIRE

WAUDI

RFDI

ADS

HDOS

MEDIMA

BIBALUR

EB

FNJ

IBNB

IHA

MÖDIUNSE

NWA

SEMIBINIMEBÖ

SFH

Auftrag 3 (Einzelarbeit)
Ausser Akronymen, die in Chats verwendet werden, gibt es auch noch Emoticons, die Texte ergänzen. Kannst du die Bedeutung dieser drei Smileys aufschreiben?

Handydiktat

Auftrag 1 (Partnerarbeit)
Nutzt eure Handys/Smartphones, um ein Diktat zu schreiben. Diktiert euch gegenseitig untenstehenden Texte (einen Text pro Person). Verwendet keine Akronyme. Schickt euch den Text per SMS oder WhatsApp zum Korrigieren zu.

Text 1
Betteln um Geld für Traumferien
Um einmal um die Welt zu reisen, betteln immer mehr Rucksackreisende um Geld, anstatt für die Reisekosten zu arbeiten. Damit bringen sie die einheimische Bevölkerung gegen sich auf. Der Widerstand gegen wohlhabende Erste-Welt-Touristen, die sich in ärmeren Ländern durchschnorren, wächst.

Text 2
Konkurrenz für die Armen
In Teilen Asiens, wo die Armut sehr gross ist, sind die bettelnden Touristen ein grosses Ärgernis. Viele einheimische Menschen sind aufs Betteln angewiesen, um zu überleben. Für diese Menschen sind bettelnde Touristen eine Konkurrenz, die ihnen das Einkommen wegnehmen. Im Vergleich der realen Nöte von Einheimischen sind die Sorgen der Erste-Welt-Touristen gering.

In Asien hat diese Erscheinung bereits einen Namen: «begpacker» Diese Bezeichnung ist ein Wortspiel aus dem englischen Begriff «to beg» für «betteln» und dem Wort «Backpacker» für «Rucksacktourist».

Wenn dich das Thema interessiert, lies dazu folgenden Artikel: https://www.stern.de/neon/wilde-welt/gesellschaft/begpacker--wenn-privilegierte-menschen-um-reisegeld-betteln-8783704.html oder suche im Internet nach weiteren Berichten zum Thema.

Auftrag 2 (Partnerarbeit)
Diskutiert zum Thema «begpacker» und haltet Vor- und Nachteile schriftlich fest. Tauscht euch mit anderen aus.

Nutzen von Smartphone oder Tablet

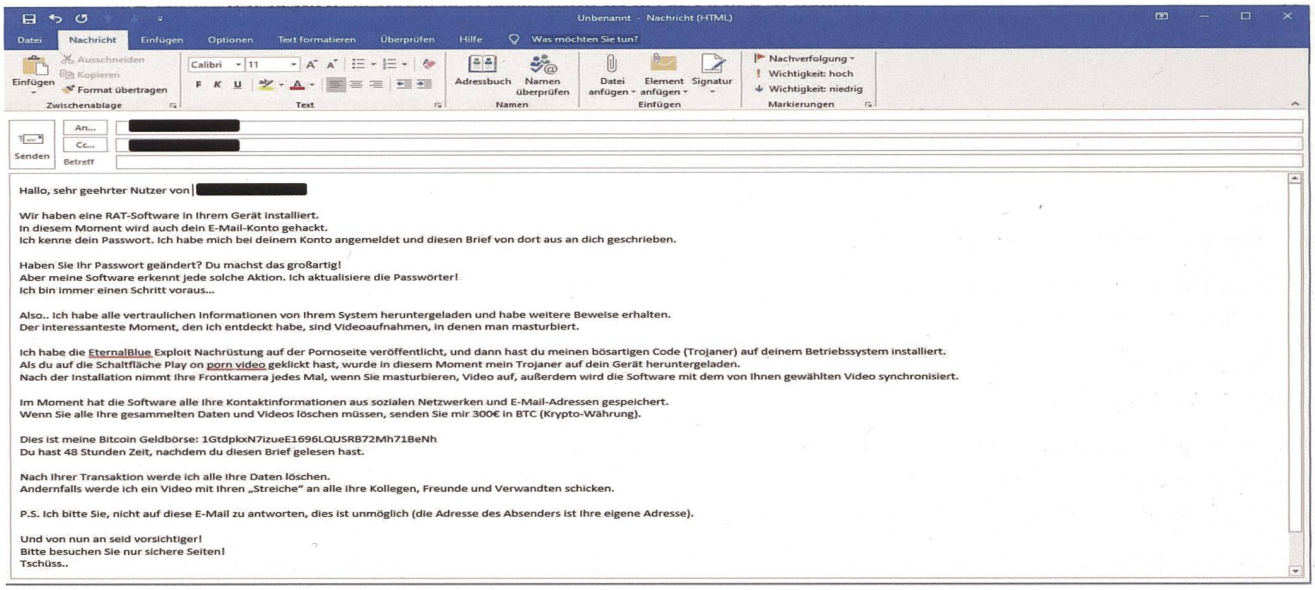
Dein Smartphone oder Tablet kann dir auch in der Schule sehr nützlich sein. Es gibt viele Apps, die dich unterstützen können. Du kannst dir einen Stundenplan herunterladen und deine Schulstunden eintragen. Auch ein Kalender, auf dem du deine privaten Termine eintragen kannst, kann sehr nützlich sein.
Bei den Apps findest du auch eine grosse Auswahl von Gratisangeboten, die dich im Unterricht oder bei deinen Hausaufgaben unterstützen können: Mathe-, Deutsch-, Chemie/Physik-, Geschichte-, Geografie- oder Sprach-Apps.

Auftrag 3 (Partnerarbeit)
Sucht auf dem Smartphone oder Tablet nach Apps. Erstellt eine Liste von Gratis-Apps, die für die Schule brauchbar sind. Ladet nicht alle Apps auf eure Geräte. Ihr könnt aber via Google Informationen über die Apps einholen und dann entscheiden, welche Apps ihr gerne verwenden möchtet. Bevor ihr die Apps auf eure Geräte herunterladet, besprecht ihr dies am besten mit eurer Lehrperson. Sie wird euch sicher beraten, welche Apps für euch nützlich sind und welche ihr in der Schule verwenden dürft. Hier ein paar Beispiele von nützlichen Apps.

Erpressermails

Immer mehr Erpressermails, so wie unten abgebildet, kommen in Umlauf. Absender-Adresse ist deine eigene, sodass du nicht weisst, wer diese Mail geschickt hast. Die erpressende Person versucht auf diesem Weg, Bitcoins zu erpressen. Bei manchen Mails ist sogar eine Anleitung (Links) dabei, wie Bitcoins gekauft und versendet werden können. Diese Art von versuchter Erpressung nennt sich Sextortion, zusammengesetzt aus Sex und Extortion (Englisch für Erpressung).

Lösche diese Mails. Lösche sie auch in deinem Ordner «Gelöschte Elemente».


Unbenannt - Nachricht (HTML)

Datei | Nachricht | Einfügen | Optionen | Text formatieren | Überprüfen | Hilfe | Was möchten Sie tun?

Senden | An... [redacted] | Cc... [redacted] | Betreff

Hallo, sehr geehrter Nutzer von [redacted]

Wir haben eine RAT-Software in Ihrem Gerät installiert.
In diesem Moment wird auch dein E-Mail-Konto gehackt.
Ich kenne dein Passwort. Ich habe mich bei deinem Konto angemeldet und diesen Brief von dort aus an dich geschrieben.

Haben Sie Ihr Passwort geändert? Du machst das großartig!
Aber meine Software erkennt jede solche Aktion. Ich aktualisiere die Passwörter!
Ich bin immer einen Schritt voraus...

Also.. Ich habe alle vertraulichen Informationen von Ihrem System heruntergeladen und habe weitere Beweise erhalten.
Der interessanteste Moment, den ich entdeckt habe, sind Videoaufnahmen, in denen man masturbiert.

Ich habe die EternalBlue Exploit Nachrüstung auf der Pornoseite veröffentlicht, und dann hast du meinen bösartigen Code (Trojaner) auf deinem Betriebssystem installiert.
Als du auf die Schaltfläche Play on porn video geklickt hast, wurde in diesem Moment mein Trojaner auf dein Gerät heruntergeladen.
Nach der Installation nimmt Ihre Frontkamera jedes Mal, wenn Sie masturbieren, Video auf, außerdem wird die Software mit dem von Ihnen gewählten Video synchronisiert.

Im Moment hat die Software alle Ihre Kontaktinformationen aus sozialen Netzwerken und E-Mail-Adressen gespeichert.
Wenn Sie alle Ihre gesammelten Daten und Videos löschen müssen, senden Sie mir 300€ in BTC (Krypto-Währung).

Dies ist meine Bitcoin Geldbörse: 1GtdpkxN7izueE1696LQUSRB72Mh71BeNh
Du hast 48 Stunden Zeit, nachdem du diesen Brief gelesen hast.

Nach Ihrer Transaktion werde ich alle Ihre Daten löschen.
Andernfalls werde ich ein Video mit Ihren „Streiche" an alle Ihre Kollegen, Freunde und Verwandten schicken.

P.S. Ich bitte Sie, nicht auf diese E-Mail zu antworten, dies ist unmöglich (die Adresse des Absenders ist Ihre eigene Adresse).

Und von nun an seid vorsichtiger!
Bitte besuchen Sie nur sichere Seiten!
Tschüss..

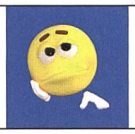
Auftrag 1 (Partnerarbeit)
Was sind Bitcoins? Erkläre.

Auftrag 2 (Partnerarbeit)
Sucht im Internet Verhaltensregeln, die empfohlen werden, wenn ihr solche Erpressermails erhaltet. Gestaltet auf Word oder im Publisher ein Plakat zum Thema: Erpressermail! Was tun? Sucht passende Bilder, um eurem Plakat mehr Ausdruck zu verleihen. Wenn ihr einen A3-Drucker habt, druckt euer Plakat auf A3 aus, ansonsten auf A4.
Alternativ könnt ihr eure Beiträge auch ausdrucken und auf einem Flipchart-Papier gestalten.

Auftrag 3 (Plenum)
Organisiert mit eurer Lehrperson eine Ausstellung. Stellt eure Plakate im Schulhaus den anderen Mitschülerinnen und Mitschülern vor. Wählt aus eurer Klasse fünf Personen aus, die eine Vernissage organisieren. Eröffnet die Ausstellung mit einer Vernissage für die ganze Schule. Erzählt den Teilnehmenden bei dieser Vernissage etwas über eure Plakate und Erkenntnisse, die ihr bei eurer Arbeit gewonnen habt.

Auftrag 4 (Einzelarbeit)
Frage deine Freunde, Bekannten und Familienangehörigen, ob sie auch schon solche Mails erhalten haben. Erstelle eine Liste und trage alle ein. Vergleiche dein Ergebnis mit den Ergebnissen deiner Klassenkameradinnen und Klassenkameraden.

Erpressermail erhalten	**ja**	**nein**	**Aktion**
Anna Musterfrau	X		Polizei gemeldet
Otto Mustermann		X	
Lea Musterfrau		X	
Leo Mustermann	X		gelöscht



Sicher im Netz

Für dich mag es langweilig erscheinen. Du kannst es aber nicht oft genug hören. Beachte die Verhaltensregeln im Netz und schütze dich vor Missbrauch deiner Daten im Netz. Immer wieder wird in den Medien von Cyberattacken und Cyberkriminalität berichtet. Jugendliche fallen auf falsche Angaben von Nutzerinnen und Nutzern in den sozialen Netzwerken herein.

Auftrag 1 (Einzelarbeit)
Finde heraus, wie viele Nutzer/Nutzerinnen die folgenden Sozialen Netzwerke haben. Recherchiere im Internet. Eine Circa-Angabe genügt.

Instagram _____ Twitter _____

Facebook _____ WhatsApp _____

Online-Gefahren

Hier sind Online-Gefahren aufgeführt. Sicher hast du von allen schon gehört.

Cybermobbing: Social Media und Online-Spiele sind die Spielplätze von heute. Kinder/Jugendliche werden in sozialen Netzwerken gehänselt, beleidigt und erniedrigt.

Sexualstraftäter: Sexualstraftäter können Kinder/Jugendliche online stalken. Straftäter nutzen die Naivität und das Vertrauen aus und können sie sogar zu gefährlichen persönlichen Treffen locken.

Preisgabe privater Informationen: Kinder, aber auch Jugendliche verstehen soziale Grenzen noch nicht. Sie posten möglicherweise private Informationen online, die nicht öffentlich verfügbar sein sollten. Solche Informationen können von Bildern peinlicher Momente bis zur eigenen Anschrift reichen.

Phishing: E-Mails, die den Empfänger/die Empfängerin davon überzeugen, auf einen schädlichen Link zu klicken oder einen infizierten Anhang zu öffnen.

Betrugsmaschen: Kinder/Jugendliche fallen möglicherweise auf Betrugsmaschen herein, bei denen ihnen beispielsweise ein kostenloser Internetzugang zu Online-Spielen angeboten wird. Als Gegenleistung können die Daten der Kreditkarte der Eltern gefordert werden. Kinder/Jugendliche sind einfache Opfer für Betrugsmaschen. Sie haben noch zu wenig gelernt, misstrauisch zu sein.

Malware: Computersoftware, die ohne Wissen oder Zustimmung des Opfers auf dem Computer installiert wird, um schädliche Aktionen durchzuführen (Diebstahl privater Informationen). Eine Methode von Cyberkriminellen, die hierbei zum Einsatz kommt, ist Phishing. Eine besonders erfolgreiche Methode bei Kindern/Jugendlichen ist das Angebot von Downloads angeblicher Spiele.

Posts, die Kinder/Jugendliche ein Leben lang verfolgen: Alles, was Kinder/Jugendliche online posten, lässt sich nicht wieder entfernen. Gerade Jugendliche denken nicht darüber nach, wie ihr künftiger Chef auf «lustige» Bilder oder private Inhalte reagiert, die sie einmal in Social Media gepostet haben.

Immer wieder liest man in den Medien, dass kriminelle Personen Kinder und Jugendliche zu Handlungen gezwungen haben. Sei es durch romantische Chats oder erpresserische Nachrichten.

Auftrag 2 (Einzelarbeit)
Hast du selbst schon einmal eine «brenzlige» Situation erlebt oder kennst du Personen, die Opfer einer dieser Online-Gefahren wurden?
Schreibe eine Kurzgeschichte über eine Person, die Opfer von Internetkriminalität wurde. Verfasse die Geschichte im Word. Die Geschichte soll mindestens eine halbe A4-Seite füllen und darf eine A4-Seite nicht überschreiten. Wenn du eine wahre Geschichte schreibst, verwende nicht die persönlichen Angaben dieser Person. Du darfst auch eine Geschichte erfinden.

Auftrag 3 (Plenum)
Tauscht eure Geschichten aus und lest sie gegenseitig durch. Diskutiert im Plenum über Internet-Kriminalität und wie ihr euch davor schützen könnt. Im Internet findet ihr nützliche Hinweise zum Schutz gegen Online-Gefahren. Sucht entsprechende Links dazu und schreibt sie auf.

Sicher im Netz

Die Gefahren im Netz sollen dir auf keinen Fall die Freude an Sozialen Medien nehmen. Es ist nur wichtig, dass du die Gefahren und die Verhaltensregeln kennst. Sei nicht zu leichtgläubig. Etwas Misstrauen schadet nicht, insbesondere wenn du dich mit Personen vernetzt, die du nicht kennst. Halte dich mit persönlichen Angaben und Bildern zurück. Du weisst nie ganz genau, welche Person am anderen Bildschirm sitzt.

Auftrag 1 (Gruppenarbeit)
Betrachtet dieses Bild. Führt ein Brainstorming durch. Das heisst, dass ihr alle Schlagwörter aufschreibt, die euch beim Betrachten dieses Bildes in den Sinn kommen. Die Schlagwörter schreibt ihr am besten auf ein Flipchart-Papier. Diskutiert über eure Beobachtungen. Das Bild soll euch nicht den Spass am Chatroom verderben, sondern nur zur Vorsicht auffordern.

Mein soziales Netzwerk

Auftrag 2 (Einzelarbeit)
Gehörst du einem Sozialen Netzwerk an? Welchem? _____

Wie viele Freunde hast du? _____
Überlege an dieser Stelle, was sind genau Freunde? Was ist der Unterschied zwischen einer Freundin/einem Freund, einer Bekannten/einem Bekannten und einer Internetbekanntschaft? Schreibe auf, was du mit Freunden, Bekannten oder Internetbekannten teilen und/oder unternehmen würdest. Du kannst auch ein zusätzliches Blatt Papier nehmen, wenn die Zeilen nicht ausreichen.

Mit einem Freund/einer Freundin würde ich _____

_____

Mit einer Bekannten/einem Bekannten würde ich _____

_____

Mit einem Internetbekannten würde ich _____

_____

Fake

Das Wort «Fake» bedeutet Schwindel/Fälschung. Immer wieder hörst du in den Medien von Fakes. Du findest auch Fakes auf YouTube. Glaube nicht alles, was du siehst.

Auftrag 1 (Einzelarbeit)
Teste dein Urteilsvermögen. Unter folgendem Link findest du ein Quiz dazu.
https://www.srf.ch/news/panorama/online-quiz-echt-oder-fake-testen-sie-ihr-urteilsvermoegen

Fakes in Umlauf zu bringen, ist nicht schwer. Mit den heutigen Fotobearbeitungsprogrammen lassen sich locker gefakte Bilder herstellen.

Hierzu ein kleines Beispiel: Aus zwei Bildern entstand …

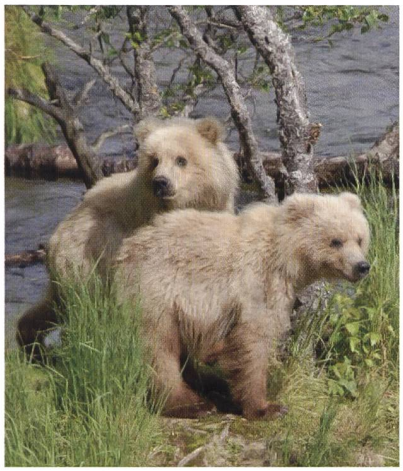
+

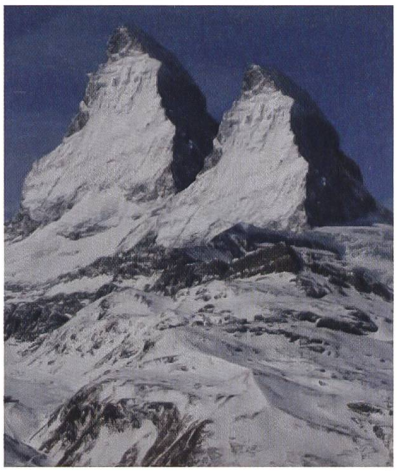
=

Anhand der gefakten Bilder siehst du, dass du nicht alles, was du im Internet siehst, glauben kannst. Oftmals werden Bilder ins Netz gestellt, die für manche Menschen demütigend sind.
Auch Texte entsprechen nicht immer der Wahrheit: Glaube nicht alles, was du siehst, liest oder hörst. Du selbst solltest auch keine «Unwahrheiten» oder gefakte Bilder ins Netz stellen, wenn du damit eine Person verletzen würdest. Natürlich gibt es auch ganz lustige Fakes und es ist auch in Ordnung, wenn diese veröffentlicht werden.

Auftrag 2 (Einzelarbeit)
Versuche selbst ein lustiges Bild zu gestalten, bei dem du etwas austauschst oder hinzufügst. Wenn du kein Bildbearbeitungsprogramm hast, lade dir eine Gratissoftware vom Internet herunter. Besprich mit deiner Lehrperson, welche Software du herunterladen kannst.
Eine grosse Auswahl an Bildern findest du im Internet, z.B. unter https://pixabay.com/de/images/search/

Auftrag 3 (Einzelarbeit)
Fake oder echt? Streiche die gefakten Bilder durch.





Gamesucht und Schuldenfalle?

In den Medien wird oft über Game-Sucht berichtet. Doch ab wann ist eine Person süchtig? Dazu werden folgende Warnsignale angegeben:

1. Schlechtere Schulnoten
2. Hobbys gehen verloren
3. Games sind wichtiger als Freundschaften
4. Stundenlanges gamen täglich
5. Nicht einhalten abgemachter Gamezeiten
6. Lügen, über Gamezeiten am Computer
7. Streit, evtl. Gewalt in der Familie
8. Die Spielwelt wird zur Realität

Auftrag 1 (Einzelarbeit) **Nur für Lernende, die in der Freizeit gamen.**
Gehe auf diesen Link und mache den Test.
https://gamesucht.com/test/gamesucht-test/
Lies die Auswertung des Tests und vergleiche mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern. Diskutiert in Partner- oder Gruppenarbeit über euer Spielverhalten.
Ab Auftrag 2 für alle Lernenden, auch diejenigen, die nicht gamen.

Auftrag 2 (Einzelarbeit)
Schaue auf YouTube den Film an.
https://www.youtube.com/watch?v=pbs67X147Mo

Auftrag 3 (Einzelarbeit)
Welche Aussagen macht dieser junge Mann. Welche Folgen hatte seine Gamesucht. Schreibe auf.
Welche Massnahmen unternahm er, um von seiner Sucht loszukommen. Schreibe ebenfalls auf.

Auftrag 4 (Gruppenarbeit)
Diskutiert in der Gruppe über die Situation des jungen Mannes. Überlegt euch, welche Tipps ihr ihm noch geben könntet, um von seiner Gamesucht loszukommen. Diskutiert.

Nicht alle Games sind gratis

Viele Games kannst du gratis im Internet herunterladen. Nach einer gewissen Spielzeit brauchst du aber zusätzliche Funktionen, um weiterzukommen. Diese kannst du kaufen.

Auftrag 5 (Partnerarbeit)
Kennt ihr solche Games? Schreibt drei Games auf, bei denen ihr bezahlen müsst.

Welche Möglichkeit der Bezahlung habt ihr? _____

Viele Jugendliche bezahlen Games über die Handyrechnung oder die Kreditkarten der Eltern. Beim Gamen können sich hohe Beträge ansammeln. Somit geraten Jugendliche in eine Schuldenfalle, aus der sie fast nicht mehr herauskommen. Auch gibt es Jugendliche, die sich von anderen Jugendlichen Geld leihen und dies nicht zurückzahlen können. Die Spirale der Schulden wächst.

Auftrag 6 (Partnerarbeit)
Wie können Schulden vermieden werden? Was kann dir helfen, richtig mit deinem Geld umzugehen. Kreuze an.

- ❑ kaufen, irgendjemand wird schon bezahlen
- ❑ Geschenk- oder Prepaidkarten mit limitierten Geldbeträgen verwenden
- ❑ bei einem Spiel einfach auf weiter klicken, wird schon gutgehen
- ❑ Budgetplan erstellen und sich daranhalten
- ❑ keine Ahnung
- ❑ rechtzeitig darüber sprechen und sich Hilfe holen

Schach für die Schule

Wie wird man besser?

Eine Kernfrage beim Schachspielen lautet: Wie wird man besser? Erwachsene Schachspieler beantworten die Frage. Graziano Orsi

Wenn man regelmässig spielt, verbessert sich die Spielstärke.

Wer das Königsspiel erlernt, wird sich früher oder später die Frage stellen: Wie kann ich besser werden? Schlussendlich will man ja Freude haben am Spiel und die Motivation ist oft nach einer siegreichen Partie grösser als bei einer Niederlagenserie. Ohne Zweifel kann man auch bei einer Niederlage viel lernen, nichtsdestotrotz strebt man nach einer verlorenen Partie an, das eigene Spiel zu verbessern. Erfahrene Schachturnierspieler geben ihre persönlichen Tipps zu dieser Schlüsselfrage.

«Übung macht den Meister»

Dieses Sprichwort beantwortet meiner Meinung nach die gestellte Frage kurz und bündig. Durch das häufige Spielen verbessert man seine Spielstärke entscheidend und wird ebenfalls motiviert, an seinen Stärken und Schwächen zu arbeiten. Die Fortschritte stellen sich automatisch ein. Ob man hierbei Blitz-, Rapid- oder Langpartien spielt, ist wohl nicht so entscheidend, Hauptsache man spielt Turniere und misst sich mit Gleichgesinnten.

Beat Rüegsegger, Jahrgang 1953, pensionierte Lehrkraft und passionierter Schachspieler, ELO 2000 (ELO: objektives Wertungssystem, das die Spielstärke kennzeichnet).

Spielen, spielen, spielen …

Es ist für mich sehr wichtig, regelmässig an Turnieren zu spielen. Mit der Routine verbessert sich mein Spiel kontinuierlich oder wird zumindest nicht noch schlechter.

Toni Paganini, 1964, Turnierorganisator, Turnierleiter und Schiedsrichter, ELO 1748.

Gesunder Menschenverstand

Schach spielen soll in erster Linie Freude bereiten. Eine Partie kann unabhängig vom Ergebnis eine schöne Erinnerung sein. Ich sehe das manchmal so, wie wenn zwei Spieler an einem Gemälde gleichzeitig malen. Zu Beginn der Partie soll man sich als Anfänger nicht zu sehr auf die Theorie verlassen, sondern immer auf den

Die wichtigsten Prinzipien von den Eröffnungen gilt es zu beherzigen.

gesunden Menschenverstand. Das heisst: Überlege aus deiner Sicht vernünftige Züge zu machen. Nach 10 bis 15 Zügen gibt es Situationen, da stehen alle Figuren mehr oder weniger entwickelt auf dem Brett. In dieser Situation ist es schwierig, gute Züge zu finden, die sich später als positiv herausstellen. Diese Grundsätze gilt es durch ständiges Spielen und Üben zu beherzigen.

Vincenz Reichmuth, 1945,
Gelegenheits-Schachspieler, ELO 1600.

Partien ohne Computer analysieren

Für mich ist das A und O, sich bei jedem Zug zu überlegen, was der Gegner droht. Es geht also darum, nicht in erster Linie die eigenen Möglichkeiten in Betracht zu ziehen, sondern des Gegners Drohungen zu sehen. Um besser zu werden, ist es ganz wichtig, die eigenen Partien selber und/oder mit dem Gegner gründlich zu analysieren, ohne zu Beginn den Computer zu verwenden.

Andri Arquint, 1965,
Mannschaftsleiter Schachclub Engadin, ELO 2000.

Schwächen ausmerzen

Wenn man Interesse hat am Schach und durch die Weiterbildung mit Schachliteratur kann man besser werden. Gezielt würde ich zudem die eigenen hauptsächlichen Schwächen angehen und beheben. Es gibt in der Eröffnung, im Mittelspiel und/oder im

Links

Im Internet gibt es zur Frage «Wie wird man besser im Schach – How to improve my chess?» unzählige Beiträge. An dieser Stelle werden ein paar Websites erwähnt.

Wie man im Schach besser wird (für Anfänger)

https://www.chess.com/de/article/view/wie-man-im-schach-besser-wird

Wie verbessere ich mein Schachspiel

https://www.chesspoint.ch/blog/schach/wie-verbessere-ich-mein-schachspiel

Besser werden beim Schach: Von Wunderkindern und alten Säcken

https://perlenvombodensee.wordpress.com/2018/07/17/besser-werden-beim-schach-von-wunderkindern-und-alten-saecken/

10 Steps To Improve Your Chess

https://chessimprover.com/10-steps-to-improve-your-chess/

Denken wie ein Grossmeister

Ein Artikel von Spiegel Online beschäftigt sich mit wissenschaftlichen Untersuchungen über die Denkweise von Schachgrossmeistern. «Das Geheimnis der Schachgrossmeister ist gelüftet. Wer denkt wie ein Wissenschaftler, setzt seinen Gegner am besten matt, haben Forscher herausgefunden», steht im Lead. Kognitionsforscherinnen fanden heraus, dass sehr gute Schachspieler viel stärker daran denken, was ihr Gegner wohl machen könnte, und stellen die eigenen Züge viel stärker in Frage als weniger begabte Spieler. Dieses selbstkritische Denken und das Überprüfen der eigenen Theorie beziehungsweise der eigenen Züge wird bei Wissenschaftlern als Falsifizierbarkeit bezeichnet. Das heisst: Man geht von Vornherein davon aus, dass die eigene Theorie falsch ist und prüft dies akribisch.

https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/schach-denken-wie-die-grossmeister-a-312607.html

Endspiel Schwächen. Alles kann man ja nicht zusammen gleichzeitig verbessern. Es gilt, einen Fokus zu setzen.

Andri Luzi, 1956, Kassier im Schachclub Engadin und Jugendschachkursleiter, ELO 1820.

Ohne Fleiss keinen Preis

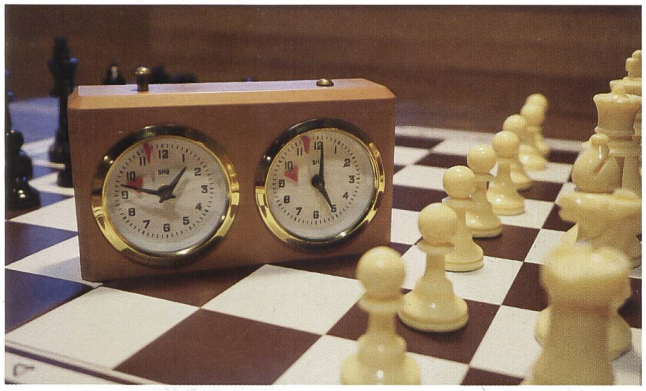
Wie bei vielen Dingen im Leben ist es wichtig, Freude zu haben an der Tätigkeit, die man ausübt. Es ist kein Geheimnis, dass wenn man Freude an diesem Spiel und die Tiefe darin entdecken will, auch harte Zeiten des Studiums in Kauf nehmen muss. Doch wenn man dann in einer Partie das Gelernte einsetzen kann und plötzlich die Schönheit einer Kombination, eines stillen Zuges, der die Partie aushebelt, oder in einem Endspiel die Schönheit der Figurenbewegungen entdeckt und damit erfolgreich ist (auch ein Remis kann ein Erfolg sein), dann erfüllt einem dies mit Freude. Um sein Schachverständnis zu verbessern, sollte man sich meines Erachtens mit dem Studium des Endspiels schon sehr früh befassen. Denn erst mit dem Endspielwissen erfährt man die Beweglichkeit der Figuren und ihre Möglichkeiten.

Das taktische Auge zu schulen ist gleichwohl wichtig. Um die Grundlagen zu erlernen, gibt es viel Material. Die Grundlagen der Schachelemente zu erlernen, muss man als nächstes angehen. Die Bedeutung von Zentrum, Freibauern, Bauernstrukturen, offenen Linien gilt es zu erforschen, denn ohne diese Grundlagen wird man nie Pläne schmieden können und Ziele anstreben.

In unserem Leben versuchen wir alles zu planen und zu organisieren, beispielsweise unsere Ferien. Wie oft ist es schon vorgekommen, dass in den Ferien etwas Unvorhergesehenes passiert und man dann oft hilflos ist oder sich sehr schwer tut, neue Pläne umzusetzen. Im Schach ist dies oft auch so. Man plant, einen Vorteil mit einer Zugfolge zu erlangen, und stellt nach wenigen Zügen fest, dass dies nicht gut kommt. Oft kann man sich dann nicht mehr von diesem Plan lösen und verliert.

Es ist wichtig, Pläne zu finden, diese immer zu prüfen und gegebenenfalls zu ändern. Pläne sind in allen Teilen des Schachs wichtig, sowohl in den Eröffnungen, im Mittelspiel und als auch im Endspiel.

Die Eröffnungen sind das halbe Leben, denn früh beginnt man seine Kräfte optimal aufzustellen, um sich für den «Kampf» zu wappnen. Es gibt Grundlagen, was man in den Eröffnungen beachten soll und was man nicht tun sollte. Drei Grundsätze lauten: Zentrumsbesetzung, nicht mit einer Figur mehrfach ziehen, rechtzeitig rochieren.



Wer besser werden will, muss zwingend Zeit fürs königliche Spiel einkalkulieren.

Wenn man sich eine Eröffnung aneignen will, soll man das Studium der alten Partien (Klassiker) dieser Eröffnung auch nicht vergessen. Denn erst mit diesen zusammen versteht man die Entwicklung dieser Eröffnung und die Pläne.

Das persönliche Training sollte aus einem geeigneten Mix von Büchern, modernen Medien und Schulung bei einem Trainer bestehen.

Meiner Meinung nach am wichtigsten sind folgende Medien: Endspiel-Universität oder die DVDs von Karsten Müller (Endspiel). Mein System von Nimzowitsch (Grundlagen der Schachelemente), Kunst der Bauernführung (Grundlagen), Erfolgreich kombinieren (Taktik).

Alexander Lipecki, 1973, IT-Consultant und Schachspieler (ELO 2170).

Stufenweise Verbesserung

Wissenschaftlich erwiesen ist, dass Verbesserungen erzielt werden können, wenn auf dem aktuellen Wissensstand aufbauend neues Wissen stufenweise erworben wird. Man nennt das «Incremental Improvement» – also eine leicht höhere Verbesserung anstreben. Falsch wäre beispielsweise, zu schwierige Bücher zu lesen oder ungemein taktisch komplexe Aufgaben zu lösen, wenn man noch nicht in der Lage ist beziehungsweise diese Spielstärke noch nicht aufweist. Wer besser werden will, muss sich zwar geistig herausfordern aber nicht konstant überfordern.

Graziano Orsi, 1967, Sekundarlehrer, Hobby-Schachspieler, ELO 1500.

Schachserie im Jahre 2019

Eröffnungstipps Teil 2, M. Regez, Heft 5, S.53

Schachserie im Jahre 2018

Apps auf dem Schachbrett, G. Orsi, Heft 12, S. 48
Eröffnungstipps Teil 1, M. Regez, Heft 10, S.8

Schachserie im Jahre 2015

Schach lernen mit einem Kinderroman,
Fächerübergreifendes Lernen, Amélie Montfort, Heft 12, S. 4
Schach-Detektivaufgaben, M. Regez, Heft 2, S. 47
Schach in der Schule,
«Die Motivation nimmt stetig zu», G. Orsi, Heft 1, S. 50

Schachserie im Jahre 2014

Das Schach und das Schachmatt I, Teil 4,
M. Regez, Heft 12, S. 42
Eselsbrücken und Faustregeln, G. Orsi, Heft 12, S. 40
«Schach kann man ein Leben lang spielen»,
G. Orsi, Heft 6/7, S. 44
Schach für die Schule, Teil 3, Kleine Schachspiele,
Markus Regez, Heft 6/7, S. 46
Das königliche Spiel in den Händen,
G. Orsi und M. Regez, Heft 4, S. 46
Schach in der Schule, Teil 2, Kurzschrittige Figuren –
der König, M. Regez, Heft 3, S. 52
Die Quintessenz des Schachspiels, G. Orsi, Heft 1, S. 37
Schach in der Schule, Teil 1, Grundlagen und spielerische
Elemente, M. Regez, Heft 1, S. 38

Schachserie im Jahre 2013

Schach in der Schule, didaktische Tipps,
M. Regez, Heft 12, S. 7

OSP – Firma zur Selbstfinanzierung der Abschlussreise

Unsere Schule

ZKSK Solothurn
Zentrum für Kinder mit Sinnes- und Körperbeeinträchtigung
Schöngrünstrasse 16, 4500 Solothurn, Telefon 032 625 82 50

Stufe: 8. – 11. Schuljahr

Die Oberstufe ist sehr bemüht, dass alle Jugendlichen beim Austritt aus der Schule eine Lehrstelle oder eine Anschlussmöglichkeit finden. Die eigene OSP-Firma wird als Lernfeld benutzt.

Unser Projekt

OSP Firma

OSP-Firma
In der Oberstufe mit Praxisbezug (OSP) bereiten sich die Schüler/innen gezielt auf eine Ausbildung vor. Dazu gehört Arbeitserfahrung durch ein wöchentliches Praktikum in einem Betrieb. In der Schule arbeiten die Schüler/innen in der eigenen OSP-Firma mit, einem Projekt des ZKSK.

Unser Angebot

Die Schülerfirma bearbeitet verschiedene Aufträge:

Wäscheservice für einen Fussballclub und für eine Bar
Die ganze Bekleidung (T-Shirts, Hosen, Stulpen) wird von den Schüler/innen jede Woche gewaschen, getrocknet, gefaltet und in die Tasche eingeräumt. Verein und Schule profitieren beide, persönliches Engagement und Beziehungen im Dorf sind aber unerlässlich.
Zum ersten Mal konnte die OSP im vergangenen Jahr die T-Shirts einer Bar der Herbstausstellung HESO waschen. Das Abholen und Liefern der Wäsche erledigten die Jugendlichen selbstständig.

Montagearbeit
Eine Firma in Derendingen stellt der OSP jeweils eine 2000er-Serie von zu montierenden Teilen zur Verfügung, welche die Schüler/innen zusammensetzen. Wenn immer eine Lücke im Schulalltag oder in der praktischen Arbeit entsteht, können die Schüler/innen sofort mit der Montage beginnen. Es kommt sogar vor, dass einige vor und nach der Schule freiwillig montieren. Ist der Auftrag erledigt, schreiben die Schüler/innen den Lieferschein und die Rechnung.

Brötli backen
Jeden Freitag backen die Oberstufenschüler Brötchen für den Pausen-Kiosk und das Restaurant Belverde des Bürgerspitals Solothurn. Arbeitsbeginn ist dann jeweils bereits um 6 Uhr. Die Motivation für das Backen ist hoch. Die Jugendlichen sind stolz auf ihre Arbeit und mit Freude liefern sie die Brötchen jeweils um 8 Uhr ins nahegelegene Spital. Jeden Monat bringen die Schüler/innen die Abrechnung ins Spital.

Catering
Die OSP-Firma wird oft von Angestellten der Schule und der Schule selbst angefragt, ein Geburtstagscatering oder einen Apéro vorzubereiten. Dies verlangt viel Koordination sowie Zusammenarbeit der Schüler/innen unter Zeitdruck. Das vielseitige Angebot sieht immer wunderschön aus und mundet vorzüglich.

Bolivien-Projekt: Stiftung «Niño Feliz» in Santa Cruz
Einmal im Jahr wird an vier Tagen auf Bestellung Brot gebacken. Der gesamte Erlös wird an die Stiftung «Niño Feliz» in Santa Cruz, Bolivien, gespendet. Das Bewusstsein für andere Lebensumstände der bolivianischen Kinder wird geweckt.

Unsere Erfahrungen

Warum eine schulinterne Firma?
Vor allem schulisch schwächere Oberstufenschüler/innen des ZKSK waren oft schwer zu motivieren. Ihnen fehlte die Sinnhaftigkeit für ihr Lernen. Die praktischen Arbeiten zeigen, wie konkrete Arbeit zu einem sinnhaften und geldbringenden Ziel führt.
Diese Aufträge sind verbindlich, der Kunde erwartet, dass die Produkte termingerecht abgeliefert werden. Die Verantwortung für die Qualität der Arbeit ist näher an der Realität des Lebens und essentiell für den Erfolg und weitere Aufträge.
Dabei lernen die Schüler/innen planen, organisieren, kommunizieren, schreiben, rechnen und Verantwortung übernehmen. Die erledigten Arbeiten erfüllen sie mit Selbstbewusstsein, Zufriedenheit und Stolz. Eine Berufsvorbereitung findet somit gezielt statt.
Die Arbeiten erzeugen einen Gewinn. Kosten für Zutaten, Lebens- oder Waschmittel werden von der Firma bezahlt. Die Schüler/innen erledigen dabei auch die anfallenden Büroarbeiten, schreiben Lieferscheine, Rechnungen und Begleitbriefe und verwalten das Geld.
Während des Jahres organisieren sie Aktivitäten wie einen Tanzkurs oder einen Aikido-Kurs, eine Fahrt mit den Pontonieren oder einen Besuch in der «Blinden Kuh».
Den Hauptteil des Gewinns brauchen sie aber für ihr Projekt Abschlussreise in der letzten Schulwoche. Das Projekt heisst «Tour de Suisse» und dauert in der Regel vier Tage. Alle Jugendlichen können einen eigenen Wunsch äussern, der in die Planung des Gesamtprojekts einfliesst. Die Reiseleitung für den ausgewählten Programmpunkt wird von den einzelnen Jugendlichen übernommen.
Die Lehrpersonen, die an der OSP unterrichten, sind vom Konzept überzeugt und finden, dass die Arbeit in der OSP-Firma mit viel Praxisbezug und hohem Qualitätsanspruch die Zusammenarbeit und die Verantwortung der Schüler/innen mehr fördert als dies früher der Fall war.

Kontaktpersonen

N. Boruvka, Ch. Büschi, R. Niederhauser
c.bueschi@zksk.ch

Freie Unterkünfte für Klassen- und Skilager

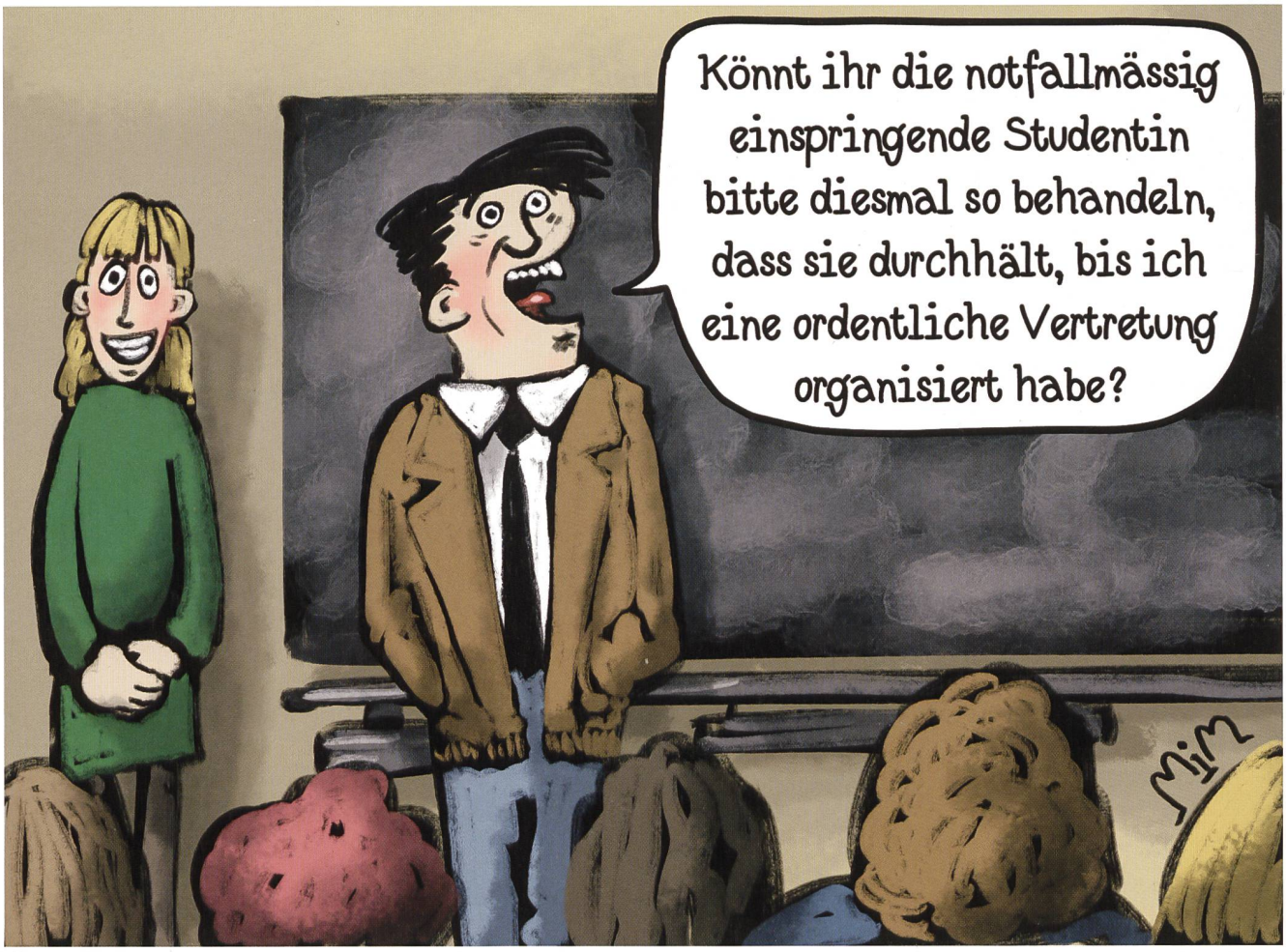
Legende: A: Alle Pensionsarten, G: Garni, H: Halbpension, V: Vollpension

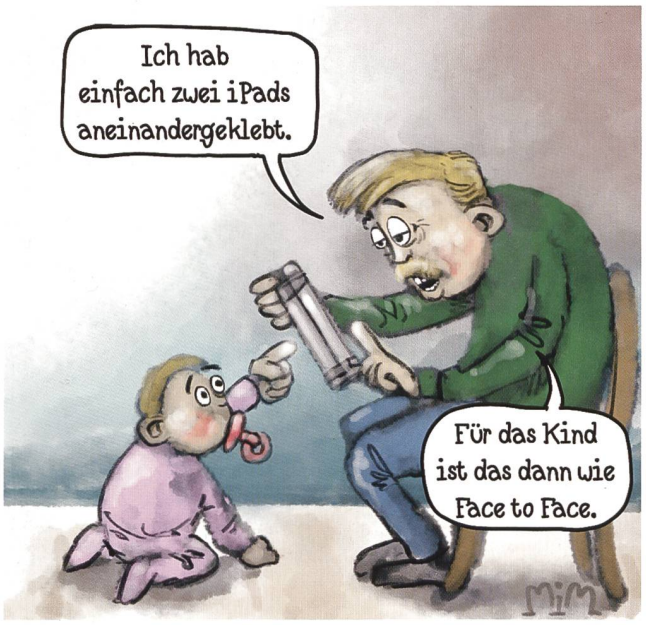
Bahn	Postauto	Bergbahn	Sessellift	Skilift	Langlaufloipe	Hallenbad	Freibad	Minigolf	Finnenbahn	Region	Adresse/Kontaktperson	noch frei 2019 in den Wochen 1–52	Lehrerschlafzimmer	Schlafräume	Betten	Matratzen(lager)	Selbst kochen	Pensionsart	Aufenthaltsraum	Discoraum	Cheminéeraum	Spielplatz
■						■	■			**Appenzellerland**	Ferienhaus Vorderer Schwäbrig, 9056 Gais Tel. 044 310 19 50, Fax 044 310 19 51, Stiftung ZSF E-Mail: vermietung.schwaebrig@zsf.ch www.ferienhaeuser.zsf.ch	**auf Anfrage**	6	10	55		■		4			■
	■			■	■					**Berner Oberland Jaunpass**	Gruppenhaus, Camping Jaunpass, 3766 Boltigen Tel. 033 773 69 53, B. Trösch / S. Müller E-Mail: camping@jaunpass.ch www.campingjaunpass.ch	**auf Anfrage**	2	4	4	28	■		■			■
■	■	■	■	■	■	■	■	■		**Berner Oberland**	Gruppenhaus Frutigresort & Camping Ferienresort 3714 Frutigen Tel. 033 671 09 77, E-Mail: hello@frutigresort.ch, www.frutigresort.ch Das Oberland entdecken – Herzlich willkommen	**auf Anfrage**	5	17	170			H V	■	■		■
	■			■	■	■				**Berner Oberland**	Jugend- und Ferienhaus Aeschi, Aeschiriedstrasse 7 3703 Aeschi bei Spiez Tel. 033 654 36 76, 077 453 19 20, Hauswartin M. Ammann E-Mail: jugendhaus-aeschi@egw.ch, www.jugendhaus-aeschi.ch	**Juli, August, September**	■	■	10 bis 60		■		1 bis 5			■
	■	■	■	■	■					**Berner Oberland**	Ferienhaus Alpenrose, 3755 Zwischenflüh Tel. 079 357 08 36 E-Mail: wernermani@bluewin.ch www.alpenrosemani.ch	**auf Anfrage**		18	56		■		■			■
■	■	■		■	■	■				**Berner Oberland**	Ferienhaus Amisbühl, 3803 Beatenberg-Waldegg Tel. 044 310 19 50, Fax 044 310 19 51, Stiftung ZSF E-Mail: vermietung.amisbuehl@zsf.ch www.ferienhaeuser.zsf.ch	**auf Anfrage**	6	15	58		■		4			■
	■			■		■	■	■		**Berner Oberland**	Adonia Gruppenhaus Bärgsunne, 3657 Schwanden Tel. 033 251 10 26, Herr und Frau Blaser E-Mail: baergsunne@adonia.ch	**auf Anfrage**	■	26	94	94	■	A	■		■	■

	■	■	■	■	■	■	■	■		**Biosphäre Entlebuch**	Berggasthaus Salwideli, 6174 Sörenberg Tel. 041 488 11 27 E-Mail: salwideli@bluewin.ch, www.berggasthaus-salwideli.ch	**auf Anfrage**	6	18	17	82	■	A	■	■		■
■	■	■	■	■	■	■				**Engadin St. Moritz**	«Alte Brauerei», 7505 Celerina / St. Moritz Tel. 081 832 18 74, E-Mail: info@alte-brauerei.ch, www.alte-brauerei.ch Backpacker mit Anschluss an das Hotel	**auf Anfrage**	2	6	60			A	1			
■		■	■	■	■	■				**Engadin**	Ferienhaus Chesa Quattervals, 7525 S-chanf am Nationalpark Tel. 079 512 16 81, Frau M. Feuerstein E-Mail: quattervals@bluewin.ch, www.quattervals.ch	**auf Anfrage**	3	13	26	36	■		■	■		■
■	■				■	■	■			**Graubünden**	Ferien- und Seminarhaus «Ramoschin», 7532 Tschierv, Münstertal Tel. 081 864 02 58, Fax dito/079 291 99 88, E-Mail: o.gross@bluewin.ch Belegungsplan: www.groups.ch/K-0069-0026, www.appa.ch/23721.htm	**auf Anfrage**	2	6	4	30	■	H	1		■	■
■		■	■	■	■	■	■	■		**Graubünden**	Jugendhaus Plazi Bergün, Fuschena 9, 7482 Bergün Tel. 081 284 40 31, E-Mail: info@jugendhaus-plazi.ch www.jugendhaus-plazi.ch	**auf Anfrage**	4	6	54		■		■			■
■	■	■	■	■			■			**Graubünden/ Prättigau**	Lagerhäuser Evangelische Mittelschule, 7220 Schiers Tel. 081 308 04 04 E-Mail: reto.stiefel@ems-schiers.ch, www.ems-schiers.ch	**auf Anfrage**	10	35	110			A	■	■		■
■		■		■						**Luzern**	Ferienhaus Sunnehüsli, 6356 Rigi-Romiti Tel. 041 210 16 46 (WOGENO Luzern) E-Mail: info@wogeno-luzern.ch	**auf Anfrage**			24		■		■		■	
	■	■	■	■	■	■				**Oberwallis Aletsch-Gebiet**	Döttinger Ferienhaus, 3984 Fieschertal VS Tel. 079 956 17 45, Stiftung Döttinger Ferienhaus, 5312 Döttingen E-Mail: info@doettinger-ferienhaus.ch, www.doettinger-ferienhaus.ch	**auf Anfrage**	5	15	79		■		■	■		■
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	**Schüpfheim LU**	Haus an der Emme, Erna Balmer, Unterdorf 14 , 6170 Schüpfheim Tel. 041 484 19 80, Natel 076 349 19 80 www.hausanderemme.ch	**auf Anfrage**	3	6	122		■	A	2	1		■
■	■									**Schwyz**	Hostel Rotschuo Familienherberge am See, Seestrasse 163, 6442 Gersau Ela & Jörg Haupt Tel. 041 828 12 77, E-Mail: info@hostelrotschuo.ch	**auf Anfrage**	■	36	36		■	H	■			■
	■	■	■	■		■				**Toggenburg**	Adonia Gruppenhaus Schweizerhof, 9656 Alt. St.Johann Tel. 062 746 86 40, Herr Timo Hottiger E-Mail: schweizerhof@adonia.ch www.adonia.ch/gruppenhaeuser	**auf Anfrage**		23	96		■	A	■		■	■
■	■	■	■	■	■	■		■		**Wallis**	Sport Resort Fiesch, 3984 Fiesch Tel. 027 970 15 15, Fax 027 970 15 00 E-Mail: info@sport-resort.ch, www.sport-resort.ch	**auf Anfrage**	■	194	1078		■	A	■	■		■
■	■			■	■		■	■		**Zentralschweiz**	SJBZ Schweizer Jugend- und Bildungszentrum, 8840 Einsiedeln geführt durch das Seminarhotel Allegro, Tel. 055 418 88 88 E-Mail: info@hotel-allegro.ch, www.hotel-allegro.ch	**auf Anfrage**	8	26	96		■	A	■	■	■	■

Szenen aus dem Schulalltag

Michael Mittag





Lärmzielorientierter Unterricht

Lieferantenadressen für Schulbedarf

Abenteuer

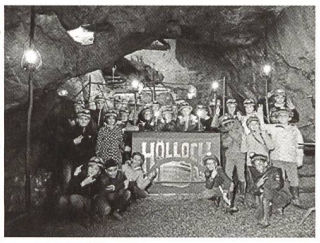
Fordern Sie unsere kostenlose Broschüre mit 60 Bildern zur Steinzeit und zu unsern Steinzeitlagern an!
jakob.hirzel@lenaia.ch
Lenaia GmbH, 052 385 11 11
www.lenaia.ch

LENAIA

HOLLOCH
TREKKING TEAM • MUOTATAL • SWITZERLAND

Gigantisch – 200 km vermessen!
Abenteuerlich – aktiv – geheimnisvoll!
Lehrreich – bildend – unvergesslich!

Informationen: Trekking Team AG
041 390 40 40
079 420 77 77
www.trekking.ch



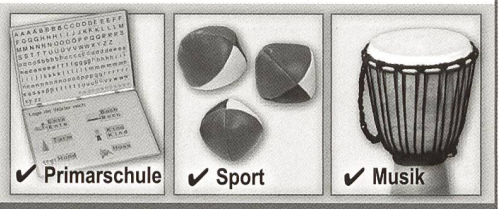
Berufswahl

Berufswahl-Portfolio.ch
Das Lehrmittel für den Berufswahl-Unterricht
✓ Lehrplan 21-konform
✓ über 100 Lektionsskizzen
✓ Elternheft in 13 Sprachen

Bildungsmedien

Betzold
Lehrmittelverlag • Schulausstattung
www.betzold.ch

✔ Schulgeräte
✔ Möbel
✔ Basteln
u.v.m



Gratis Kataloge: www.betzold.ch • Tel 0800 90 80 90 • Fax 0800 70 80 70

Dienstleistungen

explore-it
...erforsche, erfinde, und mehr.
Weiterbildungskurse und vergünstigtes Unterrichtsmaterial für Natur und Technik ab der 4.Klasse: www.explore-it.org

SWISSDIDAC
Dienstleistungen für das Bildungswesen
Services pour l'enseignement et la formation
Servizi per l'insegnamento e la formazione
Services for education

SWISSDIDAC
Geschäftsstelle
Hintergasse 16, 3360 Herzogenbuchsee BE
Tel. 062 956 44 56, Fax 062 956 44 54

www.swissdidac.ch

Holzbearbeitungsmaschinen

Für Holz und Metallbearbeitungsmaschinen
www.ettima.ch
Ihr Spezialist für Werkraum-Service

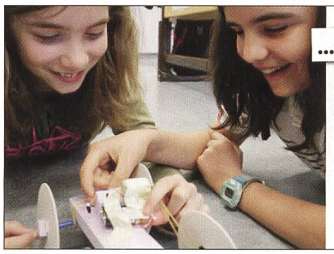
ETTIMA
MASCHINEN-CENTER
BERNSTRASSE 25, 3125 TOFFEN (BE)
TEL. 031 819 56 26, info@ettima.ch

Holzbearbeitungsmaschinen und Werkzeuge: für jedes Schulbudget, verlangen Sie Unterlagen / permanente Ausstellung

FELDER Hammer NL MASCHINEN MARKT

HM-SPOERRI AG
Holzbearbeitungsmaschinen
Weieracherstrasse 9
CH-8184 Bachenbülach
Tel.: 044 872 51 00 www.hm-spoerri.ch
Fax: 044 872 51 21 info@hm-spoerri.ch

Lehrmittel / Schulbücher



...erforsche, erfinde, und mehr.
Weiterbildungskurse und vergünstigtes Unterrichtsmaterial für Natur und Technik ab der 4.Klasse:
www.explore-it.org explore-it

Lehrmittel / Therapiematerial

Betzold
Lehrmittelverlag
Schulausstattung

✔ Primarschule
✔ Musik & Sport
✔ Schulgeräte & Möbel
✔ Bastelmaterial

Bestellen Sie gratis Kataloge unter
www.betzold.ch
Tel 0800 90 80 90
Fax 0800 70 80 70

HLV Heilpädagogischer Lehrmittel-Verlag

Lehrmittel und Unterrichtshilfen für lernschwache Kinder
Zyklus 1–3 im integrativen Unterricht

Möslistrasse 10
4232 Feldbrunnen
Tel. 032 623 44 55

www.hlv-lehrmittel.ch

Schulmaterial / Lehrmittel

- **ZKM**, Buckhauserstrasse 40, 8048 Zürich,
  Tel. 043 818 63 52, Fax 043 818 64 25
  www.zkm.ch verlag@zkm.ch

Schulmobiliar / Schuleinrichtungen

NOVEX MÖBELBAU

Schul- und Büroeinrichtungen
Bellevuestrasse 27 • 6280 Hochdorf
Telefon 041 914 11 41 • Fax 041 914 11 40
www.novex.ch

Lieferantenadressen für Schulbedarf

Spielplatzgeräte

HINNEN Spielplatzgeräte AG - Telefon 041 672 91 11 - www.bimbo.ch

- Spiel-Landschaften
- Rutschbahnen
- Drehbare Kletterbäume
- Fallschutzplatten
- Parkmobiliar

bürli

Bürli Spiel- und Sportgeräte AG
CH-6212 St. Erhard LU
Telefon 041 925 14 00
www.buerliag.com

IRIS Spielwelten

Pädagogisch wertvolle Spiel- und Lebensräume

balancieren, klettern, schaukeln...

Technisches und Textiles Gestalten

DO-IT-WERKSTATT.CH

WIR UNTERSTÜTZEN DIE LEHRPERSON MIT
+ Über 400 Do-it-Aufgaben (Werkaufgaben) mit Bildergalerie
+ Tüftelwettbewerben, Ergänzungen zu Lehrmitteln
+ Unterrichtshilfen zu Technikverständnis und Hilfsgeräten
+ Neu: Wahl-Abonnement!

Technische Lehrmittel

Bischoff AG Wil
Zentrum Stelz
CH-9500 Wil SG
T: 071 929 59 19

160 JAHRE

TechTools Lehrplan 21

Technische Lehrmittel zur Förderung der Informatikkompetenz.

info@bischoff-ag.ch
bischoff-ag.ch

Wandtafel / Schuleinrichtungen

jestor
SCHULUNGSEINRICHTUNGEN

JESTOR AG
5703 Seon
☎ 062 775 45 60
www.jestor.ch

Wandtafel / Schuleinrichtungen

NOVEX MÖBELBAU

Schul- und Büroeinrichtungen

Bellevuestrasse 27 • 6280 Hochdorf
Telefon 041 914 11 41 • Fax 041 914 11 40
www.novex.ch

Weiterbildung / päd. Zeitschriften

- **Schule und Weiterbildung Schweiz**, www.swch.ch, Kurse, Zeitschriften «SCHULEkonkret» und «ECOLE romande», Bücher, Tel. 061 956 90 70 Fax 061 956 90 79

Werkraumeinrichtungen und Werkmaterialien

Ihr Spezialist für Werkraumeinrichtungen in Schulen, Therapie- und Lehrwerkstätten.
Mobiliar, Werkzeuge, Maschinen, Beratung, Planung, Schulung, Service und Revisionen.

Franz Xaver Fähndrich

Spielplatzring 12, 6048 Horw, Tel. 041 340 56 70, Fax 041 340 56 83, Mobil 079 641 07 04, E-Mail: f_faehndrich@bluewin.ch

OPO OESCHGER

Werkzeuge und Werkraumeinrichtungen, 8302 Kloten
T 044 804 33 55, F 044 804 33 57
schulen@opo.ch
OPO.ch

Wellstein ag Werkstattbau
GROPP
8272 Ermatingen
☎ 071 664 14 63

- Beratung
- Planung
- Produktion
- Montage
- Service
- Revision

www.gropp.ch

Werkraumeinrichtungen direkt vom Hersteller

«die neue schulpraxis» – finden statt suchen!

Sie wissen nicht mehr, in welchem Heft Ihrer Sammlung ein bestimmter Artikel publiziert war? Kein Problem! Auf www.schulpraxis.ch finden Sie unter der Rubrik «Jahresinhaltsverzeichnisse» Angaben zu Artikeln bequem nach Stichworten, Übertitel, Titel, Autor, Jahr oder Unterrichtsfach. **www.schulpraxis.ch**

Etwas im Heft 8/2019 verpasst?

Folgende ausgewählte Beiträge aus Heft Nr. 8/2019 finden Sie bis zum Erscheinen des nächsten Heftes auf www.schulpraxis.ch unter der Rubrik «Bonus».

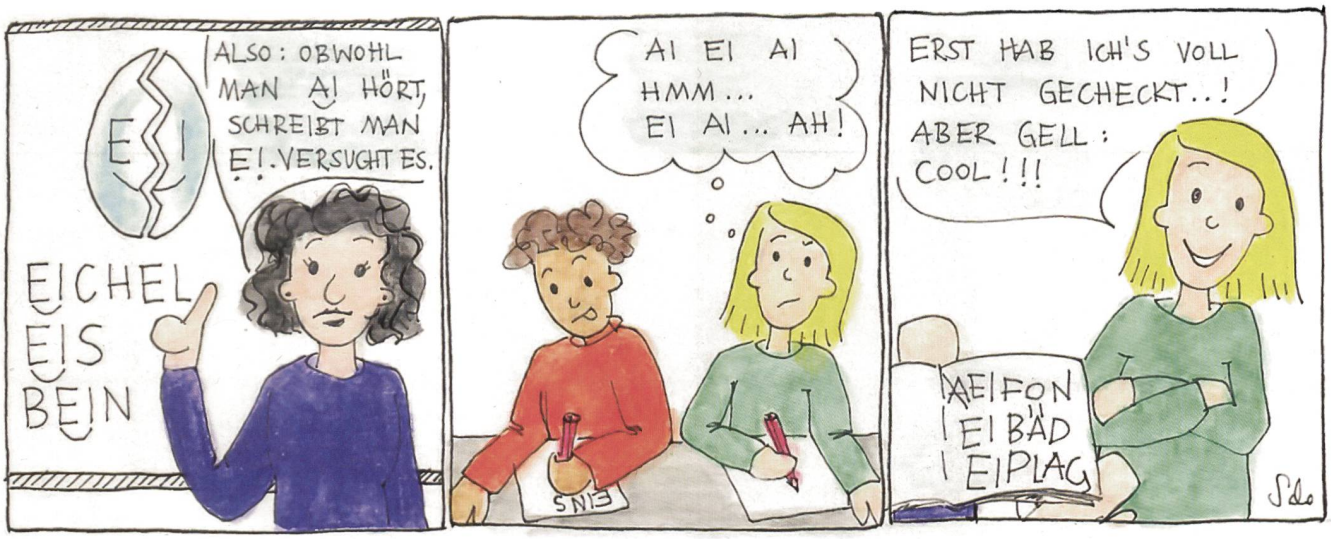
UM Unterrichtsvorschlag
Entdeckungsreise mit der Aprikose

Projektbörse
Musical «Tranquilla Trampeltreu»

U Unterrichtsvorschlag
Gottfried Keller (1819–1890)

Schlusspunkt

VON ZEITEN, DIE SICH ÄNDERN



Schlusspunkt: Zum Aufhängen im Teamzimmer, für den Klassenrat, Elternabend oder einfach zum Schmunzeln.
Die Zeichnerin Sarah Noger-Engeler unterrichtet auf der Unterstufe. Ihre Comicstrips basieren auf Erlebnissen des bunten Schulalltags.

Informationen unter
www.swissdidac.ch

SWISS DIDAC

Dienstleistungen für das Bildungswesen
Services pour l'enseignement et la formation
Servizi per l'insegnamento e la formazione
Services for education

SWISSDIDAC
Geschäftsstelle
Hintergasse 16, 3360 Herzogenbuchsee BE
Tel. 062 956 44 56, Fax 062 956 44 54

die neue schulpraxis

89. Jahrgang, erscheint monatlich (11×)
Juni/Juli Doppelnummer
www.schulpraxis.ch
info@schulpraxis.ch

Redaktion
Unterstufe
Marc Ingber (min)
Wolfenmatt, 9606 Bütschwil
Telefon 071 983 31 49
marc.ingber@schulpraxis.ch

Mittelstufe
Monika Giezendanner (Gi)
Schützenstrasse 69, 8400 Winterthur
m.giezendanner@schulpraxis.ch

Oberstufe/ICT in der Schule
Heinrich Marti (Ma)
auf Erlen 52, 8750 Glarus
Telefon 055 640 69 80
Mobile 076 399 42 12
heinrich.marti@schulpraxis.ch

Schulentwicklung/Unterrichtsfragen
Schnipselseiten
Andi Zollinger (az)
Buchweg 7, 4153 Reinach
Telefon 061 331 19 14
andi.zollinger@schulpraxis.ch

Verlag
NZZ Fachmedien AG
Fürstenlandstrasse 122, 9001 St. Gallen
www.nzzfachmedien.ch

Verlagsleitung
Renate Kucher
renate.kucher@nzz.ch

Abonnemente/Heftbestellungen
Telefon 041 58 200 55 84
Fax 058 200 55 56
aboschulpraxis@chmedia.ch

Inseratenverwaltung
Markus Turani
Telefon 071 272 72 15
Fax 071 272 75 34
markus.turani@schulpraxis.ch

Layout
Lukas Weber, NZZ Fachmedien AG

Druck und Versand
Multicolor Print AG, 6341 Baar

printed in switzerland

Oktober 2019 / Heft 10

Holocaust-Education

In und um die Natur

Auf dem Bahnhof (Wimmelbild)

Rangierspiel zum selber Basteln

«Eulen – Raus aus den Federn»

Nationale Parlamentswahlen

Generationenprojekt Sport

Schnipselseite: Geburtstag

Jetzt bestellen

die neue schulpraxis

Die praktische Unterrichtshilfe nach Themen

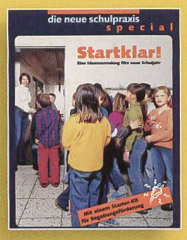
E. Lobsiger
10× Textsorten
Über 300 konkrete Texte mit Impulsen für die Sinnerfassung. 13 Schwindeltexte, die zum kritischen Lesen führen; 30 Ideen im Umgang mit Werbetexten; 30 Arbeitsblätter für die praktische Arbeit mit 100 abgedruckten Witzen/Schmunzeltexten; 37 Logicals mit Lösungen und Ideen für Schreibanlässe; 50 Rätsel für das 3. bis 7. Schuljahr; 30 Sagen zum Vergleichen und Individualisieren; 20 Ideen für eigene Sprachspielereien; Umgang mit Mundartliedern und -texten; Arbeiten mit Interviews.

E. Lobsiger
8 beliebte Textsorten
- 40 Wörtertürme für alle 8 Schuljahre
- 40 Märchenarbeitsblätter für U/M/O
- 15 Fabeln mit Sinnerfassungsaufgaben
- 20 Lesespuren und Anleitungen zum Selberschreiben
- 20 Rate-Krimis, auch in Hörspielform und zum Weiterschreiben
- Y-Texte und Paralleltexte für vielseitige didaktische Einsätze
- 17-Buchstaben-Texte für Erstklässler nach 17 Wochen

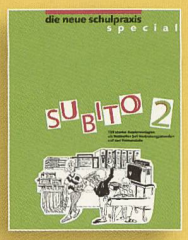
Kopierbereite Unterrichtsvorschläge (Texte zum Anstreichen und Arbeitsblätter zum Individualisieren).

N. Kiechler
Das schnittige Schnipselbuch 2
1000 Zeichnungen zu 100 Themen für die Schule, im Unterricht und in der Freizeit von **A** wie Atmosphäre bis **Z** wie Zirkus. Für alle, die mehr als nur mit Schere und Leim schnipseln wollen. Schnipseln zum Weiterdiskutieren, Weiterzeichnen, Weiterspielen usw. Lassen Sie sich von den zusätzlichen Aktivseiten inspirieren.

▶ **Das schnittige Schnipselbuch 1 ist weiterhin erhältlich.**



N. Kiechler
Startklar
- Neue Klasse, neue Schüler, neue Aufgaben – wie bewältigen Sie diesen Schulbeginn? «Startklar» bietet Ihnen Tools, um mit diesen Anfängen erfolgreich umzugehen. Mit diesem Buch glückt auch der Start für Beginners und Wiedereinsteigerinnen.
- Ein Starter-Kit gibt Ihnen auch Impulse für eine gezielte Begabungsförderung.
- Mit «Startklar» haben Sie einen kompetenten Ratgeber für Ihren Einstieg ins neue Schuljahr zur Seite.



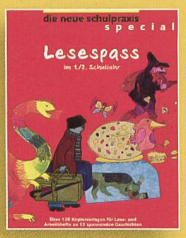
M. Ingber
Subito 2
125 starke Kopiervorlagen für die Primarstufe
Der grosse Erfolg von Subito 1 hat uns zur Herstellung von Subito 2 animiert. Hier möchten wir den Faden etwas breiter spinnen und nicht mehr nur einzelne Arbeitsblätter für kurze Noteinsätze anbieten, sondern kürzere Reihen, die zum selbstständigen Bearbeiten oder zur Repetition gedacht sind. So werden die Schülerinnen und Schüler im Durchschnitt über einen halben Tag beschäftigt.

▶ **Subito 1 ist weiterhin erhältlich.**

D. Jost
Mensch und Umwelt: Pflanzen
Unter dem Motto «Natur erleben das ganze Jahr» bietet dieser Sammelband eine Fülle von Anregungen und Möglichkeiten zum Thema «Pflanzen». Das Reich der Pflanzen im Wechsel der Jahreszeiten zu entdecken, bewusster wahrzunehmen und zu verstehen, ist das Ziel der breit gefächerten Beiträge. Bilder, Texte, Arbeitsblätter und Werkstattmaterialien machen diesen Band zu einer Fundgrube naturnahen Lernens. Der Band erleichtert die Vorbereitung und Durchführung eines erlebnisstarken Realien- und Biologieunterrichtes.

E. Lobsiger
Schreibanlässe
Dieses Buch liefert Ihnen Ideen, wie der alltägliche Aufsatzunterricht neu belebt werden und richtig Spass machen kann.
- Nacherzählungen
- Umschreibungen
- Bildergeschichten/Comics
- Erlebniserzählungen
- Fantasietexte
- Eigene Märchen/Rätsel
- Logicals, Lesespuren, Krimis
- Wochentexte usw.

Über 100 kopierfertige Arbeitsvorlagen



M. Ingber
Lesespass
Im neusten special von «die neue schulpraxis» finden Sie auf 120 Seiten Kopiervorlagen für Lese- und Arbeitshefte zu 12 spannenden Geschichten und Themenbereichen im 1./2. Schuljahr. Die Vorlagen beziehen sich auf den Jahreskalender, handeln von Tier-geschichten, wertvollen Schätzen oder erzählen Geschichten über Freundschaften.

Bitte einsenden an:

CH Media
Kundenkontaktcenter
«die neue schulpraxis»
Neumattstrasse 1
5001 Aarau

aboschulpraxis@chmedia.ch
Tel. +41 58 200 55 84

Alle Preise inkl. MwSt.
zuzüglich Versand

Bitte senden Sie mir (gegen Rechnung):

(Bitte ankreuzen Abonnent oder Nichtabonnent von die neue schulpraxis)

____ Ex. **10× Textsorten**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **8 beliebte Textsorten, Band 2**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **Das schnittige Schnipselbuch 1**	❑ Abonnent **Fr. 20.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 24.50**
____ Ex. **Das schnittige Schnipselbuch 2**	❑ Abonnent **Fr. 20.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 24.50**
____ Ex. **Startklar**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **Subito 1**	❑ Abonnent **Fr. 20.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 24.50**
____ Ex. **Subito 2**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **Mensch und Umwelt: Pflanzen**	❑ Abonnent **Fr. 20.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 24.50**
____ Ex. **Schreibanlässe**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **Lesespass**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**

Name _____ Vorname _____

Schule _____

Strasse/Nr. _____ PLZ/Ort _____

Ich bin Abonnent/-in von «die neue schulpraxis» ☐ ja ☐ nein