

Material:

„Es war einmal ein Ozobot...“

Verwendung des Lernroboters Ozobot Bit zur Erweiterung der digitalen Kompetenz sowie zur Förderung der Erzählkompetenz im Deutschunterricht zum Thema Märchen

Autor*innen:

Dina Fidrich, Sabrina-Nadine Große Holling, Lara Spieker



Verwertungshinweis:

Die Medien bzw. im Materialpaket enthaltenen Dokumente sind gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben. Bitte verweisen Sie bei der Weiterverwendung unter Nennung der o. a. Autoren auf das Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | www.wwu.de/Lernroboter/ . Herzlichen Dank! Sofern bei der Produktion des vorliegenden Materials CC-lizenzierte Medien herangezogen wurden, sind diese entsprechend gekennzeichnet bzw. untenstehend im Mediennachweis als solche ausgewiesen.



Sie finden das Material zum Download hinterlegt unter www.wwu.de/Lernroboter/ .



Kontakt zum Projekt:

Forschungsprojekt
«Lernroboter im Unterricht»

WWU Münster, Institut für
Erziehungswissenschaft

Prof. Dr. Horst Zeinz
» horst.zeinz@wwu.de

Raphael Fehrmann
» raphael.fehrmann@wwu.de

www.wwu.de/Lernroboter/

Das Projekt wird als
„Leuchtturmprojekt 2020“
gefördert durch die



A. Verlaufsplanung - Visuelle Modellierung des Unterrichtsverlaufs

Thema des Unterrichtsentwurfs: Märchenerzählung mit Hilfe des Ozobot Bits

Thema der Unterrichtseinheit: Märchen im Deutschunterricht

Phase	Handlungsschritte / Lehr-Lern-Aktivitäten der Lehrkraft sowie der Schüler*innen	Sozialform	Kompetenzen	Medien und Material
Einstieg (10 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung der Schüler*innen und Bildung eines Sitzkreises • Erster thematischer Impuls/Anschluss an die vorherige Stunde: <ul style="list-style-type: none"> ○ Blitzlicht „Märchen“, Schüler*innen nennen jeweils eine Assoziation zum Thema Märchen ○ Erstellung eines Tafelbilds zur Blitzlichtrunde 	Gespräch im Plenum	<ul style="list-style-type: none"> • Förderung der sprachlichen Kompetenz • Reaktivierung des Vorwissens, Schaffen von Motivation • Entwicklung innerer Bilder und Vorstellung sowie Verbalisierung dieser • Wissen über die Methode des „Blitzlichtes“ anwenden (M1) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung und Anschluss: <ul style="list-style-type: none"> ○ „Was weißt du bereits über Märchen“? ○ „Was zeichnet ein Märchen aus?“ 	Gespräch im Plenum	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivierung des Vorwissens über Märchen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ergebnisse (aus den vorherigen Stunden)

	<ul style="list-style-type: none"> ○ „Wie ist ein Märchen aufgebaut?“ ○ „Womit fängt ein Märchen an?“ <p>Lehrkraft verweist auf die vorherigen Ergebnisse zum Thema Märchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aufbau eines Märchens – Eigenschaften eines Märchens – Wortschatz zum Thema Märchen 		<ul style="list-style-type: none"> • Ideensammlung, die zur Unterrichtsstunde verwendet werden kann • Schüler*innen wenden ihr Wissen über Märchen an (SA4) 	
<p>Märchenerzählung (10 Min.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler*innen befinden sich weiterhin im Sitzkreis • Lehrkraft zeigt die Märchenkarten • Erklärung der Aufgabe: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aus den Bildkarten soll ein Märchen entstehen ○ Bildkarten werden beliebig ausgewählt und umgedreht ○ Jeweils eine Karte wird nacheinander umgedreht ○ Es werden 2-3 Sätze zu einer Karte formuliert • Lehrkraft legt 5 Märchenkarten verdeckt auf den Boden • Lehrkraft wählt eine*n Schüler*in aus, der/die die erste Karte umdrehen darf usw. • Schüler*innen entwickeln gemeinsam ein Märchen zu den Bildkarten • Anschluss-Gespräch: „Worauf müssen wir achten?“ • Überprüfung des Märchens auf Eigenschaften und Aufbau 		<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen erweitern ihre Erzählkompetenzen, indem sie zu beliebigen Bildkarten freie Sätze formulieren (SA3). • Die Schüler*innen wenden ihre Kenntnisse über Märchen an, indem sie ein Märchen unter Rückgriff auf das Vorwissen zum Aufbau und den Eigenschaften von Märchen erstellen (SA4). • Reflexion der eigenen Ergebnisse (SA5) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildkarten zum Thema Märchen

			<ul style="list-style-type: none"> • Entfaltung von Kreativität (PS1) • Förderung des reflektierten Zuhörens (PS4) 	
<p>Vorstellung des weiteren Ablauf (5 Min.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Überleitung zum Einsatz des Ozobot Bits <ul style="list-style-type: none"> ○ Zeigen des Spielfeldes und des Ozobot Bits • Wiederholung Ozobot Bit <ul style="list-style-type: none"> ○ Programmierfunktionen ○ Kalibrierung ○ Farbcodes ○ Anwendungshinweise zur Programmierung mithilfe der Farbcodes • Vorstellung des weiteren Ablaufs: <ul style="list-style-type: none"> ○ Einsatz Ozobot Bit für die Entwicklung eines Märchens in den Kleingruppen • Formulierung der Leit-Aufgabe für die folgende Phase: <ul style="list-style-type: none"> ○ Bildkarten werden verdeckt auf dem Spielfeld ausgelegt ○ Schüler*innen überlegen sich, in welcher Reihenfolge der Lernroboter die verdeckten Märchenkarten „anfahen“ soll ○ Jede*r Schüler*in darf sich dabei reihum eine Karte aussuchen, die als nächstes angefahren 	Plenum	<ul style="list-style-type: none"> • Anwenden der digitalen Kompetenz (SA1) • Entwicklung einer positiven Einstellung zum Umgang mit Medien (PS2) • Wissenserwerb durch Austausch • Förderung der räumlichen Orientierungskompetenzen • Die Schüler*innen lernen eine neue Methode kennen, indem das Spiel im Unterricht eingeführt wird und die Schüler*innen selbst aktiv werden. (M4) 	<p>Veranschaulichung anhand der Materialien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernroboter Ozobot Bit • Spielpläne • Märchenkarten • selbstklebende Farbcodes

	<p>werden soll und entsprechende Farbcodes auf dem Spielfeld positionieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gegenseitiger Austausch bei Fragen in der Gruppe <ul style="list-style-type: none"> ● Ziel hierbei soll ein gemeinsames Problemlösen sein, welches die Schüler*innen in ihrer jeweiligen Gruppe umsetzen 			
Phasentrenner (5 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> ● Gruppenbildung durch die Einteilung der Lehrperson, Auflösen des Sitzkreises hin zu 5 Gruppenarbeitstischen mit jeweils 5 Personen 			<ul style="list-style-type: none"> ● 5 x 5 Märchensymbole zur Aufteilung der Gruppen
Erarbeitung (40 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> ● Formulierung der Leit-Aufgabe für die folgende Phase: <p>Programmiert den Ozobot Bit, indem ihr die Farbcodierungen auf die Strecke klebt.</p> <p>Fahrt 5 verdeckte Märchenkarten an. Das Objekt auf dem Bild soll in eurem Märchen vorkommen.</p> <p>Sobald der Roboter die Karte erreicht, dreht die jeweilige Karte um. Formuliere dann zu dieser Karte 2-3 Sätze. Am Ende soll ein vollständiges Märchen entstehen.</p> <p>Ihr dürft euer Märchen während des Prozesses aufnehmen oder aufschreiben.</p> <p>Stellt euer fertiges Märchen und eure Programmierung der Klasse vor.</p>	Kleingruppen	<ul style="list-style-type: none"> ● Förderung der Erzählkompetenzen ● Umgang mit digitalen Werkzeugen in Form von Aufnahmegeräten und der Bedienung des Ozobots (MK 1.1 und 1.2) ● Produzieren und Präsentieren mit digitalen Werkzeugen (MK 4.1 und 4.2) ● Argumentieren ● Textüberarbeitungskompetenzen 	<ul style="list-style-type: none"> ● 5 x Ozobot Bit ● 5 x Spielpläne ● 5 x 10 Märchenkarten ● 5 x 1 selbstklebende Farbcodes ● 5 x Aufnahmegeräte ● 5 x 1 Aufgabenstellung + Beobachtungsbogen

	<p>Weiterführende Aufgaben:</p> <p>Ihr könnt nun die Reihenfolge eurer Märchenkarten ändern. Die Lernplakate können euch helfen, eine neue Reihenfolge festzulegen. Programmiert den Ozobot Bit um und erzähle ein neues Märchen. Was hat sich verändert?</p> <p>Schüler*innen erarbeiten in den Kleingruppen die Märchen</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Förderung der Problemlösekompetenzen (SA2) • Anwenden der Kenntnisse zur Erstellung eines Märchens (SA4) • Programmierung des Ozobot Bits mithilfe der Farbcodes (Bedienung digitaler Werkzeuge - MK 1.1 und 1.2) • Problemlösekompetenzen werden durch die „Nachbesserung“ der Codierungen im ersten Durchlauf des Ozobots gefördert (MK 6.3) • Förderung der Kooperationskompetenzen (PS3) 	
Phasentrenner	Auflösen der Gruppenarbeitstische hin zum Sitzkreis			
Ergebnissicherung und Vorstellung der Märchen (20 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung der Märchen von den Kleingruppen anhand des Ozobot Bits und des Spielfeldes • Betrachtung des Märchens auf Meta-Ebene 	Gespräch im Plenum, Kleingruppen, Einzelarbeit	<ul style="list-style-type: none"> • Förderung des Darstellens von Ergebnissen (M3) • Entwicklung einer Kompetenz im Präsentieren (M3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ergebnisse der Kleingruppen – Märchenerzählungen • Spielplan der Kleingruppe

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rückgriff auf das einleitend erstellte Tafelbild ○ Rückgriff auf die Beobachtungsfragen ● Feedback der Mitschüler*innen <ul style="list-style-type: none"> ○ Welche Aspekte des Märchens wurden beachtet? ○ Was könnte verbessert werden? 		<ul style="list-style-type: none"> ● Anwenden der Kenntnisse über Märchen - Aufbau und den Eigenschaften (SA4) ● Reflexion des eigenen Prozesses (SA5) ● Förderung des reflektierten Zuhörens (aktives Zuhören, Sinnentnahme) (PS4) ● Überprüfung der Ergebnisse (PS4) ● Kennenlernen der neuen Methode (M4) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ozobot Bit
	<ul style="list-style-type: none"> ● Reflexion der Funktion des Ozobots Bits <ul style="list-style-type: none"> ○ Wie seid ihr vorgegangen? ○ Wo gab es Schwierigkeiten /Was hat nicht funktioniert? ○ Habt ihr etwas ausprobiert oder verändert? Was hat/hätte euch geholfen? ○ Worauf würdet ihr beim nächsten Mal besser achten? 	Gespräch im Plenum		
	<ul style="list-style-type: none"> ● weiterführender Ausblick auf Folgestunden <ul style="list-style-type: none"> ○ Erweiterung der Märchen-Erzählungen (Anzahl der Märchenkarten vergrößern) ○ Erstellen eines Klassenmärchenbuches, in dem alle entstandenen Märchen der Gruppen gesammelt werden 			