

Material:

Das Gottesbild in Psalm 23

Eine Wanderung mit dem Ozobot Bit auf Metaebene in der 5. Klasse

Autor*innen:

Elisabeth Oslage, Liessa Petersen, Pia Porath, Katrin Laura Konermann



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: Das Gottesbild in Psalm 23

Thema der Unterrichtseinheit: Gottesbilder

Phase	Handlungsschritte / Lehr-Lern-Aktivitäten der Lehrkraft sowie der Schüler*innen	Sozialform	Kompetenzen	Medien und Material
Aktivierung (05 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> Ritual: Lied gemeinsam singen, "Danke"-Lied, Strophe 1,2,6 im Kanon, Lehrkraft unterstützt musikalisch 	Gespräch/Singen im Plenum		Evtl. Musik im Hintergrund, Bose-Box
	Einleitende Fragen: <ul style="list-style-type: none"> Kennt ihr Roboter? Was ist für euch ein Roboter? Wo seid ihr Robotern im Alltag begegnet? Könnt ihr euch auch vorstellen, Roboter im Religionsunterricht zu benutzen? 	Plenum	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*innen bilden ihre Sprachlichen Kompetenzen aus (PS 4) 	
Einstieg / Erarbeitung I (25 Min.)	Lehrkraft teilt Arbeitsblatt "Definitionen, Codes und Bewegungen" aus und weist Schüler*innen ein in die Bearbeitung der Aufgaben, zeigen des Einführungsvideos: "Einführung des Ozobot Bit" (Aufbau Ozobot Bit, Ablauf, Hinweise zur Code-Verwendung, Regeln Ozobot Bit, abfahren der Codes), Schüler*innen erarbeiten während	Einzelarbeit	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*innen lernen die für den Ozobot Bit relevanten Komponenten und Fachbegriffe kennen (SA 2) Die Schüler*innen lernen die Programmierung des Ozobot Bits kennen und begreifen den Zusammenhang von Farbcode 	White-Board, Beamer, Stick, PC; Maus, Arbeitsblätter: "Bedienungshinweise zum Ozobot Bit", "Starte und kalibriere

	<p>des Videos die Bedeutungen der Fachbegriffe und die unterschiedlichen Reaktionen des Ozobot Bit auf die verschiedenen Codes und bearbeiten somit die Aufgaben der Arbeitsblätter</p>		<p>und Bewegungen des Roboters (SA3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei den Schüler*innen wird das bewusste, differenzierende, verstehende und reflektierte Zuschauen (aktives Sehen und Hören) gefördert (PS 2) • Bei den Schüler*innen wird die Fähigkeit Informationen zu verarbeiten und sachgerecht wiederzugeben gefördert (M 2) 	<p>deinen Ozobot“, “Definitionen, Codes und Bewegungen“.</p>
	<p>Gespräch zu Kalibrierung, Aktoren, Sensoren, Codes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist eine Aktor? • Wofür braucht der Roboter einen Sensor? • Was ist ein Code? • Was ist ein Programm? <p>Abgleich der Codes im Plenum:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie bewegte sich der Ozobot Bit bei den einzelnen Codes? • Was ist euch aufgefallen? 	<p>Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bei den Schüler*innen wird das bewusste, differenzierende, verstehende und reflektierte Zuschauen (aktives Sehen und Hören) gefördert (PS 2) • Die Schüler*innen bilden ihre Sprachlichen Kompetenzen aus, indem sie an gemeinsamen Gesprächen teilnehmen. (PS 4) • Bei den Schüler*innen wird die Fähigkeit Informationen zu verarbeiten und sachgerecht wiederzugeben gefördert (M 2) 	<p>White-Board/ Classroom-Manager</p>

Überleitung	<p>Gruppeneinteilung : Erstellung der Gruppen mittels der Kartenmethode (Lehrkraft verteilt ein Karten-Blatt an die Schüler*innen, wobei sich jene mit demselben Kartensymbol zu einer Gruppe zusammenfinden: vier Asse, vier Buben etc. (4 Schüler*innen/ Gruppe); Lehrperson verteilt Karten und Ozobot Bit in einer Arbeitsbox für die folgende Gruppenarbeit</p> <p>Schüler*innen sichten kurz das Material</p> <p>Einleitung in die Thematik „Psalm 23“:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was verbindet ihr mir den Motiven? (Hirte, Aue) • Was fällt euch dabei als Erstes ein? • Kommt euch etwas davon bekannt vor? 	Plenum/ Gruppengespräch	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen bilden ihre Sprachlichen Kompetenzen aus (PS 4) • Die Schüler*innen erkennen die Methode der Gruppenarbeit aus eigenen Vorerfahrungen und wenden diese unter Anleitung der Lehrkraft an (M 1) 	White-Board, Code-Karten, Ozobot Bit, Stifte, Papier/Pappe, Skat-Karten, kleine Aufsteller mit Gruppensymbol für die Gruppentische vorbereiten (Asse, Buben etc.)
Erarbeitung 2 (10 Min.)	<p>Arbeitsauftrag im Classroom-Manager und auch als Arbeitsblatt rausgeben</p> <p>Schüler*innen sichten das Material</p> <p>Fragen zur Aufgabenstellung klären</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kann jemand die die Arbeitsaufträge einmal kurz erklären/ vorlesen? • Habt ihr noch Fragen? 	Gespräch im Plenum, Einzelarbeit	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen entwickeln innere (Gottes-)Bilder, eigene Vorstellungen zu Gott und seiner Beziehung zum Menschen (SA 1) • Bei den Schüler*innen wird das Vergnügen an der Wahrnehmung und der Freude an der Arbeit mit dem Lernroboter entfaltet (PS 1) 	Classroom-Manager; Arbeitsblatt „Bewegungen des Ozobot zu Psalm 23“

	<p>Bearbeitung der Aufträge in den Gruppen; Die Schüler*innen teilen eigenständig ein, wer die Aufsicht über den Ozobot hat, wer auf die Zeit achtet, wer Schriftführer/in ist, wer die Linien zieht</p>	<p>Gruppengespräch/ Gruppenarbeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bei den Schüler*innen wird in der Gruppenarbeit das grundlagen-basierte Argumentieren geschult, um im gemeinsamen Diskurs zu einer Lösung zu kommen (PS 3) • Die Schüler*innen bilden ihre Sprachlichen Kompetenzen aus (PS 4) • Die Schüler*innen erkennen die Methode der Gruppenarbeit aus eigenen Vorerfahrungen und wenden diese unter Anleitung der Lehrkraft an (M 1) • Bei den Schüler*innen wird die Fähigkeit Informationen zu verarbeiten und sachgerecht wiederzugeben gefördert (M 2) 	<p>Karten, Ozobot Bit, Kleber, Stifte, Pappe; Uhr</p>
<p>Sicherung</p>	<p>Feedback der Gruppen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lehrkraft wählt eine Gruppenarbeit aus und Schüler*innen sammeln sich um diesen Gruppentisch • Lehrkraft moderiert die Sammlung der Erfahrungen der Schüler*innen mit dem Ozobot Bit 	<p>Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen lernen die Programmierung des Ozobot Bits kennen und begreifen den Zusammenhang von Farbcode und Bewegungen des Roboters (SA3) • Die Schüler*innen bilden ihre Sprachlichen Kompetenzen aus (PS 4) 	<p>Klassengespräch, Ozobot Bit, Ergebnis einer Gruppe,</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Hat euch die Arbeit mit dem ozobot Spaß gemacht? ○ Was hat gut funktioniert? ○ Was nicht? ○ Welche Schwierigkeiten hattet ihr und wie wurde diesen begegnet? <p>Welche Aspekte könnten die Schüler*innen rückmelden?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Problem: Anordnung der Karten, Zeichnen der Linien, Kalibrierung ● Problemlösung auf Metaebene: Schüler*innen könnten Schwierigkeiten damit gehabt haben, die Bewegungen des Ozobots mit den Codes zu vereinen und zu verstehen, dass keine Gerade gezeichnet werden kann (aufgrund von Abbiegen, Umkehren etc.) 		<ul style="list-style-type: none"> ● Die Schüler*innen erkennen die Methode der Gruppenarbeit aus eigenen Vorerfahrungen und wenden diese unter Anleitung der Lehrkraft an (M 1) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ● weiterführender Ausblick auf Folgestunden: <ul style="list-style-type: none"> ○ Vergleich von Bewegungen des Ozobot Bit mit Emotionaler Lage ○ Vergleich des Gottesbildes in Psalm 23 mit dem eigenen 		<ul style="list-style-type: none"> ● Die Schüler*innen entwickeln innere (Gottes-)Bilder, eigene Vorstellungen zu Gott und seiner Beziehung zum Menschen (SA 1) ● Die Schüler*innen bilden ihre Sprachlichen Kompetenzen aus (PS 4) 	

	<ul style="list-style-type: none">○ Reflexion des Wandels des eigenen Gottesbildes (Im Vergleich zum Beginn der Unterrichtsreihe)			
--	---	--	--	--