



Deutschunterricht: Fabeln



Ablaufplan

Dieser Kurs bietet einen spielerischen, unterrichtsbezogenen Zugang zur Programmierung über das Fach Deutsch und das Thema Fabeln. Die SuS setzen sich aktiv mit den Eigenschaften von Fabeln auseinander und inszenieren ausgewählte Geschichten via Scratch und CoSpaces. Beide Anwendungen bieten die Möglichkeit Bühnenbilder, Figuren, deren Bewegungen und Aussagen nach belieben anzupassen und somit die Erzählung zu visualisieren. Zum Abschluss des Kurses werden die gesammelten Kenntnisse zu Fabelwesen durch den Bau eines Fabelbots auf kreative Weise manifestiert.

Wir freuen uns über Ihr Feedback
zu unserem Material:
info@coding-for-tomorrow.de



Lernkompetenzen

- > Kommunizieren - Kooperieren
- > Produzieren - Präsentieren
- > Problemlösen - Handeln



Zeitungfang

60 Min – 90 Min



Zielgruppe

ab Klasse 5



Vorkenntnisse SuS

keine



Vorkenntnisse LuL

Kenntnisse in Scratch & CoSpaces

Übersicht

Woche	Dauer	Thema	Ziel	Umsetzung/Format	Medium/Werkzeug
1	90 Min.	Einführung Scratch und Planung für die erste Fabel	Die SuS kennen die Grundfunktionen der visuellen Programmiersprache Scratch. Sie kennen die Merkmale von Fabeln und können Ideen für die szenische Realisierung einer Fabel erarbeiten.	Die SuS festigen Ihr Wissen zum Bereich Fabeln und sammeln die wichtigsten Merkmale von Fabeln. ----- Die SuS finden einen Einstieg in die praktische Anwendung von visuellen Programmiersprachen am Beispiel von Scratch.	Scratch
2	90 Min.	Umsetzung der ersten Fabel mit Scratch und Präsentation der Ergebnisse	Die SuS können ihre Planung mit Hilfe der visuellen Programmiersprache Scratch umsetzen. Dabei verstehen Sie die Grundlagen von Programmierung und können diese Anwenden. Sie kennen die wichtigen Merkmale von Fabeln und können diese kreativ umsetzen.	Praktische Erstellung einer Fabel als Geschichte in Scratch.	Scratch
3	90 Min.	Einführung in Co.Spaces und Ideensammlung für die Szenen	Die SuS kennen die Bedeutung von virtueller Realität und Einsatzszenarien virtueller Realitäten. Sie kennen die Grundfunktionen von Co.Spaces. Die Sus vertiefen Ihr Wissen zum Thema Fabeln und können erste Ideen für die Umsetzung von Szenen in Co.Spaces sammeln.	Die SuS setzen sich mit dem Thema „Virtual Reality“ auseinander und können erste eigene virtuelle Welten erschaffen. ----- Die SuS erarbeiten erste Ideen zum Thema Szenen aus Fabeln.	Co.Spaces
4	90 Min.	Umsetzung der Ideen in Co.Spaces	Die SuS können ihre Planung in Co.Spaces umsetzen. Sie kennen wichtigen Merkmale von Fabeln und können diese kreativ umsetzen. Dabei gelingt es Ihnen Ihr Vorgehen zu erläutern.	Praktische Erstellung einer Szene aus einer Fabel mit Co.Spaces.	Co.Spaces
5	90 Min.	Fertigstellung der Ergebnisse und Präsentation dieser	Die SuS können Ihre Ergebnisse präsentieren und Ihre Entscheidung für bestimmte Programmierungen begründen. Ihnen gelingt es anderen SuS eine strukturierte und begründete Rückmeldung zu den Präsentationen zu geben.	Die Sus präsentieren Ihre Ergebnisse und geben sich gegenseitig Feedback zu den Ergebnissen.	Co.Spaces
6	90 Min.	Fabelbots	Die SuS sammeln wichtige Fabelwesen und Ihre Eigenschaften und erstellen einen (Wackel-)bot zu diesem Tier.	Die Sus können Ihr Wissen zu Fabelwesen kreativ umsetzen.	



1. Woche

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
5 Min.	Begrüßung, Regeln, Überblick	<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellung Mentor/in und Inhalt des Kurses - Vorstellung der Regeln und Arbeitsweisen im Hub - Kurze Namensrunde SuS 	Krepp-Klebeband, Edding, ggf. laminiertes Ziel
10 Min.	Offene Dialogrunde Abfrage Wissen über Fabeln (Merkmale) und kurze Wiederholung der ersten Fabel.	<ul style="list-style-type: none"> - Sammlung von Merkmalen einer Fabel an der Flipchart - Visualisierung des Ziels für diesen und den nächsten Termin: Szenische Umsetzung der Fabel mit Scratch 	Hardware: Beamer, Laptop, Flipchart, Whiteboardmarker
10 Min.	Analoge Programmierung	<ul style="list-style-type: none"> - Überleitung: Verwendetes Tool: Scratch-visuelle Programmiersprache - Warm up zu Programmierung: Algorithmuspiel 	<p>Hardware: iPads, Beamer, Apple TV</p> <p>Software: App Zeichenbrett (iPads)</p> <p>Audruck: Anweisung Algorithmuspiel zum Vorlesen</p>

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
10 Min.	Einführung Scratch und Pair Programming	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung Scratch Oberfläche - Abfrage Vorerfahrung Programmierung (bei genügend Zeit ggf. mit Aufstellung im Raum): Habt ihr schon einmal etwas programmiert? (Rückfrage – was wurde programmiert) - Methode Pair Programming erklären 	<p>Hardware: Beamer</p> <p>Software: Scratch</p>
20 Min.	Exploration Scratch	Partnerarbeit: Exploration der Scratch Oberfläche mit Hilfe der Scratch Cards	<p>Hardware: Laptops, Mäuse</p> <p>Software: Scratch</p> <p>Ausdruck: Scratch Cards, Scratch Oberfläche</p>
5 Min.	Überleitung zum Fabelthema	<ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung der Fabel: Vorlesen - Sammlung der Szenen aus der Fabel 	<p>Ausdruck: Fabel „Der Rabe und der Fuchs“</p> <p>Beamer: Fabel zum mitlesen</p>
20 Min.	Planung der Scratch Projekte	Aufgabe: Findet euch in 2er Teams zusammen und plant die Umsetzung der Fabel mit Scratch. Welche Bühnenbilder benötigt ihr? Welche Figuren? Was passiert in den Szenen?	Ausdruck: Planungstemplate
10 Min.	Ergebnissicherung: Nächste Schritte	<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellung von 2-3 Planungen - Feedback zu diesen Planungen: Was ist bereits gut gelungen? Was sind eure Tipps für das nächste Mal? - Zeit für Rückfragen 	Ausdruck: Laminierte Feedbackfragen



2. Woche

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
10 Min.	Begrüßung und Wiederholung letzter Termin, Ausblick auf den heutigen Termin	Kurzes Recap aus der letzten Woche (Ziel: Alle SuS kennen ihre nächsten Schritte) Definition des heutigen Zieles: Szenische Darstellung der Fabel in Scratch und Vorstellung dieser	Hardware: Beamer, Laptop Ausdruck: Ziel für den heutigen Termin
60 Min.	Erarbeitung Umsetzung der Ideen des letzten Termins in Scratch	Erarbeitung des Scratch-Projektes in Partnerarbeit	Hardware: Laptops, Mäuse Software: Scratch Ausdruck: Scratch Oberfläche
10 Min.	Präsentation der Ergebnisse Museumsgang	SuS laufen durch den Raum und schauen sich 10 Min. lang die Ergebnisse der anderen an. Auf einem Feedbackzettel vermerken Sie, was Ihnen gut gefallen hat, was besonders gut programmiert wurde und was ihr Tipp wäre.	Hardware: Laptops Ausdruck: Feedbackzettel in Gruppenanzahl
10 Min.	Ergebnissicherung	1–2 Ergebnisse werden kollektiv betrachtet und vor allem in Hinblick auf die Programmierung reflektiert. Den SuS wird die Webseite scratch.mit.edu gezeigt, sodass Sie zu Hause weiter an Scratch arbeiten können.	Hardware: Beamer Audruck: How to Scratch Konto in SuS-Anzahl



3. Woche

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
10 Min.	Begrüßung und Placement zu VR	Die SuS sammeln mit Hilfe der Placement Methode erste Ideen zu VR-Fragen für die Flipcharts: - Was ist VR? - Wo kommt VR zum Einsatz? - Habt ihr persönlich schon Erfahrungen mit VR gesammelt? Falls ja, wo? - Welche Auswirkungen wird VR eurer Meinung nach auf die Zukunft haben?	Hardware: Beamer Flipcharts, Stifte (Eddings, Filzstifte) für jede/n SuS
10 Min.	Zusammenfassung aus der Placement Methode	Je 1-2 SuS fassen die wichtigsten Erkenntnisse des Flipcharts zusammen. Eine gemeinsame Definition von VR wird festgehalten und das Ziel (Umsetzung der neuen Fabel in virtuelle Szenen) der nächsten Wochen besprochen. Ziel des heutigen Termins ist das Kennenlernen von Co.Spaces und die Planung der Umsetzung.	Flipchart, Magnete Ausdruck: Ziel des Termins
20 Min.	Exploaration von Co.Spaces	Die SuS erhalten die Lernkarten von Co.Spaces und explorieren die Umgebung in Partnerarbeit.	Hardware: Laptop, Mäuse, Software: Co.Spaces Ausdruck: Lernkarten

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
10 Min.	Sammlung der Ergebnisse aus der Exploration	Angeleitete Sammlung der Erkenntnisse aus der Exploration im Plenum: 1. Wer kann uns zeigen, wie die Umgebung der Welt geändert werden kann? 2. Wer kann uns zeigen wie man Figuren aus der Bibliothek hinzufügt? 3. Wo befindet sich das Figurenmenü? 4. Wie kann ich die Figur vergrößern, drehen u.Ä. 5. Was muss ich tun um die Figur zu programmieren? 6. Welche wichtigen Programmierblöcke habt ihr entdeckt?	Hardware: Beamer Software: Co.Spaces
10 Min.	Wiederholung der Fabel	Anordnung von laminierten Bildern/Szenen der Fabel „Der Löwe und das Mäuschen“ im Plenum	Ausdruck: Bilder der Fabel (laminiert mit Magnetband)
20 Min.	Planung der Co.Spaces Projekte	Aufgabe: Findet euch in 2er Teams zusammen und plant die Umsetzung der Fabel mit Co.Spaces. Welche Umgebung benötigt ihr? Welche Figuren? Was passiert in den Szenen?	Ausdruck: Planungstemplate
10 Min.	Ausblick und Rückfragen	Ausblick auf die nächste Woche und Zeit für Rückfragen	



4. Woche

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
10 Min.	Begrüßung und Wiederholung letzter Termin, Ausblick auf den heutigen Termin	<p>Kurzes Recap aus der letzten Woche (Ziel: Alle SuS kennen ihre nächsten Schritte)</p> <p>Definition des heutigen Zieles: Umsetzung der Ideen aus der letzten Woche (In der nächsten Woche gibt es noch 50 Min. für die weitere Umsetzung)</p>	<p>Hardware: Beamer, Laptop</p> <p>Ausdruck: Ziel für den heutigen Termin</p>
80 Min.	Erarbeitung	Erarbeitung des Scratch-Projektes in Partnerarbeit	Hardware: Laptops, Mäuse
	Umsetzung der Ideen des letzten Termins in Co.Spaces		<p>Software: Co.Spaces</p> <p>Ausdruck: Co.Spaces</p>



5. Woche

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
5 Min.	Begrüßung und Wiederholung letzter Termin, Ausblick auf den heutigen Termin	<p>Kurzes Recap aus der letzten Woche (Ziel: Alle SuS kennen ihre nächsten Schritte)</p> <p>Definition des heutigen Zieles: Umsetzung der Ideen aus der letzten Woche (In der nächsten Woche gibt es noch 50 Min. für die weitere Umsetzung)</p>	<p>Hardware: Beamer, Laptop</p> <p>Ausdruck: Ziel für den heutigen Termin</p>
45 Min.	<p>Erarbeitung</p> <p>Umsetzung der Ideen des letzten Termins in Co.Spaces</p>	<p>Fertigstellung der Projekte und Betrachtung dieser in der VR-Brille</p> <p>Hinweis: Diejenigen SuS die bereits fertig sind mit ihren Projekten, können die Projekte der anderen SuS in der VR-Brille betrachten.</p>	<p>Hardware: Laptops, Mäuse, Smartphones, VR-Brillen</p> <p>Software: Co.Spaces</p> <p>Ausdruck: Co.Spaces Lernkarten</p>

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
25 Min.	Präsentation	<p>Präsentation im Plenum mit Feedback durch Mitschüler/innen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das hat mir gut gefallen? - Das wäre mein Tipp fürs nächste Mal ... <p>Methode: Meldekette</p> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was ist euch gut gelungen? - Was waren die Schwierigkeiten bei der Arbeit mit VR? <p>Alternativ: Zielscheibenmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ich weiß, was VR bedeutet - Ich kann meine Vorstellungen in einen dreidimensionalen Raum übertragen - Ich verstehe wie „Ereignisse“ und „Aktionen“, die in der Programmierung zusammenhängen - Ich kann Figuren in Co.Spaces programmieren, sodass Sie sich bewegen oder etwas sagen 	<p>Hardware: Tablets, Beamer</p> <p>Software: Co.Spaces</p> <p>Ausdruck: Feedbackfragen Alternative: Vorbereitete Zielscheiben</p>
15 Min.	Reflexion und Verabschiedung	<p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was ist euch gut gelungen? - Was waren die Schwierigkeiten bei der Arbeit mit VR? <p>Alternativ: Zielscheibenmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ich weiß, was VR bedeutet - Ich kann meine Vorstellungen in einen dreidimensionalen Raum übertragen - Ich verstehe wie „Ereignisse“ und „Aktionen“ in der Programmierung zusammenhängen - Ich kann Figuren in Co.Spaces programmieren, sodass Sie sich bewegen oder etwas sagen 	<p>Ausdruck: Feedbackfragen Alternative: Vorbereitete Zielscheiben</p>



6. Woche

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
5 Min.	Begrüßung und Vorstellung des heutigen Themas: Fabeltiere	Plenum: Vorstellung des heutigen Thema: Fabeltiere Bau eines Fabelbots	Hardware: Beamer, Laptop, Flipchartpapier, Software: Linksammlung Schönheitsideale
10 Min.	Erarbeitung/ Wiederholung Fabeltiere und ihre Eigenschaften	Gruppenarbeit: Aufgabe: Füllt gemeinsam die Übersicht aus. Welche Fabeltiere habt ihr bisher kennengelernt, welche Eigenschaften haben diese?	Ausdruck: Template Fabelwesen
10 Min.	Zusammentragen der Ergebnisse	Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden im Plenum zusammengetragen und auf Vorbereiteten Tiervorlagen gesammelt.	Ausdruck: Tiervorlagen A3
10 Min.	Einweisung Löten	Die SuS werden auf die Regeln beim Löten hingewiesen. Gemeinsam wird das Video geschaut: https://www.youtube.com/watch?v=d6e-goeZKbA	Hardware: Beamer

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
40 Min.	Bau des Fabelbots	Die SuS nutzen die zur Verfügung gestellten Materialien und Anleitungen um Ihren Fabelbot zu bauen.	<p>Tüftelmaterial (entsprechend der SuS Anzahl): DC Motor, Batteriehalter, Batterien für den Batteriehalter, mittelgroße Holzwäscheklammer</p> <p>Allgemeines Tüftelmaterial: Draht, Wackelaugen, Pappe, farbiges Papier, Pfeiffenputzer, Moosgummi, Tesafilm, Heißklebesticks, Flüssigkleber, ggf. Lötzinn</p> <p>Werkzeug: Heißklebepistolen, Entmantler, ggf. Schraubendreher (je nach Batteriehalter), Scheren, ggf. LötKolben und Schutzbrillen, Seitenschneider, Zangen</p>
5 Min.	Präsentation der Fabelbots	In zwei Gruppen werden die Fabelbots gestartet. Bei genügend Zeit können einzelne SuS auch noch ihre Gestaltung vorstellen.	
15 Min.	Reflexion der Unterrichtsreihe	Fragebogen der Stiftung oder eigener Fragebogen	