

# Medienkompetenzentwicklung in der Doppelklassenstufe 3/4

## Thüringen-Spiel

### Hinweise zum Impulsbeispiel

---



Dieses Beispiel kann zum Thema „Sich in Raum und Zeit zurechtfinden“ im Heimat- und Sachkundeunterricht der Klassen 3 und 4 bearbeitet werden. Fächerübergreifende Aspekte zu Kunst, Deutsch, Ethik und Werken sind hier deutlich erkennbar und einfach umsetzbar.

Das Würfelspiel kann sowohl begleitend zur Thematik „Thüringen - mein Heimatland“ erstellt werden als auch abschließend und zusammenfassend am Ende der Stoffeinheit. Empfehlenswert ist hier Gruppenarbeit. Einzelne Schüler können für die Spielfeldgestaltung, andere für die Formulierung der Spielregeln, wieder andere für die Fragenformulierung verantwortlich sein.

Im Kunst- oder Werkunterricht ist die Gestaltung des Spielfeldes passend zur Thematik möglich (z.B. Spielname, Ausgestaltung mit Bäumen, Aufkleben von Bildern mit Sehenswürdigkeiten...) Die Felder werden vorher mit Hilfe einer Schablone aufgezeichnet. Aktionsfelder und normale Felder werden unterschiedlich farblich gestaltet.

Das Erfinden, Akzeptieren und Einhalten von Spielregeln ist thematisch im Ethikunterricht angesiedelt. Im Deutschunterricht können in Anlehnung an den Kindern bekannte Würfelspiele Spielregeln formuliert und aufgeschrieben werden. Außerdem wird das Formulieren von Fragen zur Thüringen-Thematik in Heimat- und Sachkunde und Deutsch geübt. Treffende Fragen werden notiert.

Die von der Gruppe erdachten Fragen werden am Computer in die vorgegebene Tabelle geschrieben. Diese werden nach Fertigstellung und Kontrolle ausgedruckt, eventuell laminiert oder mit Karton verstärkt und ausgeschnitten.

Als Abschluss wird das selbst erstellte Spiel natürlich in der Gruppe gemeinsam gespielt.

# Medienkompetenzentwicklung in der Doppelklassenstufe 3/4

## Thüringen-Spiel

### Hinweise zum Impulsbeispiel

---

#### Aus der Beschreibung des Impulsbeispiels in der Mediothek

Kurztitel	Thüringen-Spiel
Titel	Eine Reise durch Thüringen
Kurzbeschreibung	Würfelspiel mit Fragekärtchen entwickeln
Freie Schlagworte	Frage-Antwort, Spiel, Thüringen, Würfelspiel
AutorInnen	Thillm – Autorengruppe
Datum der Veröffentlichung	Januar 2010
Schultyp	Grundschule
Klassenstufe	Doppelklassenstufe 3/4
Weiterführende Links	<a href="http://www.scholl-schule.arnstadt.de">http://www.scholl-schule.arnstadt.de</a>

#### Pädagogisches Vorgehen – Methodik – Didaktik

<b>Aufgabenstellung</b>	<b>Schrittfolge der Bearbeitung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Erfinden eines Spielnamens</li><li>• Erstellung eines Spielfeldes</li><li>• Gestaltung des Spielfeldes</li><li>• Formulieren von Spielregeln</li><li>• Formulieren von Fragen für die Fragekärtchen</li><li>• Schreiben der Fragen am PC in die vorgegebene Datei</li><li>• Ausdruck, evtl. Verstärkung der Kärtchen</li><li>• gemeinsames Spielen</li></ul>
<b>Angestrebte Kompetenzen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>Fachliche Kompetenzen</u></b> Kenntnisse über Thüringen (Kreise, Flüsse, Oberfläche...) treffende Fragen formulieren und aufschreiben Erstellen und Gestalten einer Spielfeldes Formulieren von Spielregeln</li><li>• <b><u>Soziale Kompetenzen</u></b> Die Entwicklung der Fragen sowie das Eintragen derer erfolgt in Partnerarbeit, das erstellte Spiel wird nach Fertigstellung gemeinsam getestet.</li><li>• <b><u>Motorische Kompetenzen</u></b> beim Ausschneiden der Kärtchen</li><li>• <b><u>Informations- und Kommunikationstechnische Kompetenzen</u></b> Vorgegebene Tabelle ausfüllen, Text formatieren, Speichern, Drucken</li></ul>
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	Grundfertigkeiten im Schreiben am PC, Kenntnisse aus Heimat- und Sachkunde über Thüringen
<b>Pädagogische Überlegungen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Unterschiedliche Sozialformen im geöffneten Unterricht</li><li>• Vorgegebenes Arbeitsblatt wird als Datei auf dem Computer bereit gestellt</li><li>• Lehrer- oder Partnerkontrolle</li><li>• benötigte Zeit: 10 bis 15 Minuten</li><li>• Lernorte: Medienecke, Computerraum</li></ul>
<b>Auswahl der Lernmethoden</b>	Kleingruppenmethoden



# Medienkompetenzentwicklung in der Doppelklassenstufe 3/4

## Thüringen-Spiel

### Hinweise zum Impulsbeispiel



Foto: Mario Wirsing



Foto: Mario Wirsing