Beschreibung der Aktivitäten

Aktivität: 1. Kurzbeschreibung

Aufgabe für die Lernenden:

Wer von euch hat schonmal einen Zoo besucht? Was kann man dort entdecken? Wir werden uns in den nächsten Unterrichtsstunden mit Tieren beschäftigen, die im Zoo zu finden sind und sogar einen gemeinsamen Ausflug in den Zoo machen. Ihr werdet viele Wörter zum Thema Tiere im Zoo kennenlernen, die ihr dann verwenden könnt, um eure eigene Zoogeschichte zu schreiben. Diese Geschichte vertont ihr anschließend zu einem Hörspiel. Das Produzieren eines Hörspiels ist das Hauptziel des Lernszenarios. Am Ende veranstalten wir ein Hörspielfest, bei dem wir uns alle entstandenen Hörspiele gemeinsam anhören.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft stellt den Ablauf und die Lernziele des Lernszenarios vor. Sie erläutert, dass das Endprodukt, das die Schüler*innen während des Lernszenarios entwickeln, ein Hörspiel zum Thema Tiere im Zoo sein soll.

Aktivität: 2. Impuls

Aufgabe für die Lernenden:

An der Tafel seht ihr verschiedene Tierbilder und Tiernamen, die durcheinandergebracht wurden. Wer weiß, welches Bild und welches Wort zusammengehören, darf zur Tafel gehen und die beiden Karten untereinander heften.

Hinweise für die Lehrkraft:

Das Tafelbild wurde zuvor von der Lehrkraft vorbereitet. Welche Tiere verwendet werden, ist der Lehrkraft überlassen. Je nach Schwierigkeitsgrad bzw. Niveau können bekannte und einfache oder weniger bekannte und anspruchsvollere Tiernamen verwendet werden. Es ist zu empfehlen, die Bilder und Wörter in angemessener Größe auszudrucken und anschließend zu laminieren. Alternativ können die Tierbilder und -namen auch auf dem Boden im Sitzkreis betrachtet und geordnet werden.

Aktivität: 3. Austausch

Aufgabe für die Lernenden:

Findet euch in Kleingruppen von 3–4 Schüler*innen zusammen und betrachtet gemeinsam das Wimmelbild. Tauscht euch darüber aus, welche Tiere ihr erkennen könnt und erstellt eine MindMap, auf der ihr die Tiernamen notiert. Ihr könnt auch Wörter notieren, die ihr mit den Tiernamen in Verbindung bringt. Verwendet dafür euer Prozess-Portfolio. Tauscht euch anschließend im Klassengespräch über eure Ergebnisse aus. Welche Tiere konntet ihr erkennen?

E-LearnScene: Learning scenarios to support inclusive language and culture education for heterogeneous school classes
ERASMUS+ Project KA 2 - Strategic Partnership 2020-1-BE02-KA201-074826
This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Lernszenario erstellt von: Pia Horn (Technische Universität Dresden) und Pia Rauchardt (Europa-Universität Flensburg)

This project is funded by the European Union

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft schätzt selbst ein, ob die Schüler*innen in der Lage sind, selbstständig Gruppen zu bilden oder ob die Lehrkraft stattdessen die Gruppeneinteilung vornehmen sollte. Dies könnte beispielsweise durch Abzählen geschehen. Jede Gruppe erhält ein ausgedrucktes Wimmelbild (siehe Materialien). Wenn den Schüler*innen nicht bereits bewusst ist, was eine MindMap ist und wie man diese erstellt, sollte die Lehrkraft dies vorher erläutern. Die Schüler*innen erhalten ihr Prozess-Portfolio, in dem die MindMap zu erstellen ist. Der Ergebnisaustausch kann anschließend im Plenum stattfinden. Alternativ können auch die verschiedenen Wimmelbilder getauscht werden, sodass jede Gruppe jedes Wimmelbild einmal betrachtet hat. Hierfür müsste jedoch zusätzlich Zeit eingeplant werden.

Aktivität: 4. Spiel

Aufgabe für die Lernenden:

Wir spielen nun gemeinsam das Spiel „Fang das Tier ". Zuerst bilden wir einen Kreis und wählen ein Kind aus, das als erstes in die Mitte darf. Der/die Spieler*in der/die in der Mitte nennt den Anfangsbuchstaben, mit dem der Tiername beginnen soll. Anschließend wirft er/sie einem/einer Mitschüler*in den Ball zu und er/sie nennt den Tiernamen. Wenn er/sie eine korrekte Antwort nennt, darf er/sie in die Mitte und bekommt den Ball. Fällt dem/der Mitschüler*in kein Tiername ein, wirft er/sie den Ball zu einem/einer Mitschüler*in, der/die sich meldet oder zurück zum/zur Spieler*in in der Kreismitte.

Hinweise für die Lehrkraft:

Für das Spiel wird ein kleiner Ball oder ein ähnlicher Gegenstand benötigt. Können sich die Schüler*innen auf kein Kind einigen, das beginnen darf, wählt die Lehrperson ein Kind aus. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis den Schüler*innen keine Tiernamen mehr einfallen.

Aktivität: 5. Spiel

Aufgabe für die Lernenden:

Jede*r von euch zieht eine Karte. Schaut euch eure Karte an und sucht den/die Mitschüler*in, dessen/deren Karte zu eurer passt. Wenn sich alle Paare gefunden haben, dann versammeln wir uns im Sitzkreis. Nacheinander stellen sich alle Paare vor und anschließend sollt ihr überlegen, ob sich Gegensatzpaare finden lassen. Die Wörter auf den Gedichtkarten heißen Adjektive und sie beschreiben, wie etwas oder jemand ist. Erinnert euch an die Tiernamen, die ihr vorhin gesammelt habt. Kennt ihr noch weitere Paare und passende Gegensatzpaare mit Adjektiven?

Hinweise für die Lehrkraft:

Als Vorlage für dieses Spiel dient das Buch „Braver Hund! Freche Katze! – Gedichte über das Wesen der Tiere " (siehe Material). Zu jedem abgebildeten Tier ist ein Gedicht verfasst, dessen Titel ein Adjektiv ist. Auf einer Doppelseite ist jeweils ein Gegensatzpaar (z.B. geduldig – ruhelos) abgebildet. Die Seiten sollten von der Lehrkraft ausgedruckt, zugeschnitten und laminiert werden. Die Lehrkraft lässt die Schüler*innen jeweils eine Karte, welche

E-LearnScene: Learning scenarios to support inclusive language and culture education for heterogeneous school classes
ERASMUS+ Project KA 2 - Strategic Partnership 2020-1-BE02-KA201-074826
This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Lernszenario erstellt von: Pia Horn (Technische Universität Dresden) und Pia Rauchardt (Europa-Universität Flensburg)
This project is funded by the European Union

entweder ein Tierbild oder ein Gedicht enthält, ziehen. Anschließend sollen die Schüler*innen den/die Mitschüler*in mit dem zum Bild passenden Gedicht (und umgekehrt) finden. Um das Schwierigkeitsniveau zu erhöhen, kann der Tiername, der unter dem Gedicht steht, weggelassen werden, sodass die Zuordnung anspruchsvoller ist. Falls die Schüler*innen nicht von allein darauf kommen, dass sich aus den Adjektiven Gegensatzpaare bilden lassen, kann die Lehrperson darauf hinweisen. Anzumerken ist, dass in dem Buch einige Tiere abgebildet sind, die nicht im Zoo zu finden sind.

Aktivität: 6. Austausch

Aufgabe für die Lernenden:

Wir haben nun einige Adjektive gesammelt, die beschreiben, wie Tiere sind. Fallen euch auch noch Substantive und Verben ein, die insbesondere zu Tieren im Zoo passen? Findet euch in euren Kleingruppen zusammen, in denen ihr die MindMaps zu den Wimmelbildern erstellt habt und ergänzt in eurem Prozess-Portfolio Substantive und Verben. Anschließend besprechen wir gemeinsam eure Ergebnisse.

Hinweise für die Lehrkraft:

Falls die Schüler*innen die Wortarten Adjektiv, Substantiv und Verb noch nicht kennen, sollte die Lehrkraft diese zuvor erläutern.

Aktivität: 7. Austausch

Aufgabe für die Lernenden:

Wer von euch hat schonmal ein Hörspiel angehört? Wer kann erklären, was ein Hörspiel ist? Welches Hörspiel habt ihr bereits angehört und was hat euch daran besonders gut gefallen?

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft leitet mit gezielten Fragen das Brainstorming an. Die Schüler*innen sollen dadurch erste Gedanken und Ideen teilen, um auf die folgende Thematik eingestimmt zu werden. Die Aktivität erfolgt im Plenum und mündlich.

Aktivität: 8. Impuls + Austausch

Aufgabe für die Lernenden:

Wir hören uns nun gemeinsam einen Ausschnitt aus dem Hörspiel „Die Schule der magischen Tiere " an. Während ihr zuhört, überlegt ihr euch, welche Merkmale ein Hörspiel aufweist und was genau dieses Hörspiel besonders macht. Anschließend tauschen wir uns darüber aus.

E-LearnScene: Learning scenarios to support inclusive language and culture education for heterogeneous school classes
ERASMUS+ Project KA 2 - Strategic Partnership 2020-1-BE02-KA201-074826
This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Lernszenario erstellt von: Pia Horn (Technische Universität Dresden) und Pia Rauchardt (Europa-Universität Flensburg)
This project is funded by the European Union

Hinweise für die Lehrkraft:

Das Hörspiel „Die Schule der magischen Tiere " von Margit Auer ist beispielsweise auf Spotify verfügbar. Es kann über eine Musikbox abgespielt werden, die mit einem Handy oder Laptop verbunden ist. Die Lehrkraft kann alternativ auch ein anderes Hörspiel auswählen und je nach Zeitumfang einen längeren oder kürzeren Ausschnitt abspielen. Empfohlen wird ein Ausschnitt von ca. drei Minuten. Falls der Lernraum es ermöglicht, können die Schüler*innen es sich beim Zuhören auf Kissen, Sofas oder Sitzsäcken gemütlich machen. Die Lehrkraft fasst nach dem Austausch zusammen, was ein Hörspiel ausmacht.

Aktivität: 9. Exkursion

Aufgabe für die Lernenden:

Ihr werdet gleich in zwei Gruppen aufgeteilt, in denen ihr gemeinsam den Zoo erkundet. Bei dem Geräuschespaziergang, den wir zuerst machen, sollt ihr ganz aufmerksam sein und eure Ohren spitzen. Ihr müsst leise sein, da ihr sonst nichts von eurer Umgebung und den Tieren hören könnt. Achtet genau darauf, welche verschiedenen Geräusche ihr wahrnehmen könnt und notiert sie auf einem Zettel. Anschließend versammeln wir uns wieder und machen eine kleine Pause. Nach der Pause geht ihr erneut in eurer Gruppe durch den Zoo und sammelt Ideen für eure Zoogeschichte. Macht euch dafür Notizen auf dem Zettel. Ihr könnt euch auch bereits in 3er Gruppen zusammenfinden, in denen ihr dann eure Geschichte und euer Hörspiel gestalten wollt.

Hinweise für die Lehrkraft:

Um die Lerngruppe aufzuteilen, wird eine zusätzliche Aufsichtsperson benötigt. Die Schüler*innen erhalten Papier und Klemmbretter, auf denen sie gut schreiben können und sie sollten ihre eigenen Stifte mitbringen. Das Papier kann entweder weiß sein oder die Lehrperson bereitet ein Arbeitsblatt vor. Die Lehrperson(en) sollte(n) darauf achten, dass die Schüler*innen die Arbeitsaufträge bearbeiten und nicht abgelenkt werden. Um ihnen einen Anreiz zu geben, können sie den Schüler*innen mitteilen, dass sie gespannt sind, wer die meisten Geräusche findet. Der Zoobesuch sollte vorher von der Lehrperson geplant worden sein. Hin- und Rückweg sind zusätzlich einzuplanen. In den meisten Zoos gibt es Rabatt auf die Eintrittskosten von Schulklassen.

Aktivität: 10. Spiel

Aufgabe für die Lernenden:

Um die verschiedenen Tiernamen aufzufrischen, spielen wir nun gemeinsam Tabu mit Tiernamen. Ihr werdet in zwei Teams aufgeteilt, die gegeneinander antreten. Der/die Spieler*in, der/die an der Reihe ist, zieht eine Karte vom Stapel. Auf der Karte steht der Tiername, den das Team erraten muss. Ebenso stehen auf der Karte drei Wörter, die der/die Spieler*in beim Umschreiben des Tiernamens nicht verwenden darf. Der Tiername darf von dem/der Spieler*in ebenso nicht genannt werden. Wird ein verbotenes Wort genannt, bekommt das gegnerische Team die Karte und ist an der Reihe. Wenn das Team den Tiernamen errät, erhält es die Karte und die nächste Karte wird gezogen. Ein Team hat 60 Sekunden Zeit, um so viele Karten wie möglich zu sammeln. Alle Teammitglieder dürfen mitraten und die vermuteten Begriffe in die Klasse rufen. Ist die Zeit abgelaufen, ist das gegnerische Team an der Reihe. Um zu kontrollieren, dass der/die Spieler*in kein verbotenes Wort sagt, steht ein/eine Spieler*in aus dem

E-LearnScene: Learning scenarios to support inclusive language and culture education for heterogeneous school classes
ERASMUS+ Project KA 2 - Strategic Partnership 2020-1-BE02-KA201-074826
This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Lernszenario erstellt von: Pia Horn (Technische Universität Dresden) und Pia Rauchardt (Europa-Universität Flensburg)
This project is funded by the European Union

gegnerischen Team hinter ihm/ihr. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielkarten erraten wurden. Das Team mit den meisten gewonnenen Spielkarten gewinnt.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Tabu-Karten können zuvor entweder gemeinsam hergestellt werden oder die Lehrperson übernimmt dies. Alternativ gibt es auch einige (kostenpflichtige) Vorlagen im Internet zum Download, die ausgedruckt und laminiert werden können. Die Lehrperson sollte die Regeln des Spiels gut kennen und erklären können. Je nach Bedarf kann mehr oder weniger Zeit für das Spiel eingeplant werden. Binnendifferenzierend kann es auch den Kindern ermöglicht werden, die Tiere mit Geräuschen nachzumachen, falls ihnen die Umschreibungen zu schwer fallen.

Aktivität: 11. Austausch

Aufgabe für die Lernenden:

Wenn ihr schon Gruppen gebildet habt, dann setzt euch mit euren Gruppenmitgliedern zusammen und nehmt eure Zettel vom Zoobesuch zur Hand. Wir besprechen zunächst den ersten Arbeitsauftrag zum Geräuschespaziergang. Wer hat mehr als 10 Geräusche aufgeschrieben? Welche Geräusche habt ihr gehört? Wer hat dieses Geräusch auch gehört? Was war das lustigste/merkwürdigste/leiseste … Geräusch, das ihr gehört habt? Im zweiten Arbeitsauftrag solltet ihr euch Gedanken und Notizen zu eurer Zoogeschichte machen. Wer möchte seine Ideen vorstellen? Wer hat noch keine genaue Idee und benötigt Unterstützung und Inspiration?

Hinweise für die Lehrkraft:

Diese Aktivität kann im Sitzkreis durchgeführt werden. Die Lehrperson leitet den Austausch mit gezielten Fragen an und motiviert die Schüler*innen, sich gegenseitig bei der Ideenfindung zu unterstützen. Die Lehrkraft teilt die Kinder, die noch keine Gruppe gebildet haben, in 3er-Gruppen ein.

12. Aktivität: Erarbeitung

Aufgabe für die Lernenden:

Schritt 1: Sammelt in eurer Kleingruppe Ideen, worüber ihr eine Tiergeschichte schreiben könntet und haltet diese fortlaufend in einem Cluster fest. Überlegt euch, wie eure Geschichte aufgebaut sein soll und was alles passieren könnte.

Schritt 2: Einigt euch auf ein Thema und fangt mit dem Schreiben an. Ihr könnt entweder alles gemeinsam schreiben oder die Geschichte in verschiedene Teile unterteilen und dann unter euch aufteilen. Insgesamt sollte eure Geschichte ungefähr drei Seiten lang sein.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft achtet darauf, dass alle Schüler*innen in einer Gruppe aufgehoben sind und sich die Gruppen nach einiger Zeit auf ein Thema für ihre Geschichte geeignet haben. Alternativ können die Kleingruppen auch von der Lehrkraft eingeteilt werden.

E-LearnScene: Learning scenarios to support inclusive language and culture education for heterogeneous school classes
ERASMUS+ Project KA 2 - Strategic Partnership 2020-1-BE02-KA201-074826
This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Lernszenario erstellt von: Pia Horn (Technische Universität Dresden) und Pia Rauchardt (Europa-Universität Flensburg)
This project is funded by the European Union

Die Lehrperson kann den Schwierigkeitsgrad variieren und somit die Aufgabe dem Kompetenzniveau der Schüler*innen anpassen, indem sie den Schüler*innen Sprachmittel (siehe unten) oder (Kinder-)Wörterbücher zur Verfügung stellt.

Es sollte sichergestellt werden, dass alle Schüler*innen die Aufgabe verstanden haben.

Die Lehrkraft sollte ggf. sicherstellen, dass alle Kinder den Aufbau einer Geschichte beherrschen. Empfehlenswert, ist, dass sie Plakate zum Aufbau einer Geschichte im Klassenraum aufhängt, die den Kindern während des freien Schreibens als Orientierung dienen können.

13. Aktivität: Erarbeitung

Aufgabe für die Lernenden:

Schreibt eure Tiergeschichte zu Ende und lest sie danach gemeinsam Korrektur. Stellt sicher, dass ihr eine zusammenhängende Geschichte geschrieben habt.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft stellt sicher, dass alle Schüler*innen ihre Tiergeschichte fertigstellen. Zudem unterstützt die Lehrkraft die Kinder bei Fragen bezüglich der Tiergeschichte und Korrektur.

14. Aktivität: Impuls + Erarbeitung

Aufgabe für die Lernenden:

Arbeitet weiterhin in euren Kleingruppen. Erstellt ein Hörspielskript für eure Tiergeschichte. Achtet dabei darauf, wie die Tiere oder Charaktere in der Geschichte etwas sagen sollen. Ist jemand glücklich, so hört man das auch an der Stimme.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft erläutert den Aufbau eines Hörspielskripts und unterstützt die Schüler*innen während der Erarbeitung bei Fragen und Schwierigkeiten. Der Schwierigkeitsgrad kann variiert werden, indem die Lehrperson den Schüler*innen Stichworte (siehe unten) oder auch (Kinder-)Wörterbücher zur Verfügung stellt.

15. Aktivität: Impuls + Austausch

Aufgabe für die Lernenden:

Überlegt euch, welche Geräusche oder Musik ihr gerne einbauen wollt, um eure Geschichte lebendig und verständlicher zu machen. Geht den Text durch und haltet fest, was, wann, wo und wie zu hören sein sollte. Bedenkt,

E-LearnScene: Learning scenarios to support inclusive language and culture education for heterogeneous school classes
ERASMUS+ Project KA 2 - Strategic Partnership 2020-1-BE02-KA201-074826
This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Lernszenario erstellt von: Pia Horn (Technische Universität Dresden) und Pia Rauchardt (Europa-Universität Flensburg)

This project is funded by the European Union

dass auch Hintergrundgeräusche einen großen Einfluss haben können und dadurch zum Beispiel Meeresrauschen einen Ort am Meer andeutet. Überlegt euch, wie ihr verschiedene Geräusche selbst herstellen könnt und was ihr dafür benötigt.

Haltet eure Ideen in einem Hörspiel-Storyboard fest.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft erklärt den Kindern die Bedeutung von Geräuschen und gibt ihnen Beispiele, wie Geräusche schnell selbst erzeugt werden können. Anschließend gibt die Lehrkraft den Schüler*innen Zeit, um sich Geräusche für ihr Hörspiel zu überlegen. Die Lehrkraft erläutert den Aufbau eines Hörspiel-Storyboards.

16. Aktivität: Austausch

Aufgabe für die Lernenden:

Verteilt nun die Sprecherrollen in eurem Hörspiel. Überlegt euch, welche Rollen in der Geschichte vorkommen, wie viele Sprecher*innen ihr benötigt und wer am besten welche Rolle übernimmt.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft achtet darauf, dass jede lernende Person eine Rolle in der Gruppenarbeit übernommen hat und somit aktiv Teil der Produktion des Hörspiels ist.

17. Aktivität: Impuls + Erprobung

Aufgabe für die Lernenden:

Welche Erfahrungen habt ihr schon mit dem Audiobearbeitungsprogrammen gesammelt?

Hört eurer Lehrkraft aufmerksam zu, wie sie euch das Audiobearbeitungsprogramm *Audacity* vorstellt und macht euch anschließend selbst mit der Technik vertraut.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft stellt das Programm *Audacity* und relevante Funktionen vor und stellt sicher, dass alle Kleingruppen ein Laptop oder Tablet zur Verfügung haben.

18. Aktivität: Erarbeitung

Aufgabe für die Lernenden:

E-LearnScene: Learning scenarios to support inclusive language and culture education for heterogeneous school classes
ERASMUS+ Project KA 2 - Strategic Partnership 2020-1-BE02-KA201-074826
This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Lernszenario erstellt von: Pia Horn (Technische Universität Dresden) und Pia Rauchardt (Europa-Universität Flensburg)
This project is funded by the European Union

Bevor es richtig losgeht, habt ihr nun ein wenig Zeit, um euch auszuprobieren. Übt eure Texte flüssig vorzutragen und mit unterschiedlichen Betonungen und Stimmungen zu sprechen. Experimentiert mit eurer Sprache! Anschließend könnt ihr erste Aufnahmen machen, um zu schauen, wie es wirkt.

Hinweise für die Lehrkraft:

Während dieser Aktivität arbeiten die Schüler*innen an der Produktion ihres Hörspiels. Dabei arbeiten sie selbständig und unterstützen einander. Den Schüler*innen kann hierbei viel freie Hand gelassen werden.

Die Lehrkraft kann die Schüler*innen unterstützen und anregen, mutig mit ihrer Stimme umzugehen.

19. Aktivität: Erarbeitung

Aufgabe für die Lernenden:

Gemeinsam erstellt ihr nun das Hörspiel zu eurer Tiergeschichte. Ihr könnt euch überlegen, ob ihr die Geräusche und Musik schon während des Sprechens oder nachträglich auf einer weiteren Spur einfügen wollt. Euer Hörspiel sollte zwischen drei bis fünf Minuten lang sein.

Hinweise für die Lehrkraft:

Während dieser Aktivität arbeiten die Schüler*innen an der Produktion ihres Hörspiels. Dabei arbeiten sie selbständig und unterstützen einander. Den Schüler*innen kann hierbei viel freie Hand gelassen werden.

Die Lehrkraft steht währenddessen bei Schwierigkeiten mit dem Programm oder Ähnlichem zur Verfügung.

20. Aktivität: Überarbeitung

Aufgabe für die Lernenden:

Überprüft euer Hörspiel in den Kleingruppen und bearbeitet es, falls nötig. Stellt sicher, dass ihr es richtig gespeichert habt und schickt es an eure Lehrkraft.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft stellt sicher, dass alle Schüler*innen ihr Hörspiel fertigstellen. Zudem unterstützt die Lehrkraft die Schüler*innen beim Sichern und Verschicken des Endprodukts, da viele Kinder hierbei Schwierigkeiten haben könnten.

E-LearnScene: Learning scenarios to support inclusive language and culture education for heterogeneous school classes
ERASMUS+ Project KA 2 - Strategic Partnership 2020-1-BE02-KA201-074826
This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Lernszenario erstellt von: Pia Horn (Technische Universität Dresden) und Pia Rauchardt (Europa-Universität Flensburg)

This project is funded by the European Union

21. Aktivität: Präsentation + Auswertung

Aufgabe für die Lernenden:

Jede Gruppe präsentiert nun ihr fertiges Hörspiel. Stellt euer Hörspiel kurz vor, indem ihr erklärt, was eure Idee war und warum ihr es so gestaltet habt.

Hört euren Mitschüler*innen und deren Hörspielen aufmerksam zu und überlegt euch, was ihr ihnen als Rückmeldung zu den Hörspielen sagen und fragen könntet.

Hinweise für die Lehrkraft:

Vor der Präsentation der Hörspiele bespricht die Lehrkraft mit den Kindern, wie ein Feedback aufgebaut sein sollte. Die Lehrkraft spielt dann die Hörspiele der Kleingruppen nacheinander ab, dabei erhält jede Kleingruppe anschließend Zeit, um etwas zu ihrem Hörspiel zu sagen und Rückmeldung von den anderen Lernenden zu erhalten. Die Lehrperson leitet dabei die Rückmeldungen der Kinder und motiviert die zuhörenden Kinder etwas zu sagen. Ebenfalls kann die Lehrkraft zur Unterstützung Fragen stellen, die konstruktive Rückmeldungen erleichtern.

Beispiel für den Aufbau eines Feedbacks:

1. Nennt eine Sache, die euch gut gefallen hat.
2. Stellt eine Frage zu dem Hörspiel.
3. Gebt einen Vorschlag, wie das Hörspiel nächstes Mal noch besser werden könnte.

Die Lehrperson kann die Hörspiele zum Abschluss des Projekts auf CDs brennen oder MP3-Datein erstellen, sodass die Kinder ihre Dateien mit nach Hause nehmen können und eine Wertschätzung ihrer Arbeit erleben.

E-LearnScene: Learning scenarios to support inclusive language and culture education for heterogeneous school classes
ERASMUS+ Project KA 2 - Strategic Partnership 2020-1-BE02-KA201-074826
This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Lernszenario erstellt von: Pia Horn (Technische Universität Dresden) und Pia Rauchardt (Europa-Universität Flensburg)

This project is funded by the European Union