

RheinlandPfalz



PZ-Information 1/2002

Pädagogik

Die Ganztagschule in Rheinland-Pfalz

1. Ergänzungslieferung



Mehr Zeit zum Fördern, Lernen, Leisten

Didaktische Sammlung



LMZ



Mit dieser "PZ-Information" setzt das Pädagogische Zentrum seine Reihe zur Unterstützung der Arbeit an Ganztagschulen fort. Die Materialien und Beispiele zu den Handlungsfeldern der Ganztagschule entstehen aus der Zusammenarbeit mit allen Beteiligten, die in die Arbeit der Ganztagschule aktiv einbezogen sind, sowie mit Didaktikern und Fachwissenschaftlern. Es werden Ideen, Hinweise, Anregungen und Hilfen gegeben für die unterschiedlichen pädagogischen und fachlichen Handlungsfelder der Ganztagschule.

Für Lehrerinnen, Lehrer und Pädagogische Fachkräfte, die diese Anregungen aufgreifen und durch eigene Erfahrungen und Ergebnisse verändern und ergänzen wollen, ist das Pädagogische Zentrum ein aufgeschlossener Partner, der besucht oder telefonisch erreicht werden kann.

Die "PZ-Informationen" erscheinen unregelmäßig. Eine chronologische Liste aller Veröffentlichungen des Pädagogischen Zentrums einschließlich einer inhaltlichen Kommentierung kann im PZ Bad Kreuznach angefordert werden (Rückporto). Unser Materialangebot finden Sie auch im Internet auf dem Landesbildungsserver unter folgender Adresse:

<http://pz.bildung-rp.de>

Herausgeber:

Pädagogisches Zentrum Rheinland-Pfalz (PZ)
Europaplatz 7 - 9, 55543 Bad Kreuznach
Postfach 2152, 55511 Bad Kreuznach
Telefon (0671) 84088-0
Telefax (0671) 84088-10
e-mail: pz-kh@t-online.de
URL: <http://pz.bildung-rp.de>

Redaktion:

Angela Euteneuer

Autoren:

Referenten und Referentinnen des Landesmedienzentrums, des Pädagogischen Zentrums und des Instituts für schulische Fortbildung und schulpsychologische Beratung in Rheinland-Pfalz

Skriptbearbeitung:

Christa Rietzschel

© Bad Kreuznach 2001

Die vorliegende PZ-Veröffentlichung wird gegen eine Schutzgebühr von 5,00 Euro zzgl. Porto- und Versandkosten abgegeben.

ISSN 0938-748X

**Pädagogisches Zentrum
Rheinland-Pfalz
Bad Kreuznach**



PZ-Information 1/2002

Pädagogik

Die Ganztagschule in Rheinland-Pfalz

Mehr Zeit zum Fördern, Lernen, Leisten

Didaktische Sammlung

Erste Ergänzungslieferung

Vorwort

Im September 2001 legte das Pädagogische Zentrum für die Ganztagschulen erstmalig die "Lose-Blattsammlung" vor: "Die Ganztagschule in Rheinland-Pfalz. Mehr Zeit zum Fördern, Lernen, Leisten. Didaktische Sammlung." PZ-Information 10/2001. Die Veröffentlichung war der Beginn von kontinuierlichem und praktischem Arbeiten für die Ganztagschulen. Die hier vorliegende erste Ergänzungslieferung führt dies weiter. Das Anliegen bleibt unverändert: Die "Lose-Blattsammlung" will Lehrerinnen, Lehrer, pädagogische Fachkräfte und alle an der Ganztagschule Beteiligte fachlich und pädagogisch unterstützen. Unterstützen bei ihrer pädagogischen Konzeptentwicklung und bei ihrer täglichen praktischen Arbeit in der Ganztagschule. Sie gibt in den Handlungsfeldern, die für die Ganztagschule konstitutiv sind, Ideen, Hinweise, Anregungen und Hilfen: Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Themenbezogene Vorhaben und Projekte, Förderung, Freizeitgestaltung. Die dargestellten didaktisch-pädagogischen Beispiele sind wirklichkeitsbezogen, realitätsnah, pragmatisch und weiterführend.

Wir danken den Kolleginnen und Kollegen des Landesmedienzentrums, des Pädagogischen Zentrums und des Instituts für schulische Fortbildung und schulpсихologische Beratung für ihre Beiträge und Ausarbeitungen.

Die "Lose-Blattsammlung" wird kontinuierlich weitergeführt, ergänzt und den Schulen zur Verfügung gestellt. Für Beiträge und Erfahrungen aus den Ganztagschulen sind wir sehr dankbar.

Angela Euteneuer

Dr. Ottwilm Ottweiler

Bad Kreuznach, im März 2002

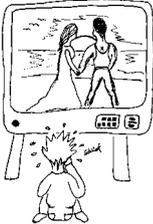
**Material- und Beispielsammlung
erste Ergänzungslieferung**

**Unterrichtsbezogene
Ergänzungen**

Freizeitgestaltung

Förderung

**Themenbezogene Vor-
haben und Projekte**

Projektthema:	Mein Buch	Klassenstufe: 9 - 10
<p>Pädagogische Zielsetzung:</p> 	<p>Stärkung der Individualkompetenz in einer schwierigen Entwicklungsphase.</p> <p>Schüler und Schülerinnen beschäftigen sich schreibend, malend, spielend und kommunizierend mit sich selbst. Es beginnt mit einfachen, den Schülern aus anderem Kontext bekannten Aufgaben und wird immer persönlicher, so weit, wie es Ihnen und den Schülerinnen und Schülern recht ist.</p> <p>So entstehen innerhalb eines Jahres sehr individuelle Bücher, die nicht nur eine heiße Phase der Pubertät spiegeln, sondern sie auch vertiefen.</p>	
<p>Bausteine:</p>    	<p>Mein Buch Die Schülerinnen und Schüler kaufen ein mindestens 50-seitiges leeres Buch. (von Kladder bis Photoalbum ist alles möglich)</p> <p>Wer bin ich? Bild Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich für ein Bild von sich für die erste Seite des Buches und beschreiben ihre Gedanken bei der Auswahl des Bildes.</p> <p>Wer bin ich? Text Die Schülerinnen und Schüler formulieren einen Steckbrief von sich.</p> <p>Mein Lieblingsfilm Die Schülerinnen und Schüler stellen ihren Lieblingsfilm vor und erzählen kurz ihre Lieblingsstelle, ihre Lieblingsfigur und ihre Traum-Film-Partnerin oder Traumfilmpartner.</p> <p>Mein Lieblingsbuch Die Schülerinnen und Schüler stellen ihr Lieblingsbuch vor und erzählen kurz ihre Lieblingsstelle und ihre Lieblingsfigur.</p> <p>Mein Lieblingsmärchen Die Schülerinnen und Schüler benennen ihr Lieblingsmärchen und schreiben sofort ohne vorheriges Gespräch und Hilfsmittel das Märchen aus der Erinnerung auf. Die Lehrerin, der Lehrer, die Schülerinnen oder Schüler selbst besorgen den "Originaltext" und vergleichen ihre Version mit dem "Original" (Stolperstein: Viele Schülerinnen und Schüler kennen nur noch die Disney-Version der Märchen). Es geht nicht um Korrektur, sondern um Bewusstmachen dessen, was dem Schüler an diesem Märchen wichtig war. Die Märchen können dann auch in der Gruppe nachgespielt werden.</p>	



Berufsfahrkarte

Die Klasse wird umgeräumt zum Zugwaggon, in dem die Schülerinnen und Schüler ihrem beruflichen Ziel entgegenfahren. Sie verkaufen als Schaffnerin und Schaffner die Fahrkarten. Wer kein Ziel weiß, dem bieten Sie an: Informationsreise, Rundfahrt, Vergnügungsreise und was Ihnen sonst noch so einfällt.

Carpe Diem

An der passenden Stelle des Buches oder Films "Club der toten Dichter" lassen Sie die Schüler schriftlich formulieren, was sie einmal Ungewöhnliches aus ihrem Leben machen wollen.

Standpunkte verändern

Ein paar Szenen weiter, ist dies Thema des Buches /Filmes. Greifen Sie die Anregung auf und ermuntern Sie die Schülerinnen und Schüler, irgendwo in ihrem Leben ihren festen Platz einmal zu verlassen, um sich einen Ausschnitt des Lebens mal aus einer veränderten Perspektive anzusehen (z. B. am Familientisch oder in der Schule ...).

Geheimnisse

Jeder hat Geheimnisse. Geheimnisse vor Lehrern, Mitschülern, Jungs oder Mädchen, Eltern, Nachbarn ...

Wie behandelt man sie.?

Wie schafft man es, ein Geheimnis in das Buch zu schreiben, so dass kein Fremder es enträtseln kann?

Mein Vorname

Was bedeutet er, wie kam der Schüler/ die Schülerin zu diesem Namen?

Wenn Sie sich trauen:

Wie ging es der Mutter/den Eltern während der Schwangerschaft, wie war die Geburt ,...?

Meine Eltern früher

Wie kleideten sich die Eltern, als sie so alt waren wie die Schülerinnen und Schüler heute, welche Musik hörten sie?

Mein Familienfoto

Aktion ist angesagt. Besorgen Sie eine Kamera.

1. Wahl ist eine Sofortbildkamera, 2. Wahl eine Digitalkamera, es geht auch mit einer x-beliebigen.

Jede Schülerin/jeder Schüler bestimmt aus der Gruppe die Darsteller der Mitglieder seiner Familie und postiert sie zu einem Familienfoto, das dann fotografiert wird.



Seien Sie auf Fragen gefasst wie: Meine jetzige Familie, oder mit meinem Papa? Geben Sie keine Antworten, sondern lassen Sie den betreffenden Schüler selbst entscheiden, welches Ensemble seiner Vorstellung von Familie am nächsten kommt.

Mein Familienstammbaum

Obwohl das Thema oft zunächst Stirnrunzeln hervorruft, ist es eines der langlebigsten. Superlative bisher:

3 m², zurück bis 1750, und bis in die USA und Australien.

Wenn es mehr als ein interessantes Spiel sein soll, dann sollten folgende Angaben im Stammbaum enthalten sein:

- Berufe
- Todesursachen, sofern es sich um erwähnenswerte Krankheiten/Umstände handelt
- sonstige bemerkenswerte Krankheiten (Sucht?)
- alle Arten von "Flucht" aus der Familie (Wegziehen, Auswandern, Suizid, Verschwinden ...)

Manchmal sind diese Aspekte von Familientabus belegt. Trotzdem sind zum Beispiel gerade die "schwarzen Schafe", die das Familiensystem häufig verlassen (mussten), interessante Persönlichkeiten, von denen und über die man viel über unausgesprochene Familienregeln erfahren kann.



Familienprüche

Die Lieblingssprüche der Eltern, vielleicht der Großeltern. Erziehungsversuche, die manch einer nicht mehr hören kann.

Das kann ich gut

Stärken der Schülerinnen und Schüler, als Text oder Bild



Ich bin ein guter Mensch,

ist das Stichwort für den nächsten Teil. Lassen Sie jeden Schüler in der Gruppenliste hinter jeden Namen drei gute Eigenschaften notieren.

Das Ganze soll schnell gehen, ohne großes Gegrübel. Deshalb ist es wichtig, die Namensliste schon vorzugeben. Finden Sie sich lieber damit ab, dass es ein paar Lücken gibt, als dass die Schülerinnen und Schüler ewig lange herumsuchen (am Ende beim Nachbarn).

Versuchen Sie die Schülerinnen und Schüler zu möglichst konkreten Äußerungen zu bewegen. "Nett" gilt bei mir nicht mehr.

Jeder muss sein Ergebnis erhalten und verarbeiten, z.B. ordnen nach Häufigkeit. Dann abschreiben mit einer der Häufigkeit entsprechenden Schriftgröße. Umsortieren, danach, was der einzelnen Schülerin wichtig ist ...

Deine Lebenslinie

Den Einstieg in dieses Thema kann man gut mit Hilfe eines Lebenslaufes, einer Biografie machen. Ob es ein literarisches Thema ist wie Heinrich Heine, ein politisches wie Rosa Luxemburg, ein modernes aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler (vielleicht ein Popstar, oder eine Drogen"karriere"), spielt keine entscheidende Rolle. Jedenfalls sollte am Ende dieser Behandlung die Aufgabe stehen, dieses Leben in Form einer "Fieberkurve" darzustellen. Teilen Sie dazu die Lebensdauer auf einer waagerechten Achse in Jahresabschnitte ein und lassen Sie zunächst Plus- und Minuszeichen setzen. Dann ergibt sich in der Regel schnell die Notwendigkeit größerer Differenzierung.

Dann kommt die Aufgabe, die eigene Lebenslinie aufzuzeichnen. Da der waagrechte Zeitstrahl ja noch nicht sehr lang ist, ist eine differenzierte Beschäftigung auch mit einzelnen Jahren möglich. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler auf jeden Fall schon vor der Geburt beginnen. Der Embryo erlebt ja die Höhe- und Tiefpunkte der Mutter mit. Weitere mögliche Wendepunkte vor dem 6. Lebensjahr sind:

- Geburt (schwere Geburt?, Geburtskomplikationen, ...)
- Reaktionen auf die Geburt von Familienmitgliedern
- Familienatmosphäre um das Kind
- Kinderkrankheiten
- Sprechenlernen/Gehennlernen
- Kindergarten
- Einschulung/Schulwechsel
- Verlust von Bezugspersonen (oder "Gewinn" von neuen)

Anschließen kann sich

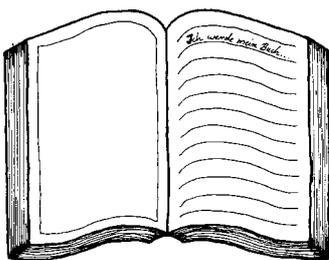
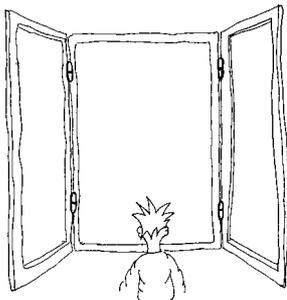
Deine Biografie

Ein Ausblick

Hier arbeite ich gerne mit einer Fantasiereise, in der die Schülerinnen und Schüler die bisherige Schulkarriere durchlaufen und ihre ersten Schritte ins Berufsleben reflektieren (Entscheidungen, Bewerbungen, Lehrvertrag ...), um dann Platz für Erwartungen und Ängste zu geben.

Was tun?

Eine zweite Fantasiereise, die durch das ganze Buch geht, alle Stationen noch einmal nennt und mit der Frage, was aus diesem Buch werden soll, schließt das Projekt ab.



Materialien/ Medien/ Arbeitsmittel	<p>Wie bereits erwähnt setze ich den Film oder das Buch "Club der toten Dichter" (Autorin Nancy H. Kleinbaum) für die Bausteine 7 und 8 ein.</p> <p>Fürs Familienfoto ist eine Kamera unerlässlich.</p> <p>Eine Biografie Ihrer Wahl ist zur Vorbereitung des Bausteines „Lebenslinie“ und der darauf folgenden Biografie sinnvoll.</p>
Schulische und außerschulische Partner:	<p>Der wichtigste Partner sind in diesem Projekt die Eltern, mit denen Sie die Schüler ins Gespräch bringen, egal ob sich Heini auf Vaters Platz setzt, ob Conchita zu Hause fragt, wie sie zu diesem Namen kommt, die Mutter die alten Platten auflegt oder bei Opas Geburtstag die halbe Familie am Stammbaum bastelt. Und nach anfänglichen Irritationen, sind alle Ihnen dafür dankbar, denn in diesem Alter ist die Kommunikation der Generationen oft aufs Nötigste reduziert!</p>
Besondere Hinweise:	<p>Obwohl ich immer großen Wert auf den persönlichen Charakter der Bücher lege und sie nur auf Wunsch der Schülerinnen und Schüler genauer ansehe (dieser Wunsch kommt relativ häufig), geht ein Teil von ihnen gegenüber den Mitschülern recht offen mit dem Buch um (sie werden ausgetauscht). Wichtig ist es da vielleicht, diejenigen zu unterstützen, die sich daran nicht beteiligen wollen.</p> <p>Eine ca. 50-seitige Beschreibung des Projektes ist beim Autor erhältlich.</p> <p>Auf Wunsch ist eine gemeinsame Vorbesprechung des Projektes und eine Begleitung bei „Knackpunkten“ möglich.</p> <p>Kontakt über das PZ, Außenstelle Koblenz</p> <p>Es ist eine erhebende Sache, als Lehrer das Wachsen dieser Bücher zu sehen, die Liebe, den Eifer, die Kreativität mit der sie gestaltet werden; zu erleben, wie wichtig sie vielen Schülerinnen und Schülern sind.</p> <p>Aber am Ende des Projektes sind sie alle weg!</p>
Ansprechpartner	<p>Peter Veit, Pädagogisches Zentrum, Koblenz</p>

Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	Kinderleben vor 100 Jahren
Fachbezug	Fächerübergreifendes Lernen Deutsch / Geschichte / Darstellendes Spiel
Schwerpunkt	Lernen durch Nachempfinden
Klassenstufe	Jahrgangsstufenübergreifend, ab Kl. 5 möglich
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	<p>Wie lebten Kinder vor 100 Jahren? Antwort auf diese Frage erlesen sich die Schüler zunächst im Jugendroman "Umsonst geht nur die Sonne auf" von Els Pelgrom:</p> <p>Die 12-jährige Hauptfigur Fine, Kind einer verarmten, vielköpfigen Arbeiterfamilie, muss die Stellung einer Hausmagd bei einer reichen Arztfamilie annehmen, um die Familie zu ernähren.</p> <p>Es folgen Recherchen zum Kinderleben vor 100 Jahren in Lexika, Fachliteratur und im Internet.</p> <p>Um ein Nachempfinden und Nacherleben des Schicksals der Hauptfigur zu ermöglichen, stellen die Jugendlichen zunächst in der Schule und anschließend in der Kulisse des örtlichen Heimatmuseums ausgewählte Kapitel des Jugendromans nach bzw. erarbeiten zusätzliche Szenen auf der Grundlage der Sachtexte.</p> <p>Gespielte Szenen werden mit einer Videokamera aufgenommen.</p> <p>Gezielte Nachbesprechung der Aufnahmen mit der Gruppe ermöglicht die Verbesserung der szenischen Darstellung.</p> <p>Nach Abschluss des Projekts werden die Ergebnisse entsprechend vorgestellt (Präsentation der Video-Aufnahmen auf einem Elternabend, am Tag der offenen Tür/Schulfest, anderen Schülergruppen)</p>
Hinweise	<p>Örtliches Heimatmuseum sollte ausgestattet sein mit Mobiliar und Gebrauchsgegenständen aus dem vorigen Jahrhundert.</p> <p>Eingerichtete Räume aus dem vorigen Jahrhundert (Küche, Schlafzimmer, Vorratskeller, Scheune, Schulzimmer ...) erleichtern die Projektdurchführung, da der Kulissenbau entfällt.</p>
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	<p>Literarische Grundlagen: Umsonst geht nur die Sonne auf, Els Pelgrom, dtv, München, ISBN: 3423701897</p> <p>Sachtexte über Kinderarbeit, Schulleben vor 100 Jahren aus Lexika.</p>
Ansprechpartnerin	<p>Örtlicher Heimatverein / Verein "Heimatmuseum"</p> <p>Franziska Thomas-Schnur, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach</p>

Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	Landwirtschaft	
Fachbezug	Erdkunde, Biologie, Bildende Kunst	
Schwerpunkt	Fächerübergreifender Ansatz, Regionales Vorhaben, Öffnung von Schule	
Klassenstufe	6	
Schulart	schulartübergreifend	
Pädagogische Zielsetzung	Handlungsorientierter Unterricht in Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern (Gemüsebauern, Winzer, Viehzüchter), Planung, Durchführung und Auswertung einfacher Versuche, Ausarbeitung, Durchführung und Auswertung von einfachen Befragungen (Interviews), Vertiefung der Atlasarbeit	
	Mögliche Einzelthemen und Hinweise zur methodischen Umsetzung:	
	1. Der Boden im Experiment <ul style="list-style-type: none"> - Die Fingerprobe <i>oder</i> - Bestimmung der Wasserdurchlaufgeschwindigkeit und der Wasserkapazität <i>oder</i> - Erwärmung unterschiedlicher Bodenproben 	<p>Die Schüler lernen durch kleine Versuche ausgewählte Bodeneigenschaften kennen.</p> <p>Sie trainieren das Protokollieren einfacher Versuche.</p>
	2. Wichtige Agrarräume in Deutschland	<p>Die Schüler vertiefen die Atlasarbeit (thematische Karte/Legende).</p>
	3. Der Beruf des Landwirtes hat viele Gesichter <ul style="list-style-type: none"> - Bereich Viehzucht: Milchwirtschaft, Mastviehhaltung, Reiterhof - Bereich Ackerbau: z. B. Zuckerrüben - Bereich Sonderkultur: z. B. Weinbau, Gemüseanbau 	<p>Die Schüler nutzen Schulbücher und sonstige Broschüren als Informationsquelle.</p> <p>Sie ordnen Bildvorlagen sinnvolle, erläuternde Texte zu.</p>
	4. Landwirtschaft im Wandel Landwirtschaft früher und heute	<p>Die Schüler nutzen Foto und Film als Informationsquelle.</p>

	5. Interview mit dem Gemüsebauern	Die Schüler erstellen Fragebögen, führen Befragungen durch und werten sie aus.
	6. Obst und Gemüse aus deutschen/fremden Landen	Ausarbeitung einer Collage.
Hinweise	<p>Empfehlenswert sind Unterrichtsgänge zu einem landwirtschaftlichen Betrieb in Schulnähe.</p> <p>Bei der Planung ist eine rechtzeitige Anmeldung zu beachten. Rückmeldungen von Kolleginnen und Kollegen zeigen, dass Betriebe, die Jungvieh halten, für die Schüler der Orientierungsstufe besonders interessant sind. Positiv bewerteten die Schüler außerdem das Angebot eines Bauernfrühstücks mit frischen Produkten des Betriebes.</p>	
Literatur/Bezugsquellen/Medien	<p>Medien zum Thema Landwirtschaft</p> <p>Landwirtschaft und Umwelt, Heft 16, S I, PZ-Information 16/2000</p> <p>Im vorliegenden Heft werden über 40 verschiedene Veröffentlichungen zur Landwirtschaft vorgestellt, die Verwendung im Unterricht finden bzw. der fachlichen Vorbereitung von Lehrkräften dienen können. Es handelt sich um preiswerte bzw. kostenlose Publikationen, die u. a. von Vereinen, Gesellschaften, pädagogischen und staatlichen Stellen herausgegeben werden.</p> <p>aus der Reihe: Landwirtschaft und Umwelt</p> <p>Das Frühjahr im Weinberg, Heft 3, S I, PZ-Information 10/94</p> <p>Formen der Hühnerhaltung, Heft 6, S I, PZ-Information 8/96</p> <p>Kulturpflanzen im Jahreslauf - Beispiel Zuckerrübe, Heft 7, S I, PZ-Information 9/96</p> <p>Landwirtschaft im Wandel - Beispiel Kartoffelanbau, Heft 8, S I, PZ-Information 10/96</p> <p>Herbst im Weinberg, Heft 9, S I, PZ-Information 13/96</p> <p>Gemüse für den Winter, Heft 11, S I, PZ-Information 11/97</p> <p>Sonderkulturen in der Landwirtschaft - Beispiel Kirschen, Heft 12, S I, PZ-Information 16/97</p> <p>Sommer im Weinberg, Heft 13, S I, PZ-Information 20/97</p> <p>Rinderhaltung - Beispiel: Milchviehhaltung in der Eifel, Heft 14, S I, PZ-Information 1/98</p> <p>Lebensgrundlage Boden, Fächerübergreifender Unterricht Erdkunde/Biologie/Chemie, PZ-Information 13/90</p>	
Ansprechpartner	Gerhard Vierbuchen, Pädagogisches Zentrum, Koblenz	



Thema	Was oder wie viel verträgt unsere Erde? Ein Projekt zum Thema: Zukunftsfähigkeit unseres Planeten
Fachbezug	Erdkunde, Gesellschaftslehre, Umwelterziehung Projektartiges Arbeiten mit einem fächerverbindenden Ansatz zu Deutsch, Mathematik, Geschichte.
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungsangebote
Klassenstufe	9/10
Schulart	schulartübergreifend
Pädagogische Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Das Projekt bietet ein ganzheitliches langfristiges und projektartiges Arbeiten. • Einzelaspekte können auch in arbeitsteiliger Gruppenarbeit projektartig untersucht und ausgeweitet werden. • Die Themenschwerpunkte können im Rahmen von kurzen Unterrichtssequenzen im Sinne des selbsttätigen Arbeitens erschlossen werden. • Den Schülerinnen und Schülern werden Möglichkeiten zur Einübung und Sicherung von Schlüsselqualifikationen geboten. • Das Projekt fördert das ganzheitliche und vernetzte Denken. • Es wird zum selbstständigen Tun aufgefordert. • Fachliche Inhalte werden mit ausgewählten Bausteinen zum Lernen lernen kombiniert. <p>Darstellung der Schwerpunktthemen mit kurzer inhaltlicher Beschreibung (Auswahl):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bevölkerungswachstum <ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren im Internet zur Bevölkerungsentwicklung • Umsetzen von Diagrammwerten in eine Tabelle • Erstellen von Kreisdiagrammen zur Verteilung der Weltbevölkerung • Durchführen von Umfragen zur Bevölkerungsentwicklung in Deutschland 2. Rohstoffverschwendung <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefendes Arbeiten mit dem Atlas • Rechenaufgaben zur Lebensdauer mit Rohstoffen • Auswerten von Karikaturen 3. Umweltvernichtung <ul style="list-style-type: none"> • Selbstständiges Erstellen einer (Problem)-Weltkarte • Umsetzen eines Katastrophenberichts in eine Skizze durch Beschriftungen, Begriffe und Zusammenhänge.

	<p>4. Hunger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefende Übungen zur Topographie und zum Umgang mit dem Atlas • Zuordnung von Textabschnitten in eine Tabelle <p>5. Städtewachstum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen eines Ländersteckbriefs • Umsetzen von Sachtextinformationen in eine Tabelle • Umsetzen eines Gedichts in einen geschlossenen Sachtext <p>6. Verkehr</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeiten mit Karikaturen • Darstellen der Autozulassungszahlen in einem Säulendiagramm • Aus vorgegebenen Stichpunkten zur Verkehrsspirale einen zusammenhängenden Text verfassen • Berechnungen zur Gesamtzahl von Kraftfahrzeugen in ausgewählten Ländern durchführen
<p>Literatur/Bezugsquellen/ Medien</p>	<p>Arbeitsheft Oktopus, Raumschiff Erde - Zukunft unseres Planeten. Klett - Perthes, Gotha 2000.</p> <p>Misereor und BDKJ (Hrsg.) (1997): Zukunft der Erde - Erde der Zukunft. Anregungen zur Umsetzung der Studie "Zukunftsfähiges Deutschland" für die Jugendarbeit. Misereor Medienproduktion, Aachen.</p>
<p>Ansprechpartner</p>	<p>Rüdiger Klein, Pädagogisches Zentrum, Koblenz</p>



Thema	Anregungen und Hilfen für eine Begleitdiagnostik im selbstgesteuerten Lese- und Schreiblernprozess
Fachbezug	Deutsch
Schwerpunkt	Begleitdiagnostik, Schriftspracherwerb
Klassenstufe	Grundschule Klasse 1-2, Sonderschule Klasse 1-3/4
Schulart	Primarbereich Grund- und Sonderschule
Pädagogische Zielsetzung	Im Baustein4 werden Lernvoraussetzungen in den Bereichen Motorik, Wahrnehmung und Sprache dargestellt und Möglichkeiten einer Begleitdiagnostik zu ihrer Förderung aufgezeigt.
Hinweise	Durch Spiele werden gefördert: - Motorische Basiskompetenzen - Taktil-kinästhetische Wahrnehmung - Auditive Wahrnehmung - Visuelle Wahrnehmung
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 6/99 Schreiben und Lesen lernen Band 2, Baustein 4
Ansprechpartner	Rüdiger Melzer, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach)

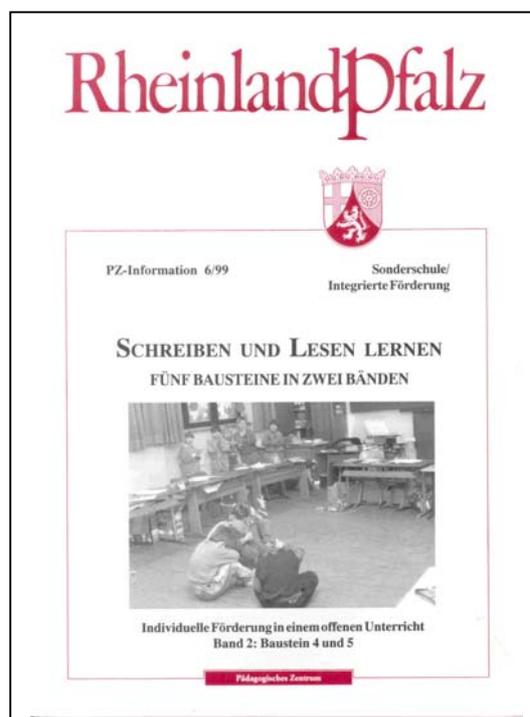


Förderung

Thema	Möglichkeiten der Erfassung individueller Lernvoraussetzungen für den Schriftspracherwerb
Fachbezug	Deutsch
Schwerpunkt	Eingangsdagnostik, Schriftspracherwerb
Klassenstufe	Grundschule Klasse 1 - 2, Sonderschule Klasse 1 - 3
Schulart	Primarbereich Grund- und Sonderschule
Pädagogische Zielsetzung	Baustein 3 stellt unterschiedliche Möglichkeiten einer qualitativen Schuleingangsbeobachtung sowie Ansätze einer Einstiegsdiagnostik zur Förderungsplanung vor.
Hinweise	In spielerischen Situationen werden erfasst: <ul style="list-style-type: none"> - Sozioemotionale Stabilität, Arbeitshaltungen, kognitive Fähigkeiten - Differenzierungsfähigkeit in fünf Bereichen - Schreibvoraussetzungen
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 17/97 Schreiben und Lesen lernen Band 1, Baustein 3
Ansprechpartner	Rüdiger Melzer, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach



Thema	Materialien und Fundstellen zur Förderung des Schriftspracherwerbs
Fachbezug	Deutsch
Schwerpunkt	Schriftspracherwerb, Lernspiele und Softwareangebote
Klassenstufe	Grundschule Klasse 1 - 2, Sonderschule Klasse 1 - 3/4
Schulart	Primarbereich Grund- und Sonderschule
Pädagogische Zielsetzung	Materialvorlagen aus den zusammengestellten Zeitschriftenaufsätzen und die Lernspiele, Softwareangebote und Internetadressen sollen zur Bereicherung der Lernumwelt in einem offenen Unterricht beitragen.
Hinweise	Die vorgestellten Unterlagen - die 2003 aktualisiert werden sollen - entstammen dem Zeitraum 1994 – 1998 und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 6/99 Schreiben und Lesen lernen Band 2, Baustein 5
Ansprechpartner	Rüdiger Melzer, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach



Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Nutzung des Internet in der Schule
Fachbezug	Insbesondere: Deutsch, Arbeitslehre, Sachunterricht
Schwerpunkte	Umgang mit Suchmaschinen, Nutzen des E-Mail-Dienstes, Erstellen und Publizieren eigener Webseiten
Klassenstufe	Von der Unter- bis zur Oberstufe
Schulart	Alle Sonderschulformen, Grund- und Hauptschule
Pädagogische Zielsetzung	Vertiefung der im Umgang mit Hard- und Software erworbenen Medienkompetenz und Weiterentwicklung einer Lernkultur, die Lernende mehr als Akteure ihres eigenen Lernens und die Lehrkräfte mehr als Arrangeur und Berater/Begleiter sieht
Hinweise	Webadressen zu pädagogischen Themen und Internetadressen von Bildungsservern einzelner Bundesländer
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 6/2000 Neue Informations- und Kommunikationstechnologien in der Sonderpädagogik, hier: Kapitel 4 und 2
Ansprechpartner	Rüdiger Melzer, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach



Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Lernen mit dem Computer
Fachbezug	Deutsch, Mathematik, Arbeitslehre, Physik u. a. m.
Schwerpunkte	Lernziel Medienkompetenz im Umgang mit Hardware und Software, Vorstellung sinnvoller Programme
Klassenstufe	Von der Unter- bis zur Oberstufe
Schulart	Alle Sonderschulformen, Grund- und Hauptschule
Pädagogische Zielsetzung	Im Vordergrund steht der Computer als innovatives Werkzeug zur Unterstützung von Lehr-Lernprozessen.
Hinweise	Vorstellung eines Kriterienkatalogs, der bei der Urteilsbildung bezüglich angebotener Software ein Orientierungsrahmen sein kann.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 6/2000 Neue Informations- und Kommunikationstechnologien in der Sonderpädagogik, hier: Kapitel 2 und 10
Ansprechpartner	Rüdiger Melzer, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach



Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	Lernwerkstatt Mofa
Fachbezug	Arbeitslehre
Schwerpunkte	Baugruppen beim Mofa, Grundwerkzeuge, Wartung und Pflege, Beachtenswertes beim Mofakauf
Klassenstufe	Klasse 9 und 10
Schulart	Schule mit dem Förderschwerpunkt Lernen
Pädagogische Zielsetzung	Weil der Mofaführerschein, von vielen Jugendliche in Schul-AG's erworben werden kann, bietet die Lernwerkstatt die Möglichkeit sich mit dem Mofa - mit Blick auf technische Zusammenhänge, Wartung und Verkehrssicherheit - vertiefend auseinander zu setzen.
Hinweise	Der Anhang enthält Lernanlässe für einen fächerverbindenden Unterricht.
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	PZ-Information 7/2001 Bausteine Arbeitslehre, Baustein 4
Ansprechpartner	Rüdiger Melzer, Pädagogisches Zentrum Bad Kreuznach



Thema	Betriebspraktikum für Schülerinnen und Schüler
Fachbezug	Arbeitslehre
Schwerpunkte	Anregungen zur Gestaltung der Kooperation mit lokalen und regionalen Betrieben zur Planung, Durchführung und Nachbereitung von Schülerpraktika Entwurfsvorlagen und Formblätter für das Betriebspraktikum sowie zur Gestaltung eines Praktikumsberichtes
Klassenstufe	8., 9. und zum Teil 10. Schulbesuchsjahr
Schulart	Schule mit dem Förderschwerpunkt Lernen
Pädagogische Zielsetzung	Im Betriebspraktikum sollen sich die Schülerinnen und Schüler mit der betrieblichen Arbeitswelt vertraut machen und ihre individuellen Kompetenzen mit den gestellten Anforderungen im Betrieb - mit Blick auf ihre Berufswünsche - vergleichen lernen.
Hinweise	Abdruck der geltenden Richtlinien zur Durchführung von Praktika und Abdruck praktikumsrelevanter Auszüge zum Jugendarbeitsschutzgesetz und zu Unfallverhütungsvorschriften
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 7/2001 Bausteine Arbeitslehre, Baustein 2
Ansprechpartner	Rüdiger Melzer, Pädagogisches Zentrum Bad Kreuznach



Themenbezogene Vorhaben und Projekte

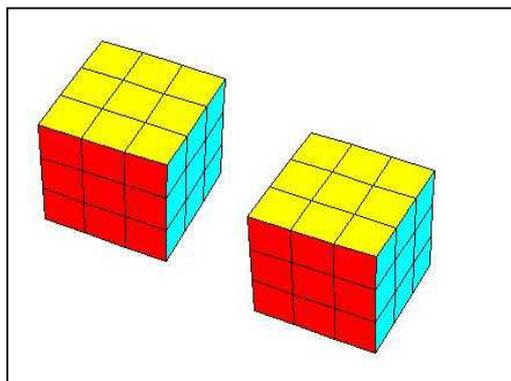
Thema	"Mein Traumhaus"
Fachbezug	Arbeitslehre
Schwerpunkte	Projektorientiertes Lernen unter Einbezug der Fächer Deutsch, Mathematik, Geschichte/Erkunde; Teamwork
Klassenstufe	Klasse 9 und 10
Schulart	Schule mit dem Förderschwerpunkt Lernen
Pädagogische Zielsetzung	Beim Vorhaben "Mein Traumhaus" lassen sich vor allem die Lernfelder - praktische Arbeit, Berufsorientierung, Wirtschaft, technisches Zeichnen - in die Gruppenarbeit einbinden. Zudem können Erfahrungen untereinander ausgetauscht, das Gelernte gemeinsam theoretisch reflektiert und individuelle Hilfen eingefordert werden.
Hinweise	Die Lernwerkstatt Arbeitslehre wird im Team organisiert und umfasst sechs Unterrichtsstunden eines Tages.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 7/2001 Bausteine Arbeitslehre, Baustein 3
Ansprechpartner	Rüdiger Melzer, Pädagogisches Zentrum Bad Kreuznach



Thema	Präsentieren/Sich präsentieren im Rahmen der Persönlichkeitsbildung
Fachbezug	Fachübergreifendes Thema
Klassenstufe	jede
Schulart	jede
Pädagogische Zielsetzung	Durch hohe Motivation Individualität erfahren Medienbildung z. B. Inhalte im Internet veröffentlichen; eine Powerpoint-Präsentation mit Fotos als Nachtrag zu einer Klassenfahrt, eines Sportturniers, einer Karnevalsveranstaltung ... erstellen.
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	PowerPoint, Digitalkamera, Software zur Erstellung einer Homepage
Ansprechpartnerin	Renate Lenz, Koordinatorin im MV SEMIK Renatelenz@t-online.de

Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Mathematische Übungen mit Wickelkarten
Fachbezug	Mathematik
Klassenstufe	5./6.Klasse
Schulart	jede
Pädagogische Zielsetzung	spielerische Einübung von Automatismen Übungen im Rechnen
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	http://Kristine-Friebe.de , Arbeitsmittel
Ansprechpartnerin	Kristine Friebe, Koordinatorin im MV SEMIK kfriebe@rheinzeitung.de



Thema	Mathematische Übungen
Fachbezug	Mathematik
Klassenstufe	5./6.Klasse
Schulart	jede
Pädagogische Zielsetzung	spielerische Übung von Automatismen Übungen im Rechnen
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	http://www.reinhold-kracht.de
Ansprechpartner	Reinhard Kracht, Mitglied in der Projektgruppe SEMIK rkracht@rz-online.de

Themenbezogene Vorhaben und Projekte

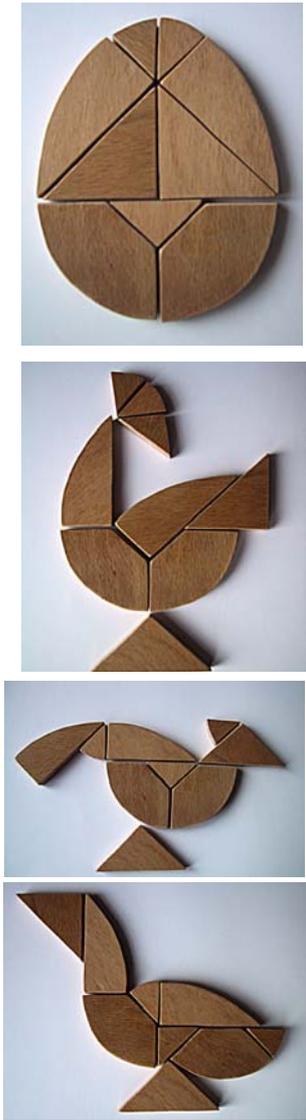
Thema	Grafiken erstellen
Fachbezug	Mathematik / Kunst
Klassenstufe	jede
Schulart	jede
Pädagogische Zielsetzung	Kreativität, Medienkompetenz, mathematische Vernetzungen Erstellen von Eschergrafiken oder anderen Grafiken mit Hilfe von DynaGeo oder einer anderen Software, auch zeichnerisch auf dem Papier
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 29/2000, Seite 67
Ansprechpartnerin	Renate Lenz, Koordinatorin im MV SEMIK Renatelenz@t-online.de

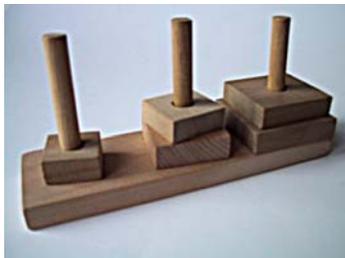
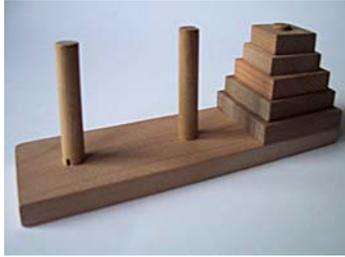
Thema	Euro als aktuelles Beispiel für Währungen
Fachbezug	Mathematik / Sozialkunde
Klassenstufe	jede
Schulart	jede
Pädagogische Zielsetzung	Umgang mit aktuellen Problemen Umrechnungen mit Taschenrechner oder Excel, politische Information zu Europa
Literatur/Bezugsquellen/Medien	http://semik.bildung-rp.de
Ansprechpartner	Andreas Vicinus, Mitglied in der Projektgruppe SEMIK AndreasVicinus@gmx.de

Thema	Erste Begegnung mit einer multimedialen Lernumgebung "Die Alpen" vom FWU, München
Fachbezug	Erdkunde, Biologie
Klassenstufe	jede
Schulart	jede
Pädagogische Zielsetzung	Spielerischer Umgang mit elektronischen Lernumgebungen Recherche zum Thema Alpen, Gestaltung eigener Vorlagen, Spiele
Literatur/Bezugsquellen/Medien	Software "Die Alpen" vom FWU, München, schriftliche Unterlagen erhältlich beim Ansprechpartner
Ansprechpartner	Wolfgang Friebe, Projektleiter im MV SEMIK Friebe@mbfj.rlp.de

Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	Sprache und Spiel
Fachbezug	fächerübergreifende Angebote Lernbereich Sprache
Schwerpunkt	Mitmachgeschichten
Klassenstufe	1 - 2
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Spiel zeichnet sich aus durch Zweckunbewusstheit der Spielenden. Spielen und Spielformen sind eigenständige Handlungsvorgänge, von denen Lernwirkungen ausgehen.</p> <p>Wie in zielgerichteten Lehr-Lern-Situationen (Unterricht) machen Schülerinnen und Schüler in Situationen, in denen sie sich mit einem Gegenstand, mit einem Stoff alleine oder in der Gruppe auseinandersetzen, Erfahrungen, die ihr Verhalten nachhaltig verändern können (= Lernen).</p> <p>Mitmachgeschichten werden mit viel Mimik und Gestik erzählt, wobei die Kinder von vornherein zum Mitmachen aufgefordert werden.</p> <p>Mitmachgeschichten bieten Sprachanlässe, bei denen Kinder in ihren nonverbalen und verbalen Ausdrucksfähigkeiten gefordert sind.</p> <p>Sie lernen zuzuhören, zu verstehen, sich zu konzentrieren, einen Sprachinhalt in Handlungen umzusetzen und zu gestalten, einen Dialog zu führen, sich anderen mitzuteilen, der Geschichte einen eigenen Verlauf zu geben.</p> <p>Beispiele für Mitmachgeschichten: Märchen, Bilderbuch, erfundene Geschichten, erzählte Erlebnisse, Texte aus der Kinderliteratur, Anregungen aus Spielkarteien.</p> <p>Am günstigsten für die Ausgangssituation ist der Sitzkreis. Alle Kinder sind beteiligt, die Bühne ist der Innenkreis.</p> <p>Während des Erzählens werden die Kinder ins Spiel mit einbezogen, sie stellen das Bühnenbild dar, sie machen die Geräusche, übernehmen spontan einfache Rollen (z. B. Bäume darstellen, Tierstimmen nachahmen, Chauffeur spielen).</p>
Hinweise	Verbale und nonverbale Kommunikation, Problemlöseverhalten, Umgang mit Texten
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	<p>R. Götte, Sprache und Spiel im Kindergarten, Sprach- und Spielförderung in Kindergarten und Schule, Weinheim und Basel 1994. (Neuaufgabe in Vorbereitung).</p> <p>Petillon, H., Von Adlerauge bis Zauberbaum. 1000 Spiele für die Grundschule. Eine Spielesammlung. Landau 1997</p> <p>Petillon, H. und Valtin, R. (Hrsg.), Spielen in der Grundschule. Grundlagen – Anregungen – Beispiele. Frankfurt a.M. 1999</p>
Ansprechpartnerin	Ursula Forster, Institut für schulische Fortbildung und schulpyschologische Beratung IFB RFBZ Saarburg

Thema	Mathematische Denkspiele
Fachbezug	Mathematik, BTW/ Werken
Schwerpunkte	<p>Herstellen und Spielen von mathematischen Denk- und Strategiespielen</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Förderung der logischen Denkfähigkeit ➤ Wecken der Experimentierfreude ➤ Entwicklung und Förderung des räumlichen Vorstellungsvermögens ➤ Selbstständiges Entwickeln von Lösungsstrategien, Spielregeln, neuen Spielideen ➤ Sachgerechtes Arbeiten mit Materialien und Werkzeugen lernen ➤ Ausdauer, Geduld, Genauigkeit und Sorgfalt üben
Klassenstufe	2 - 4
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung 	<p>Dass Mathematik etwas mit Kunst zu tun hat (bzw. umgekehrt) findet im Mathematikunterricht zunehmend Beachtung, besonders wenn geometrische Aspekte betrachtet werden. Auch in vielen mathematischen Denkspielen ist dieser enge Zusammenhang zwischen Mathematik und Kunst immanent. Durch das Herstellen der Spiele wird diese Verbindung besonders deutlich. Darüber hinaus lässt das eigene Konstruieren die den Spielen zu Grunde liegenden mathematischen Phänomene leichter nachvollziehen und bewusst werden.</p> <p>Beispiel 1: Das magische Ei</p> <p>Dass Vögel aus Eiern schlüpfen ist allseits bekannt. Darum wird es niemanden überraschen, dass man aus diesem Eier-Puzzle lauter Vögel "ausbrüten" kann.</p> <p>Es gibt mindestens 50 verschiedene Möglichkeiten, einen Vogel zu bilden!</p> <p>Zur Herstellung des Puzzles:</p> <p>Die Eier-Puzzle-Vorlage (s. Bild links*) wird auf Holz oder Pappe übertragen. Die einzelnen Teile werden sorgfältig ausgeschnitten und, wer es bunt mag, malt die Teile farbig an. Jetzt kann gepuzzelt werden.</p> <p>* Wer sich für eine mathematische exakte Herstellung des Eier-Puzzles interessiert, findet diese in dem Buch von Van Delft und Botermans.</p>



Beispiel 2: Der Turm von Hanoi

Bei diesem bekannten mathematischen Spiel sitzt eine ausgewählte Anzahl von Scheiben* auf einem der Stäbe, die größte befindet sich dabei unten, die kleinste oben. Die Aufgabe besteht darin, die Scheiben auf einen der anderen Stäbe zu bringen. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Bei jedem Schritt darf nur eine Scheibe bewegt werden.
2. Es darf nie eine größere Scheibe auf einer kleineren liegen!

Wer sich für den mathematischen Hintergrund interessiert, kann diesen im Buch von Beutelspacher (1999) nachlesen.

* Mit der Anzahl der Scheiben steigen Schwierigkeit und Spieldauer. Es sollten jedoch mindestens drei Scheiben, höchstens aber fünf Scheiben verwendet werden. Zur Orientierung: Bei 3 Scheiben sind mindestens 7 Züge notwendig, um den Turm umzuschichten, bei 4 Scheiben mindestens 15, bei 5 Scheiben mindestens 31 und bei 6 Scheiben würde man mindestens 63 Züge benötigen.

Zur Herstellung:

Man benötigt eine Grundplatte und 3 - 5 runde oder quadratische Scheiben in aufsteigender Größe. Für die Stäbe benutzt man Holzdübel.

In die Grundplatte werden in regelmäßigem und ausreichendem Abstand drei Löcher angebohrt, in die die Holzdübel (am besten mit einem Tropfen Holzleim) gesteckt werden.

Die Scheiben werden in der Mitte durchbohrt, wobei darauf zu achten ist, dass das Loch groß genug wird, damit sich die Scheiben leicht bewegen lassen. Die Löcher sollten abgeschmirgelt werden, um eine Verletzungsgefahr zu vermeiden.

Natürlich können die Scheiben auch noch bunt angemalt werden.

Weitere Beispiele (ohne nähere Ausführungen):

- Tangram (z. B. in Bobrowski 1998, S. 22f; Van Delft/ Botermans 1994, S. 12ff)
- Geteilte Buchstaben (z. B. in Van Delft/ Botermans 1994, S. 36ff)
- Schiebepiele (z. B. in Bobrowski 1998, S. 61)
- Schiebepuzzles (z. B. in Van Delft/ Botermans 1994, S. 180ff)
- Hin und her (z. B. in Bobrowski 1998, S. 74)
- Tetris (z.B. in Bobrowski 1998, S. 64f)
- Soma-Würfel (z. B. in Bobrowski 1998, S. 66ff; Van Delft/ Botermans 1994, S. 46ff)

	<ul style="list-style-type: none"> • Der Pfannkuchen oder Die weise Eule (Vexiere) (z. B. in Van Delft/ Botermans 1994, S. 103 und 108)
Hinweise	<p>Das Werken kommt häufig im Kunstunterricht der Grundschule zu kurz. Das Herstellen von Spielen ist eine Möglichkeit, diesen Bereich des Kunstunterrichts wieder stärker zu aktivieren. Das Vorhandensein eines Werkraumes ist nicht unbedingt erforderlich, aber sehr hilfreich, insbesondere für alle Arbeiten mit Holz.</p> <p>Beim Sägen, Bohren etc. müssen natürlich die entsprechenden Sicherheitsvorkehrungen beachtet werden.</p> <p>Die Spiele können auch mehrfach hergestellt werden, so dass sie in allen Klassen der Schule ständig zur Verfügung stehen. Ebenfalls ist ein Verkauf anlässlich von Sommerfesten, Weihnachtsmarkt oder Flohmarkt denkbar.</p>
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	<ul style="list-style-type: none"> • VAN DELFT, Pieter/ BOTERMANS, Jack: Denkspiele der Welt. Puzzles, Knobeleyen, Geschicklichkeitsspiele, Vexiere. Hugendubel, München 1994 (13. Auflage) • BEUTELSPACHER, Albrecht – Förderverein zur Schaffung eines Mathematikmuseums in Gießen e.V.: Mathematik zum Anfassen, Bd.1. Gießen 1998 • BEUTELSPACHER, Albrecht – Förderverein zur Schaffung eines Mathematikmuseums in Gießen e.V.: Mathematik zum Anfassen, Bd.2. Gießen 1999 • BOBROWSKI, Susanne/ FORTHAUS, Reinhard: Lernspiele im Mathematikunterricht. Cornelsen Verlag Scriptor, Berlin 1998 • DAHL, Kristin/ LEPP, Mati: Wollen wir Mathe spielen? Witzige Spiele und knifflige Rätsel. Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg 2000 • DAHL, Kristin/ NORDQVIST, Sven: Zahlen, Spiralen und magische Quadrate. Mathe für jeden. Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg 1996 • MALA, Matthias: Wunderbare Rätselwelt. Das große Buch des Denksports. Hugendubel, München 1998 • RICKMEYER, Knut: Der Neun-Farben-Würfel. In: Grundschule 1/2002, S. 45-50 • VOHLAND, Ulrich: Denkspiele und Knobelspaß für 12– 16-Jährige. M. Grünewald, Mainz 1997 • VORDERMANN, Carol: Spannendes aus der Welt der Mathematik. Kaleidoskop Buch. Christian Verlag, München 2000 <p>http://www.grundschule.bildung-rp.de (weiter unter "Problem des Monats")</p>
Ansprechpartnerin	Barbara Rütz, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach

Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Drucken in der Grundschule
Fachbezug	Deutsch, Sachunterricht, BTW - Arbeitsgemeinschaft, Fachübergreifendes Projekt, Integration in täglichen Unterricht
Schwerpunkte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kennen lernen graphischer Gestaltungsmöglichkeiten ▪ Sicherung orthographischer und grammatikalischer Grundkenntnisse ▪ Schulung der Ausdrucksfähigkeit
Klassenstufe	1 – 4
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Das Thema "Drucken" kann in vielfältiger Weise angegangen werden. Wird es beispielsweise in einer vierten Klasse angeboten, kann bereits die Einrichtung der Druckerei (falls noch erforderlich) thematisiert und als Projekt durchgeführt werden.</p> <p>Angefangen bei der Materialkunde können die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des fächerübergreifenden Unterrichts Informationen über Firmen einholen, die das benötigte Material anbieten. Preise müssen verglichen und Lieferkosten berücksichtigt werden. Kostengünstigere Alternativen werden diskutiert, Lösungsansätze gefunden (z. B. eigene Herstellung von Setzleisten, Elterninitiative, ...). Gemeinsam sollte besprochen werden, welches Material unbedingt notwendig ist und auf welches eventuell verzichtet werden kann. Ist die Druckerei eingerichtet, kann die Klasse bzw. Gruppe überlegen, wie sie in Stand gehalten werden kann. Reinigung, Überprüfung der Vorräte (Papier, Farben, Zusatzmaterial, ...) und in Ordnung halten der Räumlichkeiten sind notwendig für die dauerhafte Nutzung der Druckerei. Dies kann z. B. über die Einrichtung von Diensten und regelmäßige "Inventuren" gewährleistet werden.</p> <p>Der Vorteil der Druckerei ist, dass sie von Schülern jeder Altersgruppe genutzt werden kann. So kann bereits in Klassenstufe 1 an der Herstellung einer Eigenfibel gearbeitet werden. Erste Wörter und Sätze werden zunächst geschrieben und später gedruckt. Die Motivation, sich mit Schrift auseinander zu setzen, wird durch die Aussicht darauf, den Text zu drucken, zusätzlich gesteigert.</p> <p>Später können freie Texte entworfen und gedruckt werden. Die Kinder lernen verschiedene Möglichkeiten der graphischen Gestaltung kennen und anwenden.</p> <p>In diesem Zusammenhang kommt auch der rechtschriftliche Aspekt des Umgangs mit Schrift zum Tragen. Sobald die Phase des lautgetreuen Schreibens abgeschlossen ist, sollten die Texte in korrekter Schreibweise gedruckt werden.</p>

Im Vorfeld werden die Schülerinnen und Schüler bereits angehalten, sich um diese zu bemühen, was bei vielen Kindern dazu führt, dass sie sich intensiver und konzentrierter mit der **Rechtschreibung** auseinandersetzen.

Beispiele:

Herstellen einer Eigenfibel:

- Meine ersten Wörter (Eigenfibel)
- Namen drucken
- ergänzend: Übungen zur akustischen und optischen Analyse (handelnder Umgang mit Schrift)

Freie Texte:

- Herstellung eigener Texte
- Elfchen oder andere Gedichte

Integratives Rechtschreiblernen:

- erste Wörter und Sätze als Grundwortschatz zur Verfügung stellen → Fragen zur Rechtschreibung stellen, drucken
(Motivationsförderung)
- Durchführung von Schreibkonferenzen
(evtl. orthographische Exkurse und Übungen anhand der laufenden Textproduktion)

Graphische Gestaltungsmöglichkeiten:

- ❖ Gestaltung der Texte mit passenden Bildern
- ❖ Verschiedene Arten des Druckens
 - Hochdruck
 - Tiefdruck
 - Farbdruck
 - Zwei-Platten-Druck
- ❖ Kennen lernen verschiedener Drucktechniken
 - Finger- (Hände-, Fuß-)Druck
 - Kartoffeldruck
 - Styropordruck
 - Milchtütendruck
 - Metallfoliendruck
 - Kartonschablonendruck
 - Materialdruck
 - Schnurdruck
 - Linolschnitt
 - Schablonierverfahren

Literatur/Bezugsquellen/ Medien	<ul style="list-style-type: none"> ○ HONIG, Gerhard.: Drucken in der Schule. Immen-Verlag Eva Honig, Wolfsburg KUSTNER, Angela: Die Schuldruckerei. Verlag Ludwig Auer, Donauwörth ○ http://www.ph-heidelberg.de/wp/huneke/hils/schuldru/texte/frein100/frein100.htm ○ http://home.t-online.de/home/KloesterleGS/ksdr1.htm ○ http://www.ph-heidelberg.de/wp/HUNEKE/hils/schuldru/texte/sdr-einf/sdr-einf.htm ○ http://www.grundschul.de/links/page60/linktext.htm
Ansprechpartnerin	Daniela Klinkig, Pädagogisches Zentrum, Trier

Wir haben "Elfchen" gedruckt.



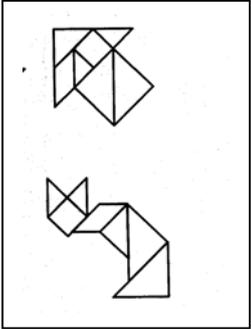
1. Schuljahr:

Wir haben eigene Lesetexte gedruckt und dazu gemalt.



<http://home.t-online.de/home/KloesterleGS/ksdr1.htm>

Thema	Falten, Schneiden und Kleben - Wiederholung, Erweiterung und Vertiefung geometrischer Grundkenntnisse
Fachbezug	Mathematik (Geometrie)
Schwerpunkt	Förderung/unterrichtsbezogene Ergänzungen
Klassenstufe	1 bis 4
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Gefestigt und erarbeitet werden elementare Grundtechniken des Faltens bzw. der Verbindung von Falten, Schneiden und Kleben.</p> <p>Faltarbeiten ermöglichen geometrische Einsichten. Grundbegriffe wie Rechteck, Quadrat, Dreieck werden gefestigt und bieten einen ersten Zugang zur Symmetrie.</p> <p>Die manuellen Fähigkeiten, gerade im Bereich der Feinmotorik, sind bei vielen Grundschulern nicht genug ausgebildet. Hinzu kommen noch erhebliche Defizite im Bereich der visuellen Wahrnehmung und der Konzentration. Beide Bereiche können durch die Herstellung von Faltarbeiten gefördert werden.</p> <p>Falten ermöglicht handelndes Lernen, wobei Produkte (Schiffchen, Drachen, Flugzeuge, Tiere usw.) hergestellt werden. Hierdurch wird das vorausschauende, planerische und kombinatorische Denken gefördert.</p> <p>Das gemeinsame Herstellen von Faltarbeiten in Partner- oder Gruppenarbeit ermöglicht soziales Lernen. Die Kinder zeigen sich gegenseitig die einzelnen Arbeitsschritte, helfen und verbessern sich, wodurch ein Miteinander- und Voneinanderlernen möglich wird.</p> <p>Die Entstehung der Produkte werden oft von lebhaften Diskussionen begleitet, die Kinder nehmen die Ergebnisse gerne sprachlich vorweg oder begründen fehlerhafte Arbeitsergebnisse. So wird gleichzeitig die sprachliche Kommunikation gefördert, eine intensive Spracharbeit wird betrieben, Begriffe werden geklärt und Handlungen versprachlicht.</p> <p>Eine Zusammenarbeit mit anderen Fächern bietet sich an (Kunst, Sachunterricht, Deutsch), wobei nicht nur das Herstellen selbst zahlreiche Möglichkeiten für kreatives Gestalten bietet, sondern auch die fertigen Produkte, die selbst gebastelten Spielsachen zum phantasievollen Spielen anregen und die Freude am eigenen handwerklichen Tun erhöhen.</p> <p>Die Kinder erhalten Anregungen für eine sinnvolle Freizeitgestaltung auch außerhalb der Schule.</p>

	<p>Themenvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiere auf dem Bauernhof - Zootiere - Vögel - Tiere im und am Wasser, eine Unterwasserlandschaft gestalten - Insekten - Faltarbeiten zu den Jahreszeiten und zu Fasching (Masken und Girlanden) - Grußkarten zu Festen und Geburtstagen gestalten - Faltgeschichten erzählen und dazu gestalten, z. B. "Die Geschichte vom Schiff, das untergeht." - Bilderbücher als Falтанlässe nutzen z. B. "Der Regenbogenfisch" oder "Swimmy", ebenso Märchen und Geschichten wie z. B. "Die sieben Raben" - Einen Adventskalender mit Falthäuschen gestalten - Faltschachteln, Faltkörbchen und Tüten als Geschenkverpackung herstellen - Ein Strategiespiel mit 24 Faltschachteln auf einem 25er Feld herstellen - Ein Legespiel (einfaches Tangram) herstellen: Durch mehrfaches Falten eines Quadrates entstehen Dreiecke und kleine Quadrate, mit denen Figuren und Tiere gelegt werden können. - Ein Buchprojekt durchführen: "Das Buch vom kleinen blauen Quadrat" oder "Der kleine gelbe Kreis" - Einen Geldbeutel für den Euro falten - Einen Bilderrahmen falten - Faltarbeit Zahlenhäuser für ein Zerlegungsspiel - Faltarbeit Marienkäfer in Verbindung mit Rechenaufgaben "Wie viele Tage ist der Käfer alt?"
<p>Hinweise</p>	<p>Damit die Kinder selbstständig arbeiten können, ist es wichtig, Anweisungsordner anzufertigen, in denen die einzelnen Faltschritte der Reihe nach dokumentiert sind. Auch Anweisungsposter oder an einer Wäscheleine ausgehängte Anweisungsschritte tun gute Dienste. So können die Faltstadien jederzeit beliebig oft wiederholt werden und die Kinder können unabhängig von den Instruktionen der Lehrkraft arbeiten (selbstständiges und eigenverantwortliches Lernen).</p> <p>Faltpapiere in verschiedenen Größen, Farben und Stärken sollten immer in ausreichender Anzahl vorhanden sein.</p>

Literatur/Bezugsquellen/ Medien	<ol style="list-style-type: none"> 1. Radatz, Hendrik, Rickmeyer, Knut: Handbuch für den Geometrieunterricht an Grundschulen, Hannover 1991 (Schroedel-Verlag) 2. Radatz, Hendrik, Schipper, Wilhelm u. a.: Handbuch für den Mathematikunterricht <ol style="list-style-type: none"> 1. Schuljahr, Hannover 1996 2. Schuljahr, Hannover 1998 3. Schuljahr, Hannover 1999 4. Schuljahr, Hannover 2000 (Schroedel-Verlag) 3. Stöcklin-Meier, Susanne: Falten und Spielen, Ravensburg 2000, Maier-Verlag 4. Pilger, Monika: Origami für Kinder, Wiesbaden 1996 (Englisch-Verlag) 5. Lose Materialsammlung und Anweisungsordner für verschiedene Faltarbeiten an der PZ-Außenstelle Ludwigshafen
Ansprechpartnerin	<p>Ute Heintz, Pädagogisches Zentrum, Ludwigshafen</p> <p>Ein Workshop zu diesem Thema kann nach Vereinbarung an der PZ-Außenstelle Ludwigshafen angeboten werden.</p>

Förderung

Thema	Wahrnehmung, Konzentration und Feinmotorik
Fachbezug	Anfangsunterricht, fächerübergreifend
Schwerpunkt	Förderung/Unterrichtsbezogene Ergänzungen
Klassenstufe	1 und 2
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Die Fähigkeit, sich auf eine Sache konzentrieren zu können, d. h. die Aufmerksamkeit gebündelt für eine gewisse Zeitspanne auf eine Sache zu richten, ist Voraussetzung für alles Lernen.</p> <p>Wenn Kinder sehr oft Schwierigkeiten haben, sich längere Zeit zu konzentrieren, dann können daraus Lern- und Schulprobleme entstehen. Schnell manövrieren sie sich in einen Teufelskreis von Misserfolg, weniger lernen und Lernunlust. Außerdem sind Wahrnehmungsfähigkeit sowie Feinmotorik bei vielen Schulanfängern noch nicht ausreichend entwickelt. Dies erschwert den Zugang zur Schrift und zum Lesen sowie zum ersten Rechnen.</p> <p>Ein gezieltes Trainingsprogramm kann diesen Kindern Hilfestellung bieten. Hierbei ist es wichtig, sehr viele verschiedene Konzentrationsübungen durchzuführen, damit keine Langeweile entsteht und die Kinder Freude an den Übungen entwickeln. Auch ist darauf zu achten, dass stets unterschiedliche Fähigkeiten (akustische, optische, motorische Fähigkeiten) gefördert werden.</p> <p>Ohne viel Aufwand (gelegentlich braucht man nur Stift und Papier) sind folgende Konzentrationsspiele durchzuführen, die in der angegebenen Literatur ausführlicher beschrieben sind und zu denen es dort auch zahlreiche Arbeitsblätter gibt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tierkette - Tier-ABC - Koffer packen - Buchstaben schnell einkreisen (jeder 4. oder jeder 6. Buchstabe in einem Text oder finde alle B/b und kreise sie ein ...) - Alles, was nass ist - Gegensätze suchen - Gleiche Zeichen finden - Durchsichtiges Durcheinander (Welche Gegenstände kannst du sehen, nachmalen, anmalen?) - Übungen zur Figur-Grund-Wahrnehmung - Labyrinthspiele/Irrgartenaufgaben (Wie kommt die Maus zum Käse?)

- Fehlerbilder
(zwischen zwei Bildern die Unterschiede herausfinden)
- Spiegelbilder malen
- Male die zweite Hälfte eines vorgegebenen Bildes
- Eine angefangene Zeichnung beenden
- Muster fortsetzen
- Wege und Linien nachspüren
- Bilder oder Zeichen genau abmalen
- Käsecke und Schatzsuche

Viele an den Schulen oft vorrätige Lernprogramme bieten Wahrnehmungsübungen an, z. B.:

- Lernprogramme Sabefix, Kontrollfix, Mathematix, Pfiffix mit den dazugehörigen Übungsblättern (erhältlich bei Verlag Heinevetter in Hamburg)
- Paletti mit Lernprogrammen "Wahrnehmung"
- Logico und die dazugehörigen Lernprogramme
- Lük-Lernprogramme
- Profax und die dazugehörigen Lernprogramme für den Anfangsunterricht
- Puzzles
- Lotto-Spiele
- Dominos
- Tangram
- Memories
- Kartenspiele
- Bilderjagd von Ravensburger
- Sinnesmaterialien von Montessori

Weitere Materialien und Spiele:

- Holz-Legematerialien zum Legen von Mustern und Mandalas
- Mosaikkästchen
- Parkettieren mit Cuisenairestäben
- Stapelturm
- Der Wackelturm
- Eiger-Nordwand und Himalaya
- Die liegende Acht und das Kleeblatt-Spiel
- Soma-Würfel
- Das Raumecken-Spiel
- Figuren auf Nagelbrettern verschiedener Größen (3 x 3 - Brett, 4 x 4 - Brett) nachspannen, erfinden und aufzeichnen
- Muster auf dem Fädelbrett erfinden und nachzeichnen
- Perlenketten auffädeln, Perlentransport mit einer Pinzette
- Klammeraufgaben und Stöpselspiele
- Fadenspiele

	<ul style="list-style-type: none"> - Faltarbeiten und Flechtarbeiten herstellen - Prickelbilder und Ausnähbilder herstellen - Rubbelbilder herstellen - Geräuscheraten (Geräusche hinter einer Sichtschutzwand selbst herstellen, Geräusche-CDs, erhältlich beim Verlag an der Ruhr oder selbst hergestellte Tonkassetten verwenden) - Geräuschedosen herstellen und gleiche herausfinden - Fühl-Memory mit Tasttäfelchen oder Stoffstückchen, kann selbst hergestellt werden (leere Streichholzschachteln benutzen) - Fühlsäckchen - Fühlbuchstaben - Figuren oder Buchstaben in den Sand malen (Sandkästchen mit Vogelsand benutzen) - Figuren/Buchstaben mit Draht/Pfeifenputzern biegen - Riechdosen (Gerüche erkennen, gleiche Gerüche herausfinden) - Geschmacksspiele: Pipettenfläschchen mit verschiedenen Flüssigkeiten (süß, sauer, salzig, bitter, neutral)
Hinweise	<p>Viele Materialien können den Kindern im Rahmen einer Lernwerkstatt zur Verfügung stehen, einige Aufgaben können auch mit der Großgruppe durchgeführt werden.</p> <p>Alle Materialien sind zur Ansicht in der Lernwerkstatt der PZ-Außenstelle Ludwigshafen vorrätig.</p>
Literatur/Bezugsquellen/Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Wehrfritz-Verlag, August-Grosch-Straße, 96476 Bad Rodach oder www.wehrfritz.de bietet zahlreiche Spiele und Materialien zur Wahrnehmungsschulung sowie Montessori-Materialien zur Sinnesschulung an. - Reichen, Jürgen: Lesen durch Schreiben, Verlag Heinemann, Papenstr. 41, 22089 Hamburg, Schülermaterial Art. 4577, Lehrgangskommentar Art. 4578, darin sind zahlreiche Arbeitsblätter und Übungen zur Wahrnehmungsschulung und Denkerziehung. - Stücke, Uta: Konzentrationstraining im 1. und 2. Schuljahr, Verlag an der Ruhr 1999 - Korfmacher, Edelgard, Seebold, Lydia: Wahrnehmungs- und Bewegungstraining, in "Die Grundschulzeitschrift" 91/1996 - Bartl, Almuth: Spaß mit Konzentrationsspielen, Proegel-Praxis 169, Oldenbourg - Flemming, Irene und Fritz, Jürgen: Wahrnehmungsspiele, M. Grünewald, Mainz 2000
Ansprechpartnerin	Ute Heintz, Pädagogisches Zentrum, Ludwigshafen

Schultheater - Darstellendes Spiel

Aktivitäten wie Theaterspielen können den Schulalltag bereichern; sie sind in allen Schularten und Schulstufen sowie zu verschiedenen Anlässen möglich: Bei Schulfesten, bei Einschulungen und Abschlussfeiern, oder einfach "so zum Spaß". Die meisten jüngeren Schülerinnen und Schüler besitzen eine selbstverständliche Spontaneität beim Spielen, die aber während der Pubertät verloren geht, wenn sie nicht gefördert und erhalten wird. Hierzu kann man z. B. Spielerinnen¹ aus der Sekundarstufe I in einer jahrgangsübergreifenden Theatergruppe integrieren, so dass verschiedene Stadien der Spielfähigkeit und -bereitschaft vorhanden sind.

Theaterspiel deckt in allen Schularten viele pädagogische Zielsetzungen ab:

- Förderung von Ausdrucksfähigkeit, Kreativität und Phantasie, aber auch Einordnung in eine Gruppe, Kooperation mit Mitschülerinnen und Lehrerinnen sowie die Bereitschaft, Verantwortung zu übernehmen.
- Gegengewichte gegenüber einseitig intellektuellen Forderungen an die Schülerinnen und gegenüber Konkurrenzsituationen in Folge der Benotung.
- Förderung planerischer, sprachlicher, künstlerischer, motorischer, handwerklicher und technischer Fähigkeiten.
- Unterstützung zielgerichteter Arbeitshaltung, freiwilligen Lernens und der Selbstständigkeit, wie bei der Auswahl der Spielstücke und bei deren Umsetzung, beim Bühnenbild, bei der Ausgestaltung der Rollen oder beim Spielen selbst geschriebener Stücke.
- Erkennen der eigenen Fähigkeiten, aber auch Einsehen von Grenzen (Selbsteinschätzung und Selbstkritik).
- Umsetzen von fachübergreifenden Projekten, vor allem zwischen den Fächern Deutsch, Fremdsprachen, Musik, Bildende Kunst, Sport.

Es gibt verschiedene Spielformen: Man unterscheidet z. B. zwischen Menschen- und Figurentheater. Zu letzterem zählen Schattenspiel, Schwarzlichttheater und Puppenspiel.

Will man die Spielfähigkeit einer Gruppe aufbauen, so ist für den Anfang das Figurentheater günstiger, weil dort stellvertretend für die Schülerinnen Figuren eingesetzt werden. Sehr gut geeignet für den Theatereinstieg ist "Schwarzes Theater". Durch die besondere Beleuchtung der Bühne mit UV-Licht (Schwarzlicht) werden die Schülerinnen, die völlig schwarz verhüllt sind, nicht gesehen, wohl aber entsprechend präparierte Gegenstände und Puppen (können im Pädagogischen Zentrum Alzey ausgeliehen werden). In der Regel entfällt hier das Lernen von Spieltexten, weil

¹ Aus Gründen der Lesbarkeit des Textes wird hier nur ein Geschlecht aufgeführt. Selbstverständlich sind stets Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler angesprochen

spontane Äußerungen in den einzelnen überschaubaren Spielszenen genügen. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass keine Bühne benötigt wird.

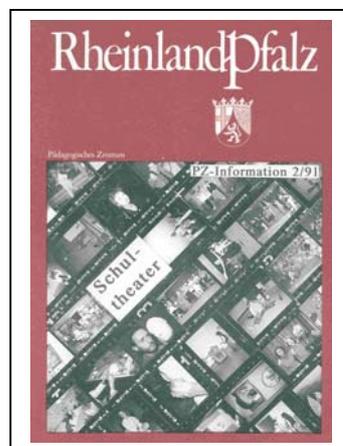
Höhere Ansprüche an die Fähigkeiten der Schülerinnen stellt das Schattenspiel. Hier sind bereits gut angefertigte Figuren und eine exakte Spielführung nötig. Die Auf- und Abtritte der Figuren müssen gut geübt sein, die Anforderungen an die Lichttechnik sind höher als beim "schwarzen Theater" und von den Schülerinnen wird eine erhebliche Disziplin und ruhige Hand beim Führen der Figuren erwartet.

Noch mehr Theatererfahrung verlangt das Puppenspiel. Hier muss zu der Bewegung der Puppe Text gesprochen werden. Dies kann man für die Schülerinnen allerdings dadurch leichter machen, dass eine Sprech- und eine Spielergruppe gebildet werden. Notwendig ist eine vereinfachte Bühne, oft genügt schon ein Türrahmen. Die mimische Darstellung entfällt, weil beim Puppenspiel bestimmten Charakteren (Kasper, Polizist, Großmutter, Gretchen, Seppel, Krokodil, Räuber, Teufel) feste Rollen zugeordnet sind.

Sehr hohe Anforderungen an die Spielerinnen stellt das Marionettentheater. Es ist für Schülerinnen im Allgemeinen zu schwierig, wird aber wegen der hohen Akzeptanz durch das Publikum, z. B. bei Veranstaltungen zur Verkehrserziehung und Drogenberatung eingesetzt.

Das "normale" Theaterspiel, bei dem Schülerinnen unterschiedliche Rollen darstellen, lebt von seiner Spontaneität und Einmaligkeit. Verlangt werden gutes Sprechen, mimische Fähigkeiten und sicheres Bewegen auf der Bühne. Dieses kann man mit den Schülerinnen systematisch üben.

Rückmeldungen vom Publikum in Form von Beifall oder Lachen zeigen den Spielerinnen, wann sie erfolgreich waren. Eine gemeinsam erlebte, erfolgreiche Aufführung verstärkt den Zusammenhalt der Theatergruppe und stärkt das Selbstbewusstsein.



2. Traditionelle Rollen der Puppen

Die bekannteste Spielfigur ist der Kasper, der ja auch dem Handpuppenspiel seinen Namen aufgeprägt hat. Er ist unbekümmert und oft nicht vorausschauend genug; hier greift das Publikum häufig ein.

Der Polizist hilft, belehrt oder verwarnt ihn. Großmutter, Gretchen und Seppel sind seine Freunde. In ihnen findet der Zuschauer Alltagsbeziehungen wieder. Krokodil, Räuber und Teufel verkörpern die Gefahr.

Die Kasperstücke behandeln bekannte und für den Zuschauer interessante Themen.

3. Bühne und Requisiten

Eine Bühne im eigentlichen Sinne existiert beim Puppenspiel nicht. Eine Art Schirm markiert die Grenze zu den Zuschauern, die ja dicht davor sitzen. Der Spielschirm sollte rechts und links höhenverstellbare Ständer besitzen, die oben durch eine stabile Spielleiste verbunden werden. Die Spielleiste soll sich nicht durchbiegen können, auch nicht dann, wenn evtl. doch ein Spieler seine Hand dort aufstützt. Der Spielschirm hat in der Regel eine Vorhangbespannung; dieser Vorhang ist seitlich an den Ständern gut befestigt. Er soll auf dem Boden aufliegen, damit die Fußspitzen der dahinterstehenden Spieler nicht sichtbar sind. Sehr kleine Spieler können während des Spiels auf Podesten stehen.

Als Requisiten können im Puppentheater wie auch auf dem Bühnentheater viele Gegenstände genutzt werden.

Dabei ist aber zu beachten, dass sich das Requisit der Puppe in Bezug auf die Dekoration, das Größenverhältnis, die Maltechnik, die Bildhaftigkeit usw. unterordnet.

Als Beleuchtung genügen in der Regel im verdunkelten Raum zwei 200-W-Scheinwerfer, die von vorne (vor der Bühne) oben in die Bühne hineinleuchten und auch von ihr aus bedienbar sind. Der Scheinwerfer sollte dimmbar oder einfach nur ein- und ausschaltbar sein. Eventuelle Effektbeleuchtung (Farbe, Blitze usw.) wird hinter dem Spielschirm vom Spieler erzeugt.

4. Technik

Niemals darf die Handpuppe am Gesicht angefasst werden. Sie wird am Hals oder am Stoffkostüm aufgenommen. Es ist darauf zu achten, dass stets mit ausgestrecktem Arm gespielt wird. Dazu ist es praktisch, kurzärmelig zu spielen.

Der Haltefinger ist der Zeige- oder Mittelfinger, er steckt bis oberhalb des zweiten Fingergliedes im Puppenkopf. Damit der Puppenkopf fest auf dem Finger sitzt, muss bei Kindern evtl. das Fingerloch ausgestopft werden. Eine andere Möglichkeit



ist es, Handschuhe anzuziehen bzw. einen "Spiellappen" zu benutzen. Falls die Puppe während des Spiels vom Finger "kippt", soll sie der Spieler hinter dem Spielschirm von unten am Rock geradeziehen.

Wird die Hand "schwer", kann man von unten den Ellenbogen stützen oder die Spielhand von hinten mit der anderen Hand festhalten.

Das Agieren mit der Handpuppe orientiert sich am Puppentyp und am Schauspiel: So wie sich dort die Spieler ansehen, miteinander agieren, sprechen, gehen, spielen, so vollzieht sich dies auch im Puppenspiel.

Beim Spielen ist auf geräuschloses Gehen zu achten, um Geräusche zu vermeiden, die das Spiel stören (z. B. knarrende Dielen unter dem Spieler beim Anschleichen des Kasper).

Weil die Puppen keine Gelenke haben, müssen sie langsam und gleichmäßig bewegt werden. Eine Puppe, die nicht spricht, sollte gar nicht oder nur ganz wenig bewegt werden.

Geräusche müssen dem Puppentyp entsprechen; so kann mit breitem, lachendem Mund nicht gepfiffen werden. Deshalb sollte entweder eine zum Geräusch passende Figur verwendet oder die Puppe z. B. beim Pfeifen vom Publikum abgewendet werden.

Man muss darauf achten, dass die gesamte Raumtiefe hinter dem Vorhang genutzt wird, denn das Spiel gewinnt an Lebendigkeit, wenn nicht nur an der Spielleiste sondern auch in der Bühnentiefe agiert wird.

Zur Technik des Handpuppenspiels sind Vorübungen mit verschiedenen Schwerpunkten notwendig:

1. Haltung, 2. Gehen, 3. Bewegung, 4. Zusammenspiel, 5. Sprechen.

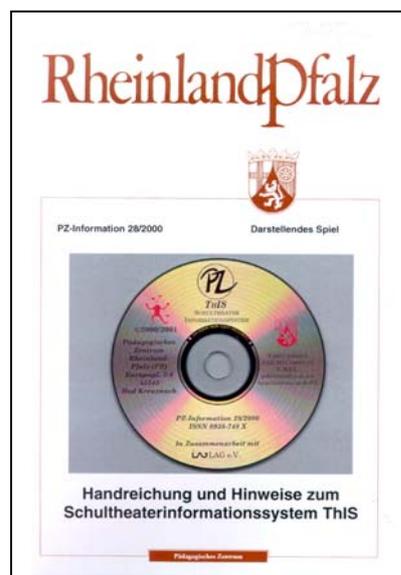
Mit Älteren kann dies zunächst ohne Puppen (also "trocken") geübt werden. Mit Jüngeren ist der Erfolg größer, wenn sofort mit Puppen und Bühne geübt wird. Wichtig ist das Üben vor Spiegeln, da sonst leicht - vom Publikum aus - "seitenverkehrt" gespielt wird.

Ein Mitspieler (Spielleiter) "spielt" stets Publikum, um das Spiel darauf abzustimmen, denn die Reaktionen des Publikums sind "das Salz in der Suppe" des Spiels.

5. Spielen nach Textvorlagen und eigenen Ideen

Am Anfang sollte das spontane, eigene Spiel mit den Puppen stehen. Dieses freie improvisierte Spiel lässt sich dann erweitern. Lediglich ein grober Leitfaden sollte auf dem Auftrittszettel stehen; das Spiel selbst lebt von der Spontaneität der Spieler. Beginnen lässt sich das Handpuppenspiel mit kurzen Stücken,

	<p>z.B. nach folgendem Spielmuster mit wenigen Rollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Großmutter, Seppel, Gretchen, ... planen etwas Schönes wie vielleicht einen Ausflug oder eine Reise. • Die Räuber oder das Krokodil planen eine böse Tat. • Kasper, Großmutter, Gretchen ... kommen dadurch in Gefahr. • Die Polizei oder eine List von Kasper und Seppel verhindern das Unheil der Räuber oder des Krokodils. <p>Reizvoll kann es sein, das Puppenspiel mit anderen Formen des dramatischen Spiels (Bühnenspiel, Schattenspiel, Marionette) zu kombinieren.</p> <p>Die Sprache (Hochsprache, Dialekt) ist bewusst einzusetzen - auch das Verstellen (Imitieren, Nachahmen); Tierlaute, Geräusche usw. können vom Band kommen; es stört aber nicht, wenn sie vom Spieler selbst produziert werden.</p> <p>Was z. B. den Vorstellungen der zuschauenden Kinder widerspricht, wird von diesen spontan geäußert. Dies kann als "Spielidee" von vornherein mit einbezogen werden.</p>
Materialien/ Medien/Arbeitsmittel	<p>Weitere Hinweise und genaue Anleitungen in: Schlaglichter 1/99; 2/99 Hrg.: Landesarbeitsgemeinschaft für das Darstellende Spiel in der Schule Rheinland-Pfalz e.V. (im Pädagogischen Zentrum Alzey zu erhalten) PZ-Information 2/91: Schultheater PZ-Information 4/95: Landesschultheatertreffen 1994, Alzey PZ-Information 22/00: Darstellendes Spiel hier finden Sie Anregungen zur Arbeit mit Theatergruppen und 5 Spielstücke PZ-Information 28/00: Schultheaterinformationssystem (THIS)</p>
Besondere Hinweise:	<p>Technik-Pools (Ausleihen von Theaterzubehör) gibt es in Alzey, Saarburg, Pirmasens, Altenkirchen, Boppard, Daun</p>
Ansprechpartner	<p>Werner Breuder, Pädagogisches Zentrum, Alzey</p>



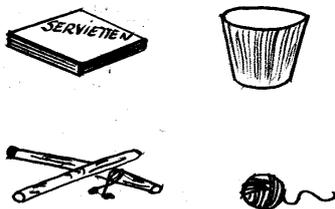
Thema	"Sterntaler" als Schattenspiel
Fachbezug	Musik / Deutsch / Darstellendes Spiel
Schwerpunkt	Freizeitgestaltung
Klassenstufe	2. o. 3.
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Es wird die Darstellung eines Märchens und das Umsetzen in Musik, hier in Klänge, beschrieben.</p> <p>Im Schattenspiel sind die Anforderungen an den Spieler noch nicht so hoch wie beim Theaterspielen, da Mimik und das Rezitieren von Text wegfallen. Der Inhalt der Geschichte (hier das Märchen) wird durch Körperhaltung und Bewegungen ausgedrückt. Da nur der Umriss der Person sichtbar ist, trauen sich auch schüchterne Schülerinnen und Schüler eine Rolle zu.</p> <p>Durch das gemeinsame Erarbeiten, das Ausprobieren aller Vorschläge, den Einsatz von Körpersprache und die gleichzeitige Wahrnehmung des Anderen entsteht ein kooperatives Klima. Jeder ist wichtig. Viele spüren zum ersten Mal ein Erfolgserlebnis.</p>
Hinweise	<p>Bühne: Da wir das Märchen im Gegensatz zum oft gezeigten Figurenschattenspiel als Menschenschattenspiel zeigen wollen, brauchen wir eine große Schattenbühne. Diese kann ganz einfach aus zwei Kartenständern und einem daran straff befestigten weißen Leinentuch hergestellt werden. Um die Bühne hängen wir Tücher, Sterne oder Papierschneeflocken.</p> <p>Kulissen: Seitlich können aus festem schwarzem Tonpapier halbe Tannenbäume mit Stecknadeln auf der Leinwand befestigt werden. Ein schwarzer Mond schaut vielleicht durch filigrane Baumwipfel? Es sollte nicht zu viel an Kulissen zu sehen sein, damit in der Mitte der Leinwand genug Platz ist für das Darstellen der Personen.</p> <p>Beleuchtung: Einfach und effektiv ist der Einsatz eines Overheadprojektors, der im Abstand von ca. 3 m hinter der Leinwand aufgestellt wird. Sein Lichtkegel wird auf die Leinwandmitte gerichtet. Er gestattet auch eine Veränderung des Hintergrundes durch das Auflegen von Farbfolien. Die Sterntaler, die vom Himmel fallen, lassen wir aus kleinen Schnipseln o. ä. auf den Overheadprojektor rieseln. Sie erscheinen auf der Leinwand in adäquater Größe.</p>

	<p>Textgestaltung:</p> <p>Ein Vorleser, der es versteht, laut, deutlich und mit Betonung zu lesen, wird ausgewählt. Er muss das stumme Agieren der Personen, die mit ihrer Körpersprache den Text verdeutlichen, im Blick haben und entsprechende Pausen einhalten.</p> <p>Musikalische Gestaltung:</p> <p>Triangel, Stabspiele und Schlagwerk werden zur Verklangerung des Märchens eingesetzt. So spielt die Instrumentalgruppe eine kleine Improvisation beim Gang des Mädchens durch den Wald. Eine Flöte spielt immer ein "Leitmotiv", wenn es auftritt. Verschenkt das Mädchen etwas, ertönt die Triangel etc. Ein Sternentanz vorweg und ein Sternelied danach können das Ganze abrunden.</p>
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	Märchen vom Sterntaler (Märchensammlung Gebrüder Grimm) Orff-Instrumente
Ansprechpartnerin	Wiltrud Mann, Pädagogisches Zentrum, Landau

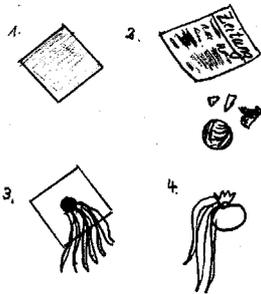


Thema	"Feuervogel" von Strawinsky
Fachbezug	Musik
Schwerpunkt	Freizeitgestaltung
Klassenstufe	3. o. 4. Schuljahr
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Musik und Bewegung Igor Strawinsky bezeichnete seinen Feuervogel als "Choreographisches Märchen". Die Choreographie bildet die Einheit von Musik und Bewegung. Für die Schule gibt es hier die Möglichkeit, Musik in Szenen und damit in Bewegung zu transformieren.</p> <p>Bewegung nach Musik entspricht einem elementaren Bedürfnis des Menschen. Auch Kinder aller Altersstufen genießen es sehr, sich nach Musik zu bewegen. Sie entwickeln dabei ihr Körperbewusstsein, setzen Rhythmen um, drücken sich frei oder gebunden mit ihren individuellen Bewegungsmöglichkeiten aus und erfahren sich selbst. Sie machen Raumerfahrungen, schulen ihren Körper, entwickeln Formempfinden und erkennen Zeitabläufe.</p> <p>Musik hören Hören wird für die Kinder zu einer Konzentrationsübung: Die Ballettmusik wird abschnittsweise angehört und bei dem vorher erzählten Märchen muss man genau zuhören, um herauszufinden, wie es klingt, welche Instrumente der Komponist einsetzt und wie er das Märchen mit musikalischen Mitteln erzählt. Die Schülerinnen und Schüler vermuten, an welcher Stelle der Feuervogel zu hören ist oder der Zaubergarten vorgestellt wird u. ä. Das Unterscheiden von musikalischen Parametern - wie hoch-tief, kurz-lang, schwer-leicht, laut-leise, schnell-langsam – wird geübt und trägt zum differenzierten Hören bei.</p> <p>Musik und Szene Wenn Musik in Szenen umgesetzt werden soll, wird sie für alle als Spielhandlung sichtbar. Sie bekommt ein Gesicht, eine zusätzliche Dimension. Sich kreativ mit Musik auseinander zu setzen, sie kreativ nachzuempfinden heißt, sich kognitiv, affektiv und darstellend auszudrücken.</p> <p>Musik und Kunst Musiktheater ist der ideale Rahmen, im Sinne der ästhetischen Erziehung auf die Kinder einzuwirken und ihnen Möglichkeiten des Ausdrucks zu bieten. Vom Bühnenbildentwurf bis hin zur Zeichnung einzelner Szenen, vom Bühnenbau, je nach Genre bis zum Anfertigen von Kostümen, Masken, Kulissen und Requisiten ist vieles nach Möglichkeit anzusprechen oder auszuführen.</p>

Hinweise



Das brauchen wir



So gehen wir vor



Beispiele für Transformationen:

Musik hören

Musik hören heißt Klang bewusst wahrzunehmen. Die Kinder fragen sich z.B.:

- Wann höre ich den Feuervogel, den Zauberer?
- Welche Klänge, Melodien, Motive beschreiben musikalisch einen Zaubergarten, welche die Prinzessin und ihre Befreiung durch den Prinzen?
- Welche Instrumente wurden für diese "Bilder" vom Komponisten gewählt? Was ist außerdem zu hören? Was stelle ich mir vor?
- Wann wird die Musik laut, leise, schnell, langsam ...?

Musik und Kunst

Die Kinder stellen einen "Feuervogel" aus einer roten Serviette her. Die Serviette oder auch ein Quadrat von ca. 16 cm Seitenlänge aus Stoff wird mit einem Papierknäuel gefüllt und mit vielen unterschiedlich langen orangefarbenen, gelben und in anderen passenden Farbtönen ausgewählten Bändern oben zusammen gebunden.

Musik und Bewegung

Die Kinder stellen sich mit einem Partner in zwei Reihen "face to face" auf. Auch andere Raumformen sind möglich. Beim "Auftreten" des Feuervogels werfen sie sich gegenseitig ihren Papiervogel zu. Je weiter der Partner weg steht, um so schöner ist der Flug des Vogels mit den bunten Bändern als Schweif zu sehen.

Musik und Szene

Bevor das Märchen als pantomimische Spielhandlung umgesetzt wird, sollen die Szenen herausgefunden werden. Am besten geht das, indem wir die Handlung noch einmal durchgehen und die Musik bewusst hören. Wann beginnt eine neue Szene, wann ist das Bild zu Ende? Die Kinder zeichnen nun ihre Vorstellungen. Zum Schluss werden die jeweiligen Szenenbilder zusammengefügt und noch einmal überprüft. Jetzt kann auch die Probe für die erste Szene beginnen.

Literatur/Bezugsquellen/
Medien

MC oder CD, Konzertführer

Ansprechpartnerin

Wiltrud Mann, Pädagogisches Zentrum, Landau

Ganztagsschule: Vorschläge aus dem Fach Bildende Kunst

Themensammlung im Bereich Freizeitgestaltung

Die Fachlehrerin/der Fachlehrer im Fach Bildende Kunst kann zur Gestaltung von Angeboten im Bereich Freizeitgestaltung an der Ganztagsschule vielfältige Projekte anbieten.

Mögliche Angebote können von Kolleginnen und Kollegen bei entsprechendem Interesse, Vorkenntnissen und Begabungen auch in der Freizeitgestaltung offeriert werden. Die hier aufgeführten Angebote haben unterschiedliche pädagogische Ziele.

1. Arbeit in Experimentierwerkstätten

In einer Experimentierwerkstatt überwiegt der Aufforderungs- und Angebotscharakter, der in diversen Materialien und Werkzeugen liegt. Schülerinnen und Schüler können sie experimentell und ohne Vorgaben erproben. Natürlich werden nur solche Werkzeuge eingesetzt, die dem Alter und Können angemessen sind.

Die Aufsicht hat die Aufgabe, mögliche Verletzungsgefahren durch den allzu unsachgemäßen Umgang mit den Werkzeugen zu verhindern, bei Bedarf und Nachfrage ihre Handhabung zu erläutern und vorzuführen.

Eine weiterführende Aufgabe wird es sein, die Erfahrungen aus dem experimentellen in ein ergebnisorientiertes Handeln weiterzuführen, d. h. in zunehmendem Maße steuernd die Schüler zu sinnvollen, selbstgefundenen Aufgabenstellungen und Handlungen anzuregen.

2. Schulung motorischer Fertigkeiten

Ein anderer Schwerpunkt beim Umgang mit Werkzeugen und Material liegt in einer gezielten Schulung und Ausbildung der motorischen Fertigkeiten. So kann man sich etwa auf Basteln und Modellbau konzentrieren, zumal der Bereich Werken nur in bestimmten Schularten unterrichtet wird.

Hier bieten sich z. B. die Bausätze der Firma Opitec an, die nach Alter und Anforderungsniveau gegliedert angeboten werden², und wo aufwändige und verletzungsgefährliche Arbeitsgänge schon durchgeführt wurden.

² OPITEC Handel GmbH, Hohlweg 1, 97232 Giebelstadt, Tel.: 01805 / 908 908, Fax: 01805 / 909 909

Darüber hinaus sollten die Schülerinnen und Schüler mit fortschreitenden Fähigkeiten eigene Projekte planen und umsetzen.

3. Wahrnehmungsschulung

Ein wichtiges Anliegen des Faches Bildende Kunst im Hinblick auf den Umgang mit unserer visuell gestalteten Umwelt und ihren Medienerzeugnissen ist die Schulung der Wahrnehmungsfähigkeit.

Ausdauer, Intensität und Differenzierung sind gerade in einer von optischen Reizen überfluteten Umwelt notwendige Bedingungen, um ihr selbstbestimmt zu begegnen. Schnelle Wechsel der Reize und Aufmerksamkeit heischende Effekte verursachen nachlassende Konzentration und Oberflächlichkeit. Wahrnehmungsspiele, Übungen im Beschreiben und Zeichnen nach der Natur können dagegen die Beobachtungsgabe schulen.

Beispiele:

- **Kimspiele:** mehrere Gegenstände werden auf einen Tisch gelegt, die Schüler können sie sich einige Zeit ansehen und sollen versuchen, sie sich zu merken. Danach werden die Gegenstände abgedeckt und die Schüler sollen sich an möglichst viele Gegenstände erinnern.
- **Zeichnen nach Beschreibung:** Ein Schüler beschreibt einem Mitschüler ein Bild oder Gegenstand, der es oder ihn zeichnen soll, nur aufgrund der Beschreibung.

4. Beitrag und Unterstützung fächerübergreifender Projekte

Das Fach Bildende Kunst und seine Sachgebiete bieten sich in vielen Bereichen an, um Projekte bei der Durchführung und Präsentation zu unterstützen. Plakatgestaltung, Illustration und Layout, alle künstlerischen und gestalterischen Aufgaben im Zusammenhang mit Schultheater deuten mögliche Aufgabenfelder an.

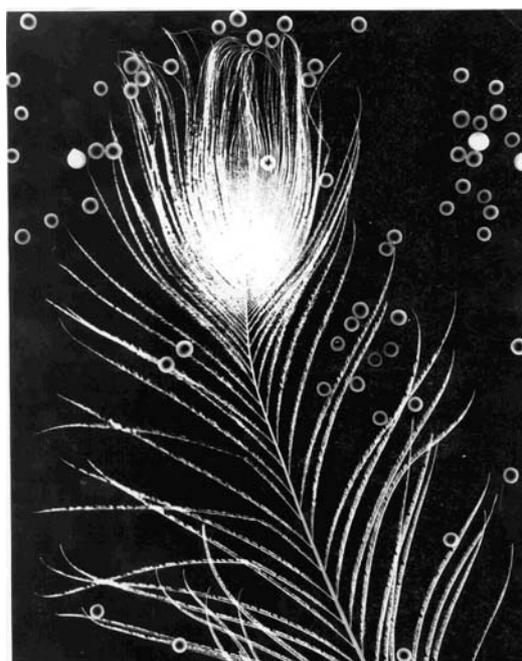
Darüber hinaus können in Kombination mit fast allen Fächern eigenständige Beiträge zu fächerübergreifenden Projekten geleistet werden.

5. Themenkatalog

Bereich	Technik	mögliche Themen/Beispiele
Künstlerische Techniken ergänzend zum Unterrichtsangebot	Malen	Malen mit Öl-, Acryl-, Aquarellfarben naturalistisch, plakativ, expressiv, experimentell
	Zeichnen	Zeichnen nach der Natur, Skizzieren mit Bleistift, Feder, Kohle
	Plastik	Yton, Holz, Tonarbeiten Montagetechniken mit diversen Materialien Abgusstechniken
	Drucktechniken	Linoldruck, Radierung, Siebdruck Monotypie Experimente mit grafischen Zwischentechniken
Werken	Basteln	mit unterschiedlichen Materialien und auf verschiedenen Anspruchsniveaus Papier, Metall, Holz, Gips, Stoff
	Modellbau	Eisenbahn-, Schiffs-, Flugmodellbau Drachen, Bumerang
	Technisches Werken	Holz-, Metallverarbeitung
Dekoration	Klassenraum/Schule	Jahreszeiten, Klassen-, Schulfest
	Bühnenbild	in Verbindung mit Theater/Spiel und Werken
Theater/Spiel	Handpuppen	herstellen und damit spielen
	Marionetten	aus unterschiedlichen Materialien
	Schattenspiel	mit Schattenfiguren und Ganzfiguren
	Kostüm Maske Beleuchtung	
Fotografie/Film	Schwarz-Weiß-Fotografie	selbst Filme entwickeln und belichten
		Experimente ohne Fotoapparat im Fotolabor: Fotogramme
	Farbfotografie	digitale Bildbearbeitung am Computer
	Video	Drehbuch, Aufnahme von Videosequenzen, Aufzeichnen von Schulfesten, Theatervorführung
Informationsdesign	Bildgestaltung am Computer	digitale Bildbearbeitung, Bildmontage
	Layout	Schülerzeitung
	Plakatgestaltung	Kombination Schrift-Bild Schulfest, Theater-, Konzertaufführung Engagement für ... oder gegen ...
	Homepage-Gestaltung	
	Wandzeitung	

Freizeitgestaltung

Thema	Fotogramme
Fachbezug	Bildende Kunst, Physik, Chemie
Schwerpunkt	Freizeitgestaltung
Klassenstufe	ab Jahrgangsstufe 5
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	<p>Bei Fotogrammen werden Negativ-Bilder hergestellt, indem das Fotopapier mit Gegenständen abgedeckt, belichtet und entwickelt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Förderung der Kreativität, ästhetische Erziehung bei der Gestaltung von Bildern oder Mustern durch Auswahl und Anordnung der Gegenstände sowie die Beeinflussung der Kontraste; • Zusammenhang zwischen Belichtungszeit und Schwärzung des Fotopapiers; • Auswirkungen des Entwicklers auf Art der Konturen und Kontraste; • Zusammenhang zwischen dem Abstand des Fotopapiers und der Lichtquelle sowie der Beleuchtungsstärke.
Hinweise	Benötigt wird eine Fotolaborausrüstung mit Belichtungsapparat und Schalen zum Entwickeln, Fixieren, Wässern und eine Vorrichtung zum Trocknen der Fotopapiere.
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	Materialien sind im Fotogeschäft erhältlich
Ansprechpartner	Rüdiger Dittewig, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach

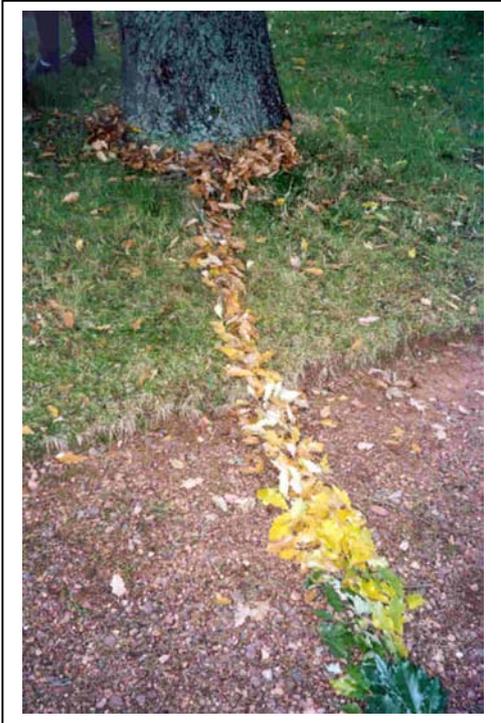


Thema	Figurenschattenspiel: Carl Orff "Der Mond"
Fachbezug	Bildende Kunst, Musik
Schwerpunkt	Freizeitgestaltung
Klassenstufe	ab Jahrgangsstufe 5
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	<p>Die märchenhafte Struktur der Handlung und Carl Orffs eingängige Musik bieten sich zur Umsetzung in ein Figurenschattenspiel geradezu an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Koordination von Bewegung im Rhythmus der Musik • Umsetzung der Handlung in Bewegung des Einzelnen und der Gruppe • Bewegung des eigenen Körpers in Hinblick auf seine grafische Wirkung auf der Schattenspielleinwand • Gestaltung von Hintergrund und Attributen
Hinweise	Benötigt werden eine einfache weiße Leinwand inklusive Aufhängevorrichtung, ein Overheadprojektor zur Beleuchtung der Leinwand, gleichzeitig können auf Folien die Hintergrundbilder eingeblendet werden, CD-Player, sinnvoll ist eine Videokamera, um die Aktionen der Schüler aufzunehmen und ihnen zur Korrektur vorzuspielen.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	CD Carl Orff dirigiert das Münchner Rundfunkorchester, "Der Mond" und "Die Kluge", Eurodisc 1990
Ansprechpartner	Rüdiger Dittewig, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach

Freizeitgestaltung

Thema	"Landart"
Fachbezug	Bildende Kunst, Biologie, Umwelterziehung
Schwerpunkt	intensivierte Wahrnehmung von Phänomenen der Natur
Klassenstufe	ab. 3. Schuljahr übergreifend möglich
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	<p>Sensibilisieren für die Natur durch ihre Beobachtung unter ästhetischen Kriterien, Gestaltung von Objekten unter ästhetischen Zielsetzungen mit bewusst ausgewählten Gegenständen aus der belebten und unbelebten Natur.</p> <p>Fächerübergreifendes Arbeiten, das als Einzel- und Gruppenarbeit möglich ist. Geeignet für Projekte oder zur Freizeitgestaltung.</p> <p>A Bild- oder Werkbetrachtung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Abstrahierte Naturformen als Schmuckelemente bei: <ul style="list-style-type: none"> - Schmiedearbeiten - Fliesen - Stoffmustern - Architektur 2. Bilder mit Naturdarstellungen <p>Den Schülern kann damit augenfällig dargestellt werden, wie sehr Formen der Natur seit jeher die ästhetische Gestaltung der Menschen beeinflusst hat.</p> 3. Die anschließende Betrachtung von Werken Andy Goldsworthys macht gerade jungen Menschen deutlich, dass sich die unscheinbarsten Hervorbringungen der Natur unter ästhetischen Gesichtspunkten zu aussagekräftigen Objekten gestalten lassen. Dinge aus der Natur, belebte oder tote Materie, werden nicht durch Abstraktion zur Kunst, sondern in ihrer ursprünglichen Form Teil eines Objekts, dessen Gestaltung ästhetische Gesichtspunkte zugrunde liegen. <p>Dabei gilt es vorab, gestalterische Kategorien und Ordnungsprinzipien zu erklären bzw. zu vertiefen:</p>

	<p>B Praktische Arbeit</p> <p>Bei einem Spaziergang oder Ausflug/Wandertag nach einem Arbeitsauftrag vorgehen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wähle den Bereich Farbe oder Form. 2. Sammle vor Ort entsprechende Dinge aus der Natur, z. B. Pflanzenteile, Steine. 3. Ordne sie nach einem einfachen Prinzip, z. B. Linie, Kreis, Viereck, Halbkugel, Gitter o.ä. 4. Füge das Objekt der natürlichen Umgebung ein, z. B. als Kontrast, Ergänzung, eigenständigen Schmuck, Zeichen. <p>Dabei soll kein "Sammelsurium" zusammenkommen, sondern bewusste Beschränkung geübt werden, beispielsweise auf eine Pflanze und ihre Erscheinungsformen oder eine einzige Steinart.</p> <p>Zeitansatz etwa 45 Min. für die Gestaltung.</p> <p>Ein Rundgang zu allen Objekten schließt den Ausflug ab.</p> <p>Die Schüler sprechen dabei jeweils über ihr Werk.</p>
	<p>C Fächerübergreifende Bezüge</p> <p>Biologie/Umwelterziehung</p> <p>Betrachten einer bestimmten Pflanze</p> <ul style="list-style-type: none"> - im Jahreslauf - in ihren Erscheinungsformen: Wurzel, Stamm, Krone, Rinde, Blatt, Blüte, Früchte u. Abgestorbenes - in ihrem ökologischen Umfeld - symbolische Bedeutung in Literatur, Religion, Heraldik, Bildende Kunst
	<p>D Geologie/Geografie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beschäftigung mit Steinen: - Entstehungsgeschichte - Besuch in Steinbrüchen - Steinbearbeitung Steinmetzbetrieb



Hinweise	Außerschulische Ansprechpartner: örtliche Forstämter, Naturschutzverbände und Ortsgruppen, evtl. Künstler aus der Region, Eltern
Literatur/Bezugsquellen Medien	<p>Haeckel, Ernst Kunstformen der Natur, Prestel, ISBN 3-7913-1978-7</p> <p>Bossfeldt, Karl Urformen der Kunst - Wundergarten der Natur - Schirmer/Mosel, ISBN 3-88814-718-2</p> <p>Goldsworthy, Andy</p> <ul style="list-style-type: none"> - Holz, ISBN 3-86150-184-8 - Stein, ISBN 3-86150- 047-1 - Mauer, ISBN 3-86150-348-4 - Zeit, ISBN <p>alle Verlag Zweitausendeins</p> <p>Hesse-Honnegger, Cornelia Heteroptera, ISBN 3-86150-247-x</p> <p>Württemberg, Franzsepp Die Architektur der Lebewesen, ISBN 3-88190-111-6</p> <p>Naturschutzjugend Eisvogelweg 1, 91161 Hilpoltstein "Landart für Kinder" € 4,95</p> <p>Powers, Alan Natur und Design, Haupt ISBN 3-258-061831-1</p>
Ansprechpartnerin	Anna Kienzler, Pädagogisches Zentrum, Landau

Schule und Abenteuer

Über den Beitrag der Erlebnispädagogik zu einem ganzheitlichen Lernen

Die Ganztagschule hat als ein Ziel, die Kompetenzen ihrer Schülerinnen und Schüler zu stärken. Neben den persönlichen und fachlichen sind es vor allem die sozialen Kompetenzen, die heute einer Stärkung bedürfen. Die Schule kann die Familie in Bezug auf soziales Lernen nicht ersetzen, bietet aber für viele Kinder in besonderer Weise entsprechende Erfahrungen, ist sie doch ein Ort, wo Schülerinnen und Schüler einen großen Teil ihrer Zeit mit Gleichaltrigen verbringen.

Der Erlebnispädagogik geht es um ein ganzheitliches Lernen. Bei ihren Angeboten hat soziales Lernen einen hohen Stellenwert, führt doch meist nur gemeinsames Lösen der Aufgaben zum Ziel. Die häufig in Spielformen eingekleideten Aufgaben, bei denen es weder Gewinner noch Verlierer gibt, erfordern Teamgeist bei der Lösung. Im Zusammenhang mit der Akzeptanz durch die Gruppe steht auch, dass der Jugendliche sich selbst besser kennen und akzeptieren lernt.

Die bei erlebnispädagogischen Aktivitäten an die Gruppe gestellten Aufgaben beinhalten Lerngelegenheiten, bei denen

- verantwortliches Handeln erprobt werden kann,
- Vertrauen in sich selbst und andere gewonnen wird,
- Mut entwickelt wird, sich an Neues und Unbekanntes zu wagen,
- gelernt wird, die eigenen Grenzen einzuschätzen,
- eine positive und bejahende Einstellung zum eigenen Körper entwickelt wird.

Die Aktionen müssen für die Gruppe entsprechend geplant und mit ihr reflektiert werden, damit folgende Ziele angestrebt werden:

- Zusammenarbeit lernen,
- planvoll handeln,
- Konflikte lösen,
- Kreativität entfalten,
- Rücksicht auf Schwächere nehmen,
- Natur bewusst erleben,
- gemeinsam Spaß haben.

Entscheidend ist dabei, wie eine pädagogische Aktivität angeleitet und begleitet wird. "In dieser Hinsicht hat Erlebnispädagogik mehr Ähnlichkeit mit der Gruppendynamik als mit dem Sportunterricht. Im Zentrum des Interesses steht das Lernen über sich selbst in der Auseinandersetzung mit den Anderen. Und so grenzt sich Erlebnispädagogik auch vom klassischen Abenteuerklischee ab: nicht um einsame Heldentaten geht es hier, vielmehr wird allen Beteiligten deutlich, dass der Einzelne letztlich nur

da in der Lage ist, Besonderes zu leisten und zu erleben, wo er von einer verlässlichen Gemeinschaft getragen wird."¹

"Um der Gefahr einer Manipulation durch oder mittels der Gruppe zu begegnen, verbindet die Erlebnispädagogik die Ethik des Miteinanders mit einer konsequenten Betonung der Autonomie und Selbststeuerungsfähigkeit des Menschen. Stets wird mit dem gearbeitet, was sich aus dem Gruppenprozess ergeben hat."²

Lernsituationen, die aus erlebnispädagogischer Sicht geeignet sind, müssen viel Unfertiges und viel Gestaltungsspielraum enthalten, Aufforderungscharakter besitzen, aber andererseits den Schülerinnen und Schülern eine Chance zur erfolgreichen Bewältigung der Situation geben – vielleicht auf anderen Wegen als Lehrerinnen oder Lehrer sich das gedacht haben.

Wenn in diesem Zusammenhang Jugendliche Lösungen selbst entdecken, sie also als Forscher herausgefordert werden (dies legen auch die Einkleidungen der Situationen nahe), wird die Lehrerrolle zwangsläufig geändert. Die Lehrerin³ wird zur Moderatorin und fühlt sich hauptsächlich verantwortlich dafür, dass ein möglichst großer Anteil des Potenzials, das in der Gruppe vorhanden ist, zum Tragen kommt. Sie beobachtet und schiebt Reflexionsphasen ein, in denen die aus der Beobachtung gewonnenen Eindrücke in Form von Fragen an die Gruppe zurückgespiegelt werden.

Gezielt eingesetzte Reflexionen bieten eine große Hilfe für das weitere positive Erleben, fördern Kooperationsbereitschaft, Toleranz und Akzeptanz.

Reflexionen zielen auf

- Bewusstmachung der Erfahrungen und Gefühle des Einzelnen,
- Bewusstmachung der Gruppenprozesse,
- Entwicklung positiver sozialer Interaktionen.

Mit eigenen Bewertungen sollte die Lehrerin sich zurück halten.

Spannend und mit besonderen Herausforderungen versehen sind naturgemäß sog. Outdoor-Aktivitäten wie Klettern, Kanufahren u. ä., aber auch Spiele, die die Gruppe vor komplexe Aufgaben stellt, eignen sich und können oft im Klassenraum, in der Turnhalle oder auf einer Wiese durchgeführt werden.

¹ Gilsdorf, Rüdiger: Schule und Abenteuer – zwei Welten treffen aufeinander in: e & I 1/2000, S. 6 (Internationale Zeitschrift für handlungsorientiertes Lernen)

² a.a.O. S. 7

³ Aus Gründen der Lesbarkeit des Textes wird hier nur ein Geschlecht aufgeführt. Selbstverständlich sind stets Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler angesprochen.

Häufig wird zu Beginn das Vertrauen der Gruppenmitglieder untereinander durch Kennenlern-, Interaktions- und Kommunikationsspiele (warming up) hergestellt. Je nachdem, wie gut die Gruppe sich schon kennt oder zusammenarbeiten kann, müssen entsprechende Spiele ausgesucht werden.

Kurzzeitprojekte können durch eine Abenteuergeschichte als Rahmenhandlung verbunden werden, so dass ein starker Aufforderungscharakter entsteht. Eine zu lösende Aufgabe (Schatz heben, Drachen vertreiben, Burg erobern u. ä.) erfordert die Kooperation innerhalb der Gruppe.

Idealerweise benötigen erlebnispädagogische Ziele für ihre Verwirklichung einen längeren Zeitraum. Die Aktivitäten sollen während dieser Zeit dann mit einer festen Gruppe durchgeführt werden.

Projekte verlangen eine umfangreiche Planung, denn das Abenteuer muss über einen längeren Zeitraum tragen und entsprechend abwechslungsreich und motivierend sein. Dafür wird hier ein länger anhaltender Lernerfolg erwartet.

Projektthema:	Beispiel für ein Kurzprojekt Die Eroberung der Burg Manda (Auszug)	Klassenstufe: 3. u. 4. Schuljahr
Pädagogische Zielsetzung:	<p>Gemeinsame Projekttagge einer Grundschule und einer Schule mit dem Förderschwerpunkt Lernen.</p> <p>Gegenseitiges Kennen- und Akzeptierenlernen, Vertrauen aufbauen, Mut entwickeln, Neues wagen, Grenzen einschätzen lernen, eine positive Einstellung zum eigenen Selbst entwickeln.</p>	
Bausteine:	<p>Einführung:</p> <p>Eine Geschichte über die verheerende Wirkung des Zaubers Manda, der vor Jahrhunderten auf der Burg Schloßböckelheim lebte und im Dorf Zank, Unglück und Seuchen verbreitete. Niemand traute sich in seine Nähe und doch erzählte man sich von besseren Zeiten die herrschten, bevor Manda die magischen Steine raubte. Heute ist Manda tot, aber sein Fluch wird leben bis Kinder die Steine wieder gefunden haben.</p> <p>(Entsprechende Atmosphäre: dunkles Klassenzimmer, Kerzenlicht, Sitzkissen auf dem Boden, ...)</p> <p>Wahl der Ausrüstung</p> <p>Die Gruppe wählt aus 10 Angeboten fünf aus, die während des Abenteuers benutzt werden können. Dabei gibt es Ausrüstungsgegenstände (Schuhe, Kleider, Seile, ...) und innere Qualitäten (Kraft, Mut, Stärke, Fröhlichkeit, Rücksicht, ...), die durch Gegenstände oder Kärtchen symbolisiert werden.</p> <p>Diese Aufgabe sollte durch Absprachen gemeinsam gelöst werden und es sollen für die Gruppe benötigte Ausrüstungsgegenstände ausgewählt werden.</p> <p>Im Land der Kräuterhexe</p> <p>Die Kräuterhexe will die Kinder unterstützen, weiß aber nicht mehr, wo sie Geschenke hingelegt hat. Die Kinder müssen diese suchen.</p> <p>Sinn des Spiels ist das gemeinsame Planen der Suche in Teilgruppen.</p> <p>Der geheime Pfad</p> <p>Der Weg durch eine enge Klamm muss mit geschlossenen Augen zurückgelegt werden. Nur ein oder zwei Auserwählte dürfen sehen und müssen die anderen führen.</p> <p>Dieses Spiel gibt es in vielen Variationen. Ziel ist der Aufbau von Vertrauen, da sich jeder am Vordermann festhalten und nach seinen Bewegungen orientieren muss.</p>	

	<p>Reflexion: Sonne – Regenwolke Die Gefühle bei der Übung "Geheimer Pfad" werden über Symbole deutlich gemacht und es wird in der Gruppe darüber gesprochen. Die Lehrerin sollte sich zurückhalten.</p> <p>Ritterturnier Um sich auf die Auseinandersetzung mit Feinden vorzubereiten, werden Ritterturniere durchgeführt. Beispiele hierzu sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Namensball, • Namenspatschen, • AH-SO-KO, • Balljagd, • Magische Reifen. <p>Insel der Magischen Stärkung Zur Insel der Stärkung gelangt man nur über einen schwarzen Teich, dessen Wasser man nicht berühren darf. Zur Überquerung des Teichs muss man sich mit verbundenen Augen von Zauberstein zu Zauberstein vortasten, um dann über eine Zauberleiter zur Insel zu gelangen. Dieses Spiel ist als Höhepunkt geplant und deshalb wird das Erreichen der Insel von allen Gruppenmitgliedern mit einem gemeinsamen Essen gefeiert. Hierbei ist Gelegenheit zur Reflexion des Gruppenerlebnisses.</p>
<p>Literatur/Bezugsquellen Medien</p>	<p>Der Auszug der Projektbeschreibung stützt sich auf die ausführliche Beschreibung des Projekts "Eroberung der Burg Manda" von Margit Mickley in: Gilsdorf, Rüdiger; Volkert, Kathi (Hrsg.): Abenteuer Schule, Praktische Erlebnispädagogik Verlag Dr. Sandmann, 1999</p> <p>Weitere Anregungen in: Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter: Kooperative Abenteuerspiele 1, 1995, Kooperative Abenteuerspiele 2, 2001, Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung.</p> <p>Diese Bücher können in der Bibliothek des Pädagogischen Zentrums Bad Kreuznach ausgeliehen werden.</p> <p>Weitere Literatur: Heckmair, Bernd; Michl, Werner: Erleben und Lernen. Einstieg in die Erlebnispädagogik, Luchterhand 1993 Reiners, Annette: Praktische Erlebnispädagogik-Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele, Ziel 1992 e&l Internationale Zeitschrift für handlungsorientiertes Lernen, ZIEL Zentrum für interdisziplinäres und erfahrungsorientiertes Lernen: http://www.ziel.org/e-und-l/, e-mail-Adresse: e-und-l@ziel.org</p>

Weitere Hinweise:	In dem oben erwähnten Buch "Abenteuer Schule" werden mehrere Kurz- und Langzeitprojekte ausführlich dargestellt. Es finden sich dort Projektbeschreibungen für alle Altersstufen weiterführender Schulen.
Besondere Hinweise:	Es gibt einen Arbeitskreis "Erlebnispädagogik Praxis-AG", der regelmäßig Fortbildungsveranstaltungen für Lehrerinnen und Lehrer durchführt, die an erlebnispädagogischen Projekten interessiert sind. Das Programm ist unter dem Stichwort Praxis-AG auf folgender Internetseite einzusehen: http://www.Ev-Jugendreferat.de/
Ansprechpartner	Rüdiger Gilsdorf, Schulpsychologische Beratungsstelle im IFB in Bad Kreuznach

Mehr Zeit in der Ganztagschule - Fördern - Lernen – Leisten

Sprachunterricht spielerisch

Vorbemerkungen

In der Reflexion über Sprache und Grammatik werden wichtige Voraussetzungen für die sprachliche Kompetenz geschaffen – auch wenn "Grammatikkenntnisse" und Sprachkompetenz (Produktion und Rezeption von Sprache) nicht einfach gleichzusetzen sind.

Leider gilt Grammatikunterricht oft als nicht sehr motivierend, denn Kinder und Jugendliche reden lieber über andere Dinge und Probleme aus ihrem Leben als über Sprache und ihre formalen Eigenschaften.

Andererseits besteht gerade in den Bereichen der allgemeinen Sprachkompetenz (d.h. in mündlichen und schriftlichen Äußerungen: Richtigkeit in Bezug auf Grammatik und Ausdruck) und der Grammatikkenntnisse (d. h. auch der sog. metasprachlichen Kompetenz) ein hoher Förderungsbedarf, der nicht einfach durch "noch mehr Übungen" und die damit verbundenen Motivationsprobleme geleistet werden kann; denn gerade bei förderungsbedürftigen Schülerinnen und Schülern stand mangelnde Motivation oft am Anfang aller Probleme. Spielerische Zugänge sind zwar auch kein Patentrezept, aber auch hier gilt: Möglichst viele Zugänge sind zu nutzen – und für Grammatik gilt mit Sicherheit, dass spielerische Zugänge im normalen Unterricht oft zu kurz kommen.

Im Folgenden wird eine Möglichkeit vorgestellt (weitere Möglichkeiten siehe unter der Rubrik "Literatur"), Grammatikunterricht durch einen spielerischen Zugang "anders" zu betreiben. Diese Form ist besonders für zusätzlichen Förderunterricht geeignet, der einerseits die Teilnehmenden fördern soll, der aber gleichzeitig nicht so eng an den laufenden Unterricht angeschlossen ist, dass eine Nicht-Teilnahme ein Versäumnis in diesem laufenden Unterricht bedeutet.

Bevor die erste Gruppe von Schülern diesen spielerischen Zugang nutzen kann, ist es allerdings zuerst nötig dieses Spiel (auf der Grundlage einer Anleitung, vgl. u.) zu erstellen – was allerdings auch die Möglichkeit projektartiger Aktivitäten beinhaltet.

Weitere Hinweise zu Spielideen finden sich bei den Projektskizzen, vgl. u.

Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Begrüßungsformeln, Begrüßungsverhalten
Fachbezug	Deutsch (Sozialkunde)
Schwerpunkt:	Sprachliche Varianten von Begrüßungen, Begrüßung und Situation bzw. soziale Bezüge, soziale Rituale
Klassenstufe	Ca. ab 8./9. Kl.
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	<p>Empirische Erhebung</p> <p>Das Projekt kann an konkrete Anlässe (z. B. Begrüßungen, Grüße im schulischen Alltag) oder an literarische Textpassagen anschließen, aber auch auf Materialien (vgl. PZ-Information 11/94, S. 35ff.) aufbauen.</p> <p>Denkbar sind, je nach Gruppenvoraussetzungen,</p> <ul style="list-style-type: none"> * einfachste Zielsetzungen, z. B.: Befragung einer (Alters- o.a.)Gruppe (möglichst höhere Anzahl von Personen) nach bevorzugten Begrüßungsformeln in einer bestimmten Situation * Erweiterung der Fragestellungen bzw. des Versuchsaufbaus, z. B.: Beobachtung (nach bestimmten Methoden, vgl. a.a.O. S. 23ff.) mehrerer sozialer Gruppen, ggf. in verschiedenen Situationen, ggf. auch mit dem Ziel verschiedener Auswertungs- und Darstellungsverfahren usw. <p>Wichtigste Lernziele im Rahmen von Zusatzunterricht in der Ganztagschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Förderung der aktiven Sprachkompetenz - Reflexion über soziale Zusammenhänge - Umgang mit sozialen Kontakten im Rahmen der empirischen Betätigung - Thematisierung eigenen Grußverhaltens (bei Problemgruppen besonders ergiebig bzw. wichtig) <p>Allgemeine methodische Kompetenzen (Hypothesen, Anlage einer Untersuchung, Verfahren/Durchführung, Auswertung/Deutung usw.</p>
Hinweise	Die PZ-Information 11/94 enthält eine Einführung (für Unterrichtende) in Grundregeln empirischen Arbeitens.
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	PZ-Information 11/94, besonders S. 34
Ansprechpartner	Dr. Norbert Thinnies, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach



Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Modewörter, Fremdwörter u. dgl.
Fachbezug	Deutsch
Schwerpunkt	Aktiver Wortschatz, Sprachreflexion
Klassenstufe	Ab Kl. 6/7
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	<p>Befragung, Beobachtung</p> <p>Ergänzend zu einer Behandlung im "normalen" Unterricht lassen sich die Themenschwerpunkte "Modewörter", "Fremdwörter" in verschiedenster methodischer Form behandeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fertige Wortlisten – Umfrage nach Bekanntheit der betreffenden Wörter - Umfrage nach "neuen" Wörtern zu verschiedenen Zusammenhängen/Themen/Stimmungen/Urteilen u. dgl. - Spiele, z. B. Tabelle mit Zeilen-Vorgabe/ Ermittlung (je nach Sprache) typischer Vor- oder Nachsilben; mit Spalten-Vorgabe von altersgemäßen inhaltlichen Rubriken (z. B. Wissenschaft/Sport/Unterhaltung/Kunst usw.): Gruppe A wählt ein beliebiges Feld der Tabelle, z. B. die Nachsilbe <i>-ismus</i> in Kunst und notiert das Wort <i>Kubismus</i>; Gruppe B muss nun ein weiteres Wort für dieses Feld finden. Dann fängt Gruppe B an mit einem Feld usw.
Hinweise	Die PZ-Information 12/91 beschäftigt sich ausschließlich mit dem Thema "Fremdwörter" und bietet eine fachliche Einführung in die Thematik für Unterrichtende sowie Ideen für den "normalen" Unterricht.
Literatur/Bezugsquellen Medien	PZ-Information 11/94, S. 45 ff, 52ff.; PZ-Information 12/91
Ansprechpartner	Dr. Norbert Thinnies, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach



Kreativität und Text – Kreative Umsetzung von Texten

Vorbemerkungen:

Textverständnis wird als Schlüsselqualifikation für lebenslanges Lernen angesehen und nach den Ergebnissen der PISA-Studie besteht in dieser Hinsicht insbesondere Bedarf an Förderung. Kreativer Umgang mit Sachtexten wie literarischen Vorlagen bedeutet schülerzentriertes, erfahrungsbezogenes und projektartiges Arbeiten im Sinne eines ganzheitlichen Zugangs zu Sprache.

Kreatives Schreiben wird bereits seit den achtziger Jahren in allen Lehrplänen verlangt und eignet sich hervorragend, neben dem regulären Unterricht das Lese- und Sprachverständnis der Schüler in verschiedenen Projekten zu fördern.

Das produktionsorientierte Arbeiten mit Texten ermöglicht Schülern auf vorgegebene Texte ganz individuell zu reagieren, indem sie diese z. B. weiterschreiben oder verfremden. Durch ihren handelnden Umgang mit der Vorlage wird einmal die eigene Sprachkompetenz und zum andern die subjektive Auseinandersetzung mit dem Text gefördert.

Solche Schreibprojekte haben grob zwei Ausrichtungen, den Persönlichkeits- wie den Sprachaspekt: zum Einen fordern sie den Schüler auf, sich persönlich auf einen gegebenen Text einzulassen und kreativ in der Reaktion auf die Vorlage selbst "etwas" zu produzieren; zum Anderen erhöht die Auseinandersetzung mit dem eigenen Produkt das individuelle Sprachvermögen.

Szenisch-filmische Umsetzung von Texten ist eine besonders motivierende und damit geeignete Form des kreativen Umgangs mit literarischen Vorlagen und sie ist deswegen im Folgenden gesondert aufgeführt.

Kreatives Arbeiten mit Texten lässt sich zu Projekten ausweiten, in denen z. B. an Hand eines Jugendromans jugendliche Krisenthemen kreativ bearbeitet werden. Bei solcher Vorgehensweise liefert der literarische Text den Anlass, Hilfen zur Bewältigung von Alltagsproblemen zu erarbeiten. Er kann außerdem mittels konkreter Spracharbeit die sprachlichen Fähigkeiten der Schüler fördern.

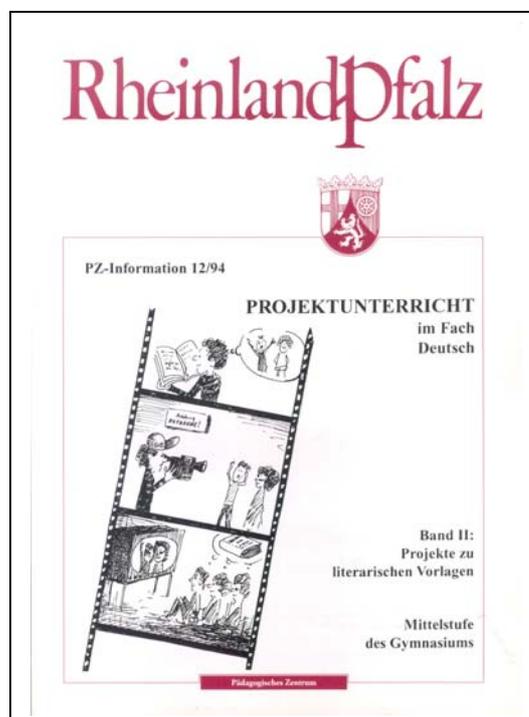
Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Produktionsorientierter Umgang mit Texten
Fachbezug	Deutsch
Schwerpunkt	Förderung von Kreativität und Textverständnis
Klassenstufe	Unter- und Mittelstufe
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	Der didaktische Grundgedanke liegt darin, Schülerinnen und Schülern verschiedene Texte ganzheitlich nahe zu bringen – sei es in bildlich-musikalischer, szenisch-mimetischer oder schreibender Ausgestaltung. Im Zentrum dieser Art des Umgangs mit Texten steht das freie subjektive Handeln in Abgrenzung zur verkopften Textanalyse (siehe PZ-Information 1/90, S. 3f.).
Hinweise	In der PZ-Information 1/90 befindet sich eine Auflistung verschiedener Möglichkeiten, wie man Texte kreativ umgestalten kann, die sich je nach Text oder Projekt anders anwenden lassen.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	s. Bibliographie von PZ-Veröffentlichung 1/90
Ansprechpartnerin	Dr. Anette Degott, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach



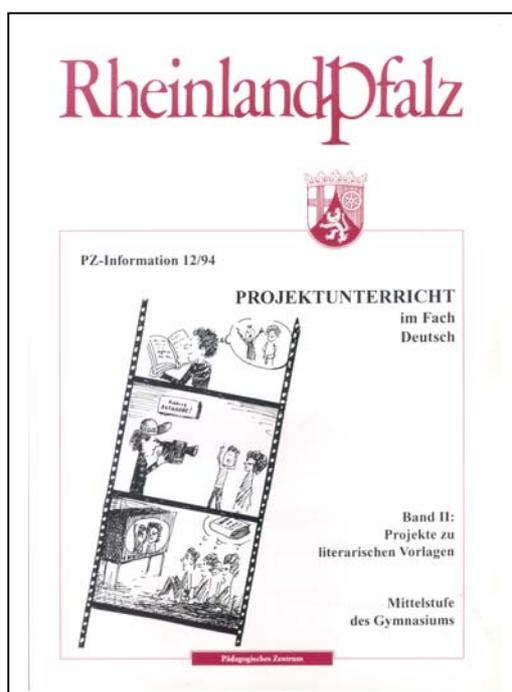
Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Szenisch-filmische Ausgestaltung von Texten
Fachbezug	Deutsch
Schwerpunkt	Förderung von Textverständnis und Kreativität
Klassenstufe	ab Klasse 10
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	Der methodische Akzent liegt hier auf der szenischen Ausgestaltung sowie der technischen Umsetzung von literarischen Textvorlagen
Hinweise	Am Beispiel von Kurzgeschichten (Schnurre/Wohmann) werden verschiedene szenische Umsetzungen von Texten vorgeführt von Photoserien, pantomimischer Inszenierung bis zum Verfassen eines Drehbuchs und der Erstellung einer Video-Kassette.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 12/94, S. 70 - 117 und ebd. Bibliographie
Ansprechpartnerin	Dr. Anette Degott, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach



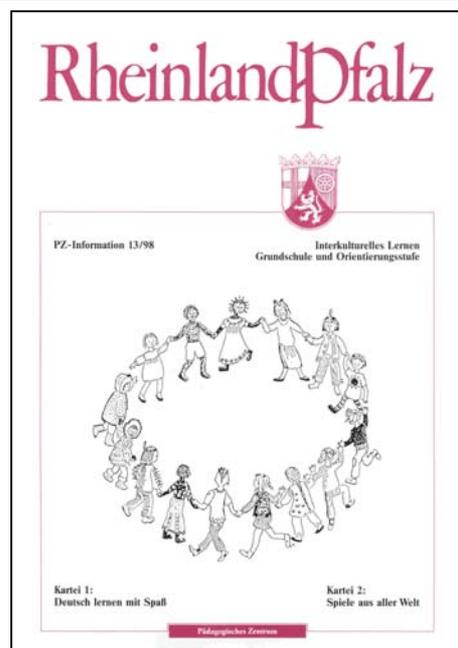
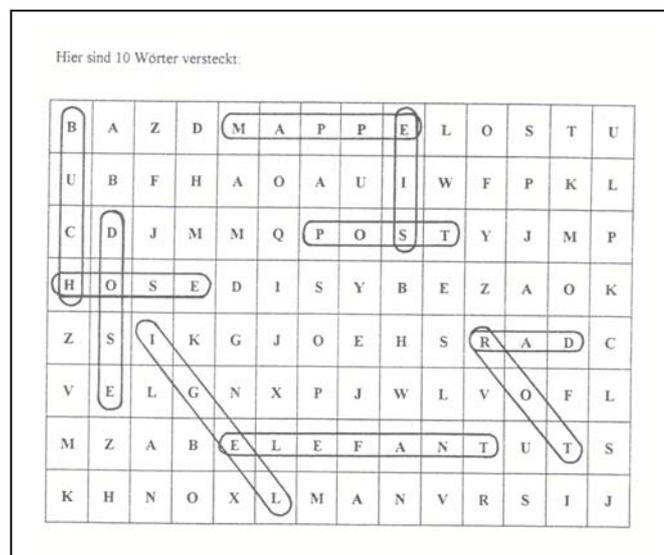
Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Literarische Projekte mit Lebensbezug
Fachbezug	Deutsch
Schwerpunkt	Jugendroman und jugendliche Alltagsbewältigung
Klassenstufe	Klasse 8 – 10
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	Der didaktische Wert dieses Projekts liegt in der Verknüpfung von Textumgang mit Alltagsthemen Jugendlicher.
Hinweise	In der PZ-Information 12/94 werden am Beispiel des Jugendromans von Isolde Heyne: "Wenn die Nachtigall verstummt" die unterschiedlichen Zukunftsentwürfe der Schülerinnen und Schüler fachübergreifend in einem Projekt behandelt. Sprachspiele wie ein Zukunftswörterbuch ergänzen den kreativen Umgang mit dem Ausgangstext. Die detaillierte Beschreibung des Vorgehens kann modellhaft auf andere Romane übertragen werden.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	PZ-Information 12/94, S. 1 - 69 und ebd. Bibliographie
Ansprechpartnerin	Dr. Anette Degott, Pädagogisches Zentrum, Bad Kreuznach



Thema	Mit Spielen Deutsch lernen
Fachbezug	Deutsch als Zweitsprache
Schwerpunkt	Fördern/Unterrichtsbezogenes Ergänzungsangebot
Klassenstufe	alle
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	<p>Um die Motivation zu verstärken sollen abwechslungsreiche Spiele eingesetzt werden. Die Spiele erweitern den Wortschatz und fördern die Konzentration. Je nach Auswahl kann es dabei auch vorrangig um soziale Aspekte gehen.</p> <p>Zum jeweiligen Lernschwerpunkt müssen Spiele mit Übungscharakter ausgewählt werden.</p> <p>Dabei sind Spiele für Einzelne (meist Arbeitsblattform), für Partner oder Gruppen möglich.</p> <p>Wenn mehrere Spiele in einer Einheit stattfinden, sollten immer auch solche mit Bewegung und solche mit dem Schwerpunkt "Sprechen" dabei sein.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können schon beim Herstellen des Spielmaterials vieles lernen.</p>
Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Beispiel können folgende bekannte Spiele eingesetzt werden: • Kofferpacken ("Ich packe meinen Koffer und lege ein Buch, ein Handtuch, ... hinein.") Jeder Mitspieler muss die vorgenannten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge wiederholen und einen Gegenstand hinzufügen, sonst scheidet er aus. • Stadt-Land-Fluss, z. B. mit den Kategorien Nomen, Verb, Adjektiv, Kleidungsstück, Essen, Getränke, Schule, Freizeit, Sport • Quartettspiel (kann von Schülern selbst hergestellt werden), z. B. 4 Schulsachen, 4 Tiere, 4 Kleidungsstücke, 4 Fahrzeuge • Wörterversteck im Buchstabenfeld (Einzelarbeit), aus einem Buchstabenraster Wörter herausfinden

Literatur/Bezugsquellen/ Medien	z. B.: - PZ-Information 13/98: Interkulturelles Lernen. Grundschule und Orientierungsstufe. Kartei 1: Deutsch lernen mit Spaß - Krampe, Jörg und Mittelmann, Rolf: Grammatikspiele für die Klassen 5/6. 50 Kopiervorlagen zur Sprachbetrachtung. Donauwörth 1998 - Krull, Renate: Du bist dran! Spiele und Rätsel für Deutsch lernende Kinder. Kopiervorlagen Klasse 1-6. Lichtenau 1996 (vergriffen) - Küppers, Henny: Deutschspiele zum Selbermachen. Mülheim an der Ruhr 1988 - Müller, Heiner: Grammatikpuzzles 3./4. Schuljahr. Horneburg 1988
Ansprechpartnerin	Heike Burkhardt, Pädagogisches Zentrum, Ludwigshafen



Thema	Deutsch als Zweitsprache Arbeit mit dem Fünf-Fächer-Karteikasten als Grundlage des Lernens
Schwerpunkt	Fördern, unterrichtsbezogenes Ergänzungsangebot
Klassenstufe	alle
Schulart	alle
Pädagogische Zielsetzung	<p>Lernende im Bereich Deutsch als Zweitsprache müssen unabdingbar das Geschlecht und die Pluralformen der Nomen auswendig lernen.</p> <p>Eine lernpsychologisch sinnvolle, systematische und vor allem sehr effektive Methode ist dabei das Lernen mit dem Karteikasten.</p> <p>Nach einer schrittweisen Einführung in die Arbeit sind die Lernenden in der Lage, selbst Karteikarten zu erstellen und eigenverantwortlich zu lernen.</p> <p>Bewährt hat sich folgendes Vorgehen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Karten aus dem ersten Fach werden bearbeitet (i.A. mündliche Abfrage). Richtig gelöste Aufgaben wandern weiter ins zweite Fach, nicht gelöste verbleiben im ersten Fach. 2. Aus dem zweiten Fach werden so viele Karten bearbeitet, wie neu dazu kamen. Was richtig beantwortet wurde, wandert ins dritte Fach weiter. Bei fehlenden oder falschen Antworten wird die Karte wieder in das erste Fach einsortiert. 3. Ebenso werden die Fächer drei bis fünf bearbeitet, es kommen also die gewussten Antworten weiter ins nächste Fach, die nicht gewussten wandern zurück ins erste. Erfahrungsgemäß kommt man oft gar nicht bis in die hinteren Fächer. 4. Im ersten Fach werden zum Schluss neue Aufgaben "aufgefüllt", falls es nicht mindestens noch 10 Karten enthält (bei leistungsstärkeren Lernern auch 15). 5. Richtige Antworten zu den Karten aus Fach 5 zeigen, dass der Inhalt beherrscht wird. Die Karten werden daher an andere verschenkt, die noch nicht so weit sind, oder zur Dokumentation des Lernfortschritts aufgeklebt. <p>Man kann davon ausgehen, dass alles, was Fach 5 verlässt, dauerhaft gespeichert bleibt.</p>

<p>Hinweise</p> <div data-bbox="209 510 566 831" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>die Kirche</p> </div> 	<p>Die Einführung in die Arbeit mit dem Karteikasten kann im Regel- oder Förderunterricht oder im Bereich der "Besonderen Angebote" geschehen, die Übungsphasen lassen sich (als Partnerarbeit) besonders gut in Wochenpläne einarbeiten, sind jedoch auch als Hausaufgabe möglich. Hin und wieder sollte gerade bei den Karten aus den "hinteren" Fächern des Karteikastens die Lehrkraft den Lernstand überprüfen.</p> <p>Eine farbliche Kennzeichnung des Geschlechts der Nomen ist hilfreich und sollte analog zu der in den international eingesetzten Deutsch als Zweitsprache-Lehrwerken erfolgen: feminin = rot, maskulin = blau, neutrum = grün</p> <p>Je nach Lernstand sind u.a. folgende Vorder- und Rückseiten der Karteikarten sinnvoll: Bild – Wort, Nomen – Artikel, Einzahl – Mehrzahl, Deutsch – Muttersprache ...</p> <p>Im Allgemeinen können die Schüler und Schülerinnen ihre Karten selbst herstellen; wenn die Wortauswahl in Anlehnung an den Unterricht erfolgen soll (gemeinsamer Wortschatz der Lerngruppe, Fehlerwörter, Fachwörter zur Vorbereitung ...), muss dort natürlich entsprechend darauf hingewiesen werden.</p> <p>Um die Grafomotorik als Lernkanal zu nutzen, können nicht gelöste Aufgaben ins Heft eingetragen werden. Allerdings wird im Bereich Deutsch als Zweitsprache die Rechtschreibung nicht trainiert und deshalb führen orthographische Fehler oder Kenntnislücken nicht dazu, dass die Antwort als fehlerhaft gilt!</p>
<p>Literatur/Bezugsquellen/ Medien</p>	<p>Peter Fenske: Das kleine Buch vom Lernen. Biologisch lernen mit der 5-Fächer-Lernkartei, Lichtenau, 12. Auflage 2000</p> <p>Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hg.): Unterricht für ausländische Schüler. Übungskartei zum orthographischen Grundwortschatz für die zweite Klasse, Soest 1989</p> <p>Karteikarten und -kästen aus Pappe oder Holz in verschiedenen Formaten, Karteikasten auf CD-ROM bei AOL Verlag, Waldstr. 18, 77839 Lichtenau, http://www.aol-verlag.de/</p>
<p>Ansprechpartnerin</p>	<p>Heike Burkhardt, Pädagogisches Zentrum, Ludwigshafen</p>

Landesmedienzentrum Rheinland-Pfalz

Beiträge zur Medienbildung in der Ganztagschule

TIPPS zur Medienbildung in der GTS:

Mit Medien

- **T**rainieren
- **I**nformieren
- **P**ublizieren
- **P**roduzieren
- **S**innvoll Surfen

Vorbemerkung:

Das LMZ sieht seinen Beitrag für die Ganztagschule grundsätzlich definiert durch die Orientierung an den Bedürfnissen von Schule.

Dies bedeutet, dass der Praxisbezug für die Arbeit des LMZ grundlegend ist und dass innovative medientechnologische Entwicklungen für Schule nur vor einem pädagogischen Hintergrund sinnvoll transportierbar sind.

Sie sind nicht Selbstzweck, sie müssen an Inhalten erprobt werden.

Dabei ist es unerlässlich, dass sich alle Partner, die im Bereich schulischer Medienbildung wirken, in einem Gesamtkonzept vernetzen.

Angebot

Vor diesem Hintergrund macht das LMZ einerseits strukturelle, andererseits inhaltliche Angebote. Diese werden im Verbund mit den 31 kommunalen Medienzentren der Landkreise und Städte ortsnah und kompetent angeboten.

1. Strukturelle Angebote

- Das LMZ entwickelt ein medienpädagogisches Rahmenkonzept der GTS. Dieses bietet ausgewählte, erprobte und überschaubare Einheiten für die Praxis sowie eine vertiefende didaktische Ergänzung zur Materialiensammlung, die in Kooperation mit dem PZ erstellt und ständig aktualisiert wird. Zielgruppe sind insbesondere die Personen, die bisher über wenig Erfahrung auf dem Mediensektor verfügen und Handreichungen benötigen, die unkompliziert und dennoch sach- und adressatengerecht in die Praxis umgesetzt werden können.
- Internet-Plattform/GTS-Homepage: Das LMZ stellt diese Plattform zur Verfügung. Über das gemeinsame Portal werden den Schulen die Angebote der Einrichtungen des Landes präsentiert.
Weiterhin erfolgt die Erarbeitung eines internetbasierten Personalmanagement-Verfahrens für Schulleitungen und Schulaufsicht ("Workflow-Management" für Einstellungsverfahren).
- Innerhalb des Internetportals betreut das LMZ verantwortlich den Bereich medienpädagogischer Angebote. Es stellt Medienempfehlungen, Linklisten und Online-Praxisbausteine zum Download, zum Nachlesen oder zum Nachahmen zur Verfügung und bietet auch die Möglichkeit der Unterstützung durch das "MedienMobil" bei besonderen Vorhaben (s.u.).
- Entwicklung eines modularen, qualifizierenden und auf ein Zertifikat zielenden Fortbildungsmodells für Sozialpädagogen, pädagogische Fachkräfte und andere Betreuungspersonen sowie Lehrkräfte, die an Ganztagschulen als medienpädagogische Ansprechpartner wirken. Es besteht aus einzelnen Bausteinen und soll diese "Coaches" in die Lage versetzen, auf verschiedenen Levels zu agieren, d. h. sich auf die individuellen Gegebenheiten vor Ort einstellen zu können (medienpädagogisch sinnvolle Projekte sind auch ohne "High Tech" möglich!).

Konkretisierung:

Das Fortbildungsmodell sieht eine systematische Folge von vier aufeinander aufbauenden Studientagen vor. Pro Quartal wird ein Studientag im LMZ in Koblenz oder vor Ort angeboten mit der Möglichkeit der individuellen Schwerpunktbildung. Der erfolgreiche Abschluss wird nach vier Studientagen in Form eines Zertifikats bescheinigt, z. B.

Baustein 1: Printmedien / Online-Publishing

Baustein 2: Radio und Hörspiel

Baustein 3: Video und DVD

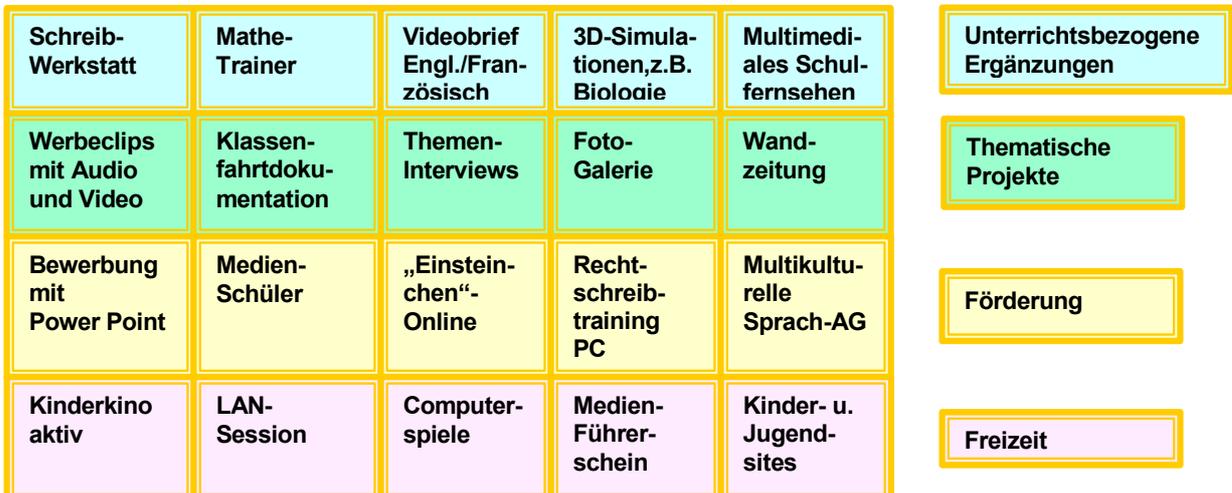
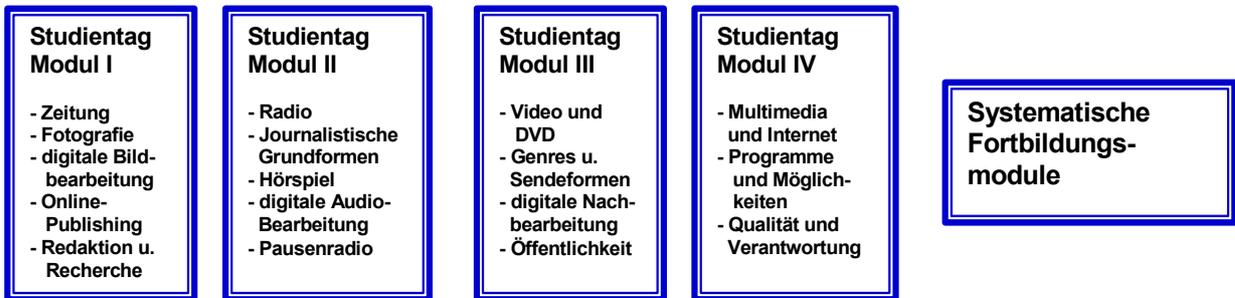
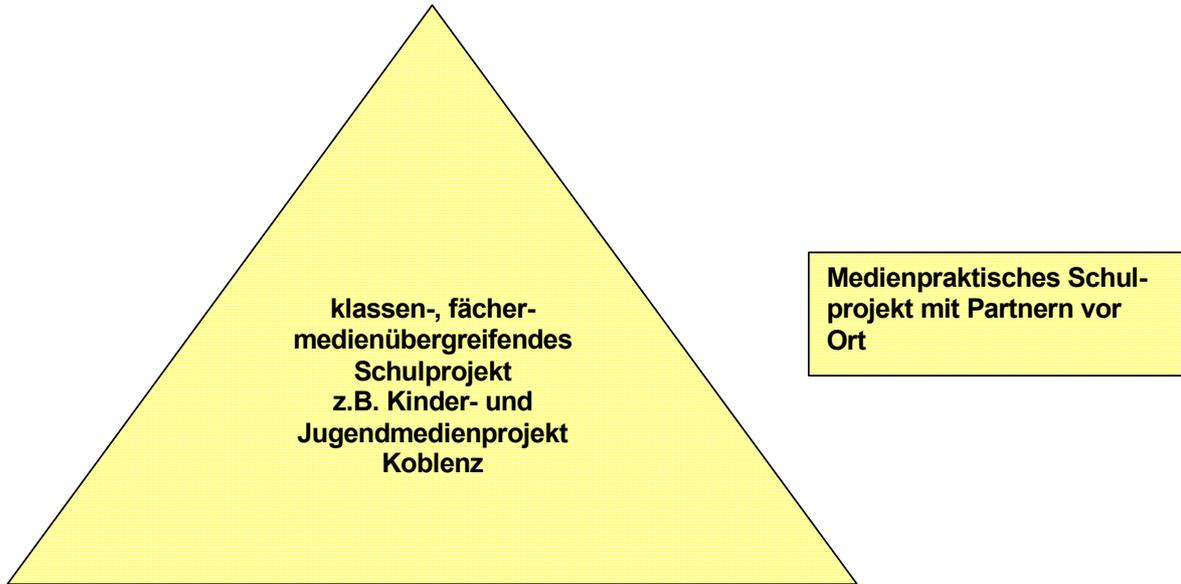
Baustein 4: Multimedia und Internet.

Computertechnologie ist bewusst nicht als einzelner Baustein aufgeführt. Alle Medienarten und –bearbeitungstechniken werden nach diesem Fortbildungskonzept sowohl PC-gestützt als auch "traditionell" vermittelt. So können sie in der Praxis an die jeweiligen Bedingungen vor Ort angepasst werden. Maßgeblich sind die zu transportierenden Inhalte und ein pädagogisches Konzept.

Jeder Baustein erfolgt als ganztägiger praxisorientierter Workshop. Als Voraussetzung für das Abschlusszertifikat wird in einem der vier Bereiche ein eigenes Projekt realisiert, das die individuelle Schwerpunktbildung deutlich macht.

Medienbildung in der Ganztagschule – Fortbildungskonzept des Landesmedienzentrums Rheinland-Pfalz

(Entwurf, Stand 01.02.02)



2. Inhaltliche Angebote:

2.1 Unterrichtsbezogene Ergänzungen

- Medienempfehlungen zur Unterstützung des selbstständigen, eigenverantwortlichen Lernens im Rahmen von Hausaufgabenbetreuung, wie z. B. Trainingsprogramme (Mathematik, Rechtschreibtraining, Vokabeltrainer, ...), Lernsoftware, Medienpakete (vor allem mit fächerverbindender Schwerpunktsetzung) oder ausgewählte AV-Medien (z. B. Filme in Originalsprache).
- Schuldatenbank zu Medien und Materialien, auf die alle Schülerinnen und Schüler einer Schule zurückgreifen können (z. B. Tests, Klassenarbeiten, Übungs- und Zusatzmaterialien, Dokumente, geografische Karten, statistische Daten u.a.m.).
- Linksammlungen zu Basisthemen und deren weiterer Vertiefung für Recherche, schülerautonome Projekte in eigener Regie und nach individuellen Interessenschwerpunkten, zur Referatsvorbereitung etc.
- Selbstlehrend konzipierte Module für die Nutzung der Informations- und Kommunikationstechnologien, wie z. B. zu "WORD", "Präsentationstechniken" etc.
- Praxismodelle für die Nutzung des PC zur Verbesserung von Rechtschreibung und Wortschatz.

Konkretisierung:

Aus der schulischen Praxis existieren ausgeprägte Erfahrungen, wie die einfachsten Textverarbeitungsfunktionen (Thesaurus, Schriftgröße, Hervorhebungen und andere Layoutfeatures, Rechtschreibprüfung u.a.m.) im Lernprozess genutzt werden können zum Sichtbarmachen des Schriftbildes, zur direkten optischen Rückmeldung an das Kind, zur Visualisierung von Fehlern und Fehlermustern und zur gezielten Leistungsförderung und Kompetenzverbesserung. Diese Möglichkeiten sind von der 1. bis zur 10. Klasse mit entsprechenden Modifikationen anwendbar, und dies nicht nur im Bereich der Rechtschreibung, sondern auch bei Wortschatz- und Grammatikübungen.

2.2 Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Ausbildung und Institutionalisierung von "Medienschülern" als eine Art "Power Team".

Konkretisierung :

Erfahrungen auch aus anderen Bundesländern zeigen, dass es für den schulischen Alltag wie für die beteiligten Kinder und Jugendlichen ein spürbarer Vorteil ist, wenn die Schule sog. "Medienschüler" heranbildet. Diese erhalten gezielt und planvoll die Gelegenheit, auf dem Mediensektor Kenntnisse und Fertigkeiten zu sammeln und sich zu verlässlichen Ansprechpartnern der Erwachsenen zu entwickeln. Ihr Engagement bedeutet nicht nur eine Entlastung für den Vormittagsbereich, sondern sie übernehmen gerade in der Ganztagschule wichtige Aufgaben. Vor allem aber können sie als Medienschüler die Erfahrung machen, selbst Verantwortung zu tragen und eine wichtige Funktion innerhalb des Schulganzen zu übernehmen. Für leistungsschwächere oder im Regelbetrieb schwer zu integrierende Schüler eröffnen sich hier Erfolgchancen und sie erhalten Bestätigung, die ihnen sonst oft versagt ist.

- Thematische, aus dem Unterricht erwachsene Projekte, im Nachmittagsbereich multimedial unterstützt oder aufbereitet. Konkret könnten das z. B. folgende Projekte sein: Europa, Kinderrechte, Reportagen über das Umfeld der Schule, Schulneuigkeiten für eine fest einzurichtende Info-Wand im Schuleingangsbereich, Fotoserien zu Schulthemen wie "Mitschüler im Blick", "Blicke in die Ecken und hinter die Kulissen", die "Neuen" an der Schule, unsere Lehrer, Jahreszeiten und Feste o.ä.
- Im Sinne von Ergebniszusammenführung und –präsentation multimediale Dokumentationen zu schulischen Ereignissen (Projektwochen, Klassenreisen, wichtigen Ereignissen am Ort, Wettbewerbe, Jubiläen, Theateraufführungen etc.), gleichzeitig genutzt zu einem schulinternen Kurs im Umgang mit den unterschiedlichen Medienarten.
- Aufbau und ständige Betreuung einer schülereigenen Mediothek im Sinn einer Produktions- und Nutzungsstätte, z. B. für Hörbücher- und -spiele etc., evtl. auch in Verbindung mit einer schulischen Medienwerkstatt zur Arbeit mit Video, Audio und Bildern.

- Medienspezifische Angebote mit AG-Charakter:

Internet-/Homepage-AG: wichtige Schnittstelle nach außen, echte Plattform - reflektiert Schulprofil und erlaubt Rückmeldungen verschiedener Partner von Schulen;

Schülerzeitungsprojekte: online oder "traditionell" als Printmedium:

Einüben journalistischer Darstellungsformen, computerbasiertes Layout, Schreiben für die "echte" Zeitung (Kooperation mit KLASSE!-Projekt von Tageszeitungen);

Video-AG, ggf. in Kooperation mit einem Offenen Kanal: z. B. ein Schul-Video-Magazin, welches die Schule nach außen hin öffnet; Möglichkeit zur Anbindung an die Internet-Initiative des SWR "Tape That";

Radio-AG: Schul-/Pausenradio, Hörspiel- oder Dokumentations-Projekte etc., und/oder in Kooperation mit Rundfunkanstalten (z. B. SWR-Projekt DASDING oder auch Offenen Kanälen);

Wandzeitung als relativ einfach zu handhabendes Medium: Forum für die ganze Schule, auch die Schwächsten können Beiträge liefern, Möglichkeit der Einbindung textlicher und bildlicher Schülerdokumente, Kontaktforum, PC-Arbeit, Multi-Mediaprojekte (das entstehende Produkt repräsentiert schulische Arbeit);

Digitale Fotografie und digitale Bildbearbeitung (auch als qualifizierte "Zuliefermöglichkeit" für die genannten Projekte und Angebote).

2.3 Förderung

- Begabtenförderung durch entsprechend ausgewählte Medien und Materialien als Beitrag zu besserer Binnendifferenzierung

Konkretisierung:

Besonders begabte Kinder haben mit Blick auf das durchschnittliche Leistungsniveau der Lerngruppe oft Probleme. Dem könnte im Nachmittagsbereich Rechnung getragen werden durch Modelle der interaktiven Förderung. Kleinere leistungsstarke Teams erhalten gezielte Angebote im Rahmen von Online-Plattformen, die landesweit von Lehrkräften gestaltet und betreut werden. Hier gibt es ein Spektrum von Wirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten sowie professionelle und erfahrene Ansprechpartner und Konzepte. Kreative Arbeitsformen und anspruchsvolle Materialien können Synergien erzeugen und neue Dynamiken im Miteinanderlernen bewirken.

- Fördermaßnahmen für schwächere Schülerinnen und Schüler, vgl. unterrichtsergänzende Angebote mit Lernsoftware und Übungsmaterialien in der Schuldatenbank
- Multimedia-Ecke mit Nutzungsanleitungen für Kinder ohne Zugang zu Medien im häuslichen Bereich (Ausgleichen der sog. "knowledge gap")
- Förderangebote Mädchen und Medien (Mädchen und Technik insgesamt), konkret z. B. Homepagebau für Mädchen von Mädchen, Besuch in technisch orientierten Ausbildungsbetrieben, digitale Ton- und Bildbearbeitung für Mädchen, Hardwarekurse etc.
- Kinder mit sprachlichen Defiziten, z. B. ausländische und deutsche Kinder
- Medienpraktische Angebote für Kinder mit Verhaltensauffälligkeiten: bessere soziale Integration und Förderung durch besondere aktive und produktorientierte Aufgaben mit Erfolgsmöglichkeiten und öffentlichem Feedback.

Konkretisierung:

Innerhalb eines Video-Projekts bekommen gerade die "schwierigen Schüler" besondere inhaltliche oder technische Aufgaben, wie

- wichtige Rechercheaufträge,
- die Vorbereitung und Durchführung der Moderation,
- Ton- oder Bildregie bzw. Regieassistenz,
- Kameraführung,
- die Vorbereitung und Betreuung der "Locations",
- Requisite.

Dies alles sind Aufgaben, die ein hohes Maß an Verantwortung erfordern. Ohne deren Erfüllung kann ein ganzes Projekt scheitern, und Schülerinnen und Schüler werden sich dieser Verantwortung in aller Regel sehr rasch bewusst.

Die Erfahrungen, die bereits in Modellversuchen oder auch im Rahmen zahlreicher "MedienMobil"-Einsätze des LMZ gesammelt wurden, sind überwiegend positiv.

2.4 Freizeitgestaltung

Auch innerhalb des Freizeitbereichs können wichtige Beiträge zur Medienbildung erfolgen, können medienpädagogisch sinnvolle und begründete Medienangebote offeriert werden, die nicht dazu dienen sollen, bestehende häusliche Konsumhaltungen zu fördern, sondern Medienerfahrungen aufzugreifen und kritisches Nutzungsverhalten zu trainieren. Als Angebote sind zu nennen:

- Infotainment-Programme, die Lern- und Spielsequenzen in jeweils angemessenen Anteilen anbieten (wie z. B. die "Löwenzahn"-Reihe von Terzio) und so immer wieder Anreize schaffen, bestimmte Wissensbereiche zu erschließen.
- Computerspiele (medienpädagogisch angeleitet, alters- und adressatengerecht).
- Internet-Führerschein für Kinder und Jugendliche.

Konkretisierung:

Systematische Ansätze, einen "Internetführerschein" für Kinder und Jugendliche zu etablieren, liegen für unterschiedliche Schularten bereits vor. In Anlehnung an die Kurse für Lehrerinnen und Lehrer werden auch Schüler projektbezogen geschult im Bedienen von Suchmaschinen, Empfangen und Verschicken von E-Mails mit Anhang, E-Mail-Adressverwaltung sowie Surf-Regeln und Netikette. Ein solcher pädagogisch konzipierter Internetführerschein – auch als Ausweis für den Zugang zum schulischen Internet-Café - bietet die Möglichkeit der Kontrolle bei der Nutzung neuer Medien im Sinne von Jugendschutzbestimmungen, insbesondere aber als Mechanismus der Selbstkontrolle. Demgemäß kann der Internetführerschein auch wieder entzogen bzw. für eine Zeit einbehalten werden. Dazu liegen ebenfalls Erfahrungen aus anderen Bundesländern vor, z. B. aus der Betreuung von kindereigenen Internetecken in Bibliotheken. Hier können die sog. "Medienschüler" in breitem Sinne z. B. als "Scouts" Verantwortung übernehmen und anderen helfen.

- Internet-Café für "Führerscheininhaber"
- Thematische oder altersbezogene Filmnachmittage oder -wochen; Empfehlungen für adressatengerechte Film- und Video-Auswahl (vgl. Kinder- und Jugendvideotheken einzelner Medienzentren und Verleihstellen); Angebote zur spielerischen und altersgemäßen Aufarbeitung des Filmerlebens (z. B. Konzepte im Umfeld von "100 Jahre Kino")

Schulen, die bei der Umsetzung von medienpädagogisch konzipierten Projekten Unterstützung benötigen, können unser



anfordern.

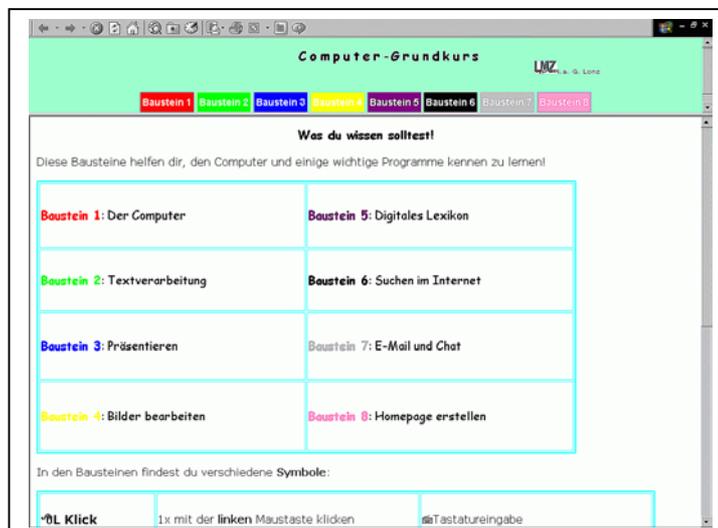
Dies steht den neu zu errichtenden Ganztagschulen in den kommenden Schuljahren prioritär zur Verfügung.

Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	Projekt Landwirtschaft: Ackerbau, Viehwirtschaft, Sonderkulturen, ökologische Landwirtschaft
Fachbezug	Geografie > Agrargeografie > Boden, Melioration Geografie > Agrargeografie > Agrarprodukte Geografie > Agrargeografie > Betriebsstrukturen
Schwerpunkt	Themenbezogene Projekte und Vorhaben
Klassenstufe	Orientierungsstufe ab 5
Schulart	BBS; Gym; IGS; DOS; RS; RegS; SoS; HS
Pädagogische Zielsetzung	<p>Kennlernen heutiger Voraussetzungen für Landwirtschaft - hier: Ackerbau im regionalen Umfeld der Schule.</p> <p>Besonders ertragreich ist die Einbeziehung der Schüler in die Planung und Vorbereitung einer Betriebserkundung, die dann z. B. mit Fotoapparat, Kassettenrekorder oder Videokamera medial begleitet und ausgewertet werden kann.</p> <p>Planung des Projekts "Landwirtschaft" zusammen mit den Schülern anhand von Medien; Erarbeitung von Fragestellungen und Aufgabenblöcken für Gruppenarbeit; Organisation einer Betriebserkundung mit Führung durch den Betriebs; Darstellen der Ergebnisse mit verschiedenen selbst erstellten Medien (Wandzeitung, Fotoserie, Audio-CD/Kassette, Videobeitrag, Internetbericht, Protokoll etc.)</p> <p>Modul 1: Ackerbau (Grundlagen, Klima, Boden) Modul 2: Viehwirtschaft (Futterveredelung, Milchwirtschaft, Mastviehhaltung) Modul 3: Ökologische Landwirtschaft Modul 4: Sonderkulturen (Weinbau, Gemüseanbau, Obst-anbau)</p>
Hinweise	Zur Vorbereitung einer Betriebserkundung empfiehlt sich die Erarbeitung von Fragestellungen - sehr gut möglich anhand eines der unten aufgeführten Filme. ("Ich sehe nur, was ich schon weiß!"- oder auch "Scheinwerfertheorie" von Karl Popper)
Literatur/Bezugsquellen Medien	<p>Medienbegleitkarten zu u.a. Medien</p> <p>Erdkundeunterricht am Beispiel Landwirtschaft, in: Information und Beispiel 1982/83, Karlsruhe 1983, S. 28-34; Landwirtschaft im Unterricht - IMA Hannover; Medienkatalog 2002 - aid Bonn</p> <p>Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp</p>
Ansprechpartner	Hans Kiefer, Landesmedienzentrum, Koblenz

Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Computer Grundkurs
Fachbezug	Informationstechnische Bildung Fächerübergreifend
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Förderung
Klassenstufe	Sekundarstufe I ab 7
Schulart	Gym; IGS; DOS; RS; RegS; HS
Pädagogische Zielsetzung	<p>Der Schwerpunkt liegt auf der Selbsttätigkeit der Schülerin/ des Schülers.</p> <p>Die selbstlehrenden Module sind so gestaltet, dass sie/er ohne Hilfe diese durcharbeiten kann, ebenso bestimmt sie/er die Reihenfolge der Bausteine selbst, je nach Wissensstand. Diese Differenzierung erfolgt durch kleine Wissensabfragen zu Beginn jedes Bausteins. Die Schülerin/der Schüler soll auf diese Weise die für seine schulische und spätere berufliche Arbeit wichtigsten Programme erarbeiten und einüben.</p> <p>Der Kurs besteht aus 8 Bausteinen, die die Schülerin/der Schüler selbsttätig durcharbeitet: Grundlagen, Textverarbeitung, Präsentieren, Bilder bearbeiten, Digitales Lexikon, Suchen im Internet, E-Mail und Chat, Homepage erstellen. Die Module werden kontinuierlich weiterentwickelt.</p>
Hinweise	Die Module sind als Webseiten gestaltet, so dass die Schülerin/der Schüler die Seiten online bearbeitet. Es empfiehlt sich, die einzelnen Seiten abzuspeichern, bzw. sind die Frames mit den Arbeitsaufträgen so gestaltet, dass sie ausgedruckt und als Karteikartensammlung angelegt werden können.
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp
Ansprechpartnerin	Gabriele Lonz, Landesmedienzentrum, Koblenz



Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	"Leben auf der Burg" - Handlungsorientierte Konzepte zu einer lebendigen Geschichte
Fachbezug	Fächerübergreifend Geschichte Medienpädagogik
Schwerpunkt	Themenbezogene Projekte und Vorhaben
Klassenstufe	Sekundarstufe I ab 7
Schulart	Gym; IGS; DOS; RS; RegS; HS
Pädagogische Zielsetzung	Durch eine pädagogisch durchdachte Kombination aus Realbegegnung und medialen Zugangsformen, durch gelenkte Medienrezeption und gezielte -produktion sollen Interesse und Freude am Thema geweckt werden. Dieses vielgestaltige Konzept ist seit Jahren praxiserprobt und bietet Zugangsformen, die eine hervorragende Binnendifferenzierung und vielschichtige Gruppenbildung zulassen und dennoch zu einem gemeinsamen Gesamtergebnis führen, zu dem jede Schülerin und jeder Schüler einen wichtigen Beitrag leisten kann.
Hinweise	Das Medienpaket "Leben auf der Burg" bietet eine Fülle von Materialien und Anregungen zur lebendigen, sowohl unterrichtsergänzenden als auch projektbezogenen Umsetzung des Themenkomplexes. Der Schwerpunkt ist in den Klassenstufen 7 und 8 angesiedelt, in Heft Nr. 3 der Materialiensammlung finden sich jedoch auch Anregungen für die Klassenstufe 4 der Grundschule. Das Paket möchte Pädagoginnen und Pädagogen einen "Steinbruch" an Ideen bieten, über den rezeptiven, didaktisch begründeten wie auch aktiv-produktiven Medieneinsatz - bis hin zur Einbindung von Multimedia und Internet. Das Medienpaket wurde im Rahmen der gleichnamigen Fortbildungsreihe des LMZ von 1996 - 1999 kontinuierlich weiterentwickelt und bis zum Zeitpunkt der Publikation (3. Auflage 2001) erprobt und aktualisiert. Neben Printmaterialien und Kopiervorlagen können Lehrerinnen und Lehrer sowie andere pädagogische Betreuungskräfte weiterhin auf die Schulfernsehproduktion "Erlebte und gelebte Geschichte: "Die Burg im Mittelalter" sowie eine CD-ROM mit vorrecherchierten Links und einer multimedialen Diashow, die von Lehrkräften selbst im Rahmen der Tagung erstellt wurde, zurückgreifen. Es ermöglicht auf diese Weise, ohne zusätzliche und aufwändige Materialrecherche und -suche direkt ins Thema einzusteigen.

	Das Autorenteam freut sich über Rückmeldungen zu Ihren Erfahrungen, ebenso über Hinweise auf weitere empfehlenswerte Materialien zur Thematik !
Literatur/Bezugsquellen Medien	Medienpaket "Leben auf der Burg", im Verleih des LMZ sowie der kommunalen Bildstellen/Medienzentren; hrsg. vom LMZ in Kooperation mit dem SWR; Konzeptentwicklung und Redaktion: Andrea Müller-Goebel/Hanspeter Hauke Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp
Ansprechpartnerin	Andrea Müller-Goebel, Landesmedienzentrum, Koblenz



Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	"Die ständige Versuchung": Medienpädagogische Konzepte zum Thema "Kinder und Werbung"
Fachbezug	Grundschule > Sachkunde Medienpädagogik
Schwerpunkt	Themenbezogene Projekte und Vorhaben
Klassenstufe	Primarstufe ab 1
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Beim Umgang mit dem Thema "Werbung" hat es sich bislang gezeigt, dass eine belehrende oder bewahrende pädagogische Grundhaltung und Orientierung wenig Wirkung zeigt. Es ist effektiver, an den Rezeptionsgewohnheiten der Kinder direkt anzuknüpfen. Diese Erfahrungen wurden in der Materialiensammlung "Baukasten: Kinder und Werbung" gebündelt; sie bietet auf kindgerechte und spielerische Art und Weise vielerlei Arbeitsansätze, über Werbestrategien (vor allem auch die Zielgruppenwerbung "Kinder") kritisch zu reflektieren, diese dann aber auch selbst umzusetzen und aktiv zu werden, z. B. ein fiktives Produkt selbst zu bewerben, sich in einem Kaufhaus-Spiel aktiv umzutun oder mit Werbemusik zu experimentieren.</p> <p>Ohne "bewahrpädagogischen Zeigefinger" lernen Kinder, mit dem Thema "Werbung" kritisch umzugehen.</p>
Hinweise	<p>Das Medienpaket beinhaltet Print-Materialien und Kopiervorlagen, Spielvorschläge, eine Audio-Kassette sowie eine CD, ein Video sowie das Kaufhaus-Spiel. Alles rankt sich rund um die Comic-Figur "Schlundz", welche den Kindern die Kniffe und Tricks der Werbemacher näher bringt. Die Materialien können innerhalb eines Geamtprojekts komplett, z. B. durch Gruppenbildung oder Stationenlernen, einbezogen, sie können aber auch einzeln bearbeitet werden.</p> <p>Das Medienpaket, entwickelt und herausgegeben von der Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland-Pfalz in Kooperation mit anderen Landesmedienanstalten, ist als Verleihexemplar beim LMZ sowie bei kommunalen Medienzentren/Bildstellen erhältlich. Das LMZ hat diesbezüglich eine Fortbildungsreihe durchgeführt, in der Material mit eigenen Referentinnen und Referenten an Projektschulen und Kindertagesstätten erprobt werden und kann auf dieser Grundlage auch individuell beraten.</p>

Literatur/Bezugsquellen Medien	Medienpaket und Baukasten "Kinder und Werbung – Medienkompetenz für Kindergarten, Grundschule und Familie", Verleihmedium des LMZ und der kommunalen Bildstellen/-Medienzentren Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp
Ansprechpartnerin	Andrea Müller-Goebel, Landesmedienzentrum, Koblenz



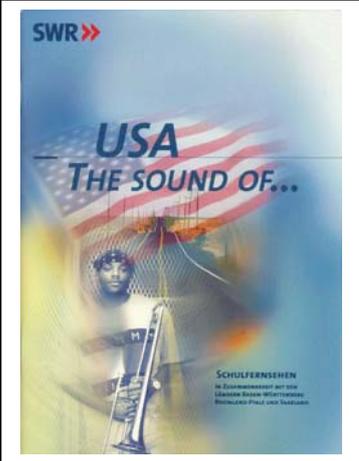
Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Briefkontakt mit anderen Schulen als Mail-Projekt
Fachbezug	Deutsch
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Themenbezogene Projekte und Vorhaben, Freizeitgestaltung
Klassenstufe	Primarstufe ab 3
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Schreibanlass, PC als Arbeits- (Austausch von Informationen) und Hilfsmittel (Schreibgerät), Erhöhung der Medienkompetenz.</p> <p>Diese Briefkontakte können ganz ungezwungen sein, etwa in Form von informellen Anfragen, die interessierte Schüler (oder ganze Gruppen) der Partnerschule beantworten. Natürlich lässt sich hier auch die klassische Brieffreundschaft pflegen. Denkbar sind auch spielerische Formen, wie etwa Wochenrätsel oder Wochenaufgaben zu stellen. Wichtig hierbei ist, dass es sich nicht immer um die am weitesten entfernte Schule handeln muss, die Schule "um die Ecke" hat ebenso ihre Vorteile.</p>
Hinweise 	<p>Finden von Partnerklassen</p> <p>Es existieren einige Vereine und Organisationen, die Partnerklassen für E-Mail-Projekte vermitteln. Oft verwalten diese Organisationen sog. Mailinglisten, in denen man sich eintragen kann. Als Folge erhält man täglich mehrere Kontaktwünsche von Lehrerinnen und Lehrern aus aller Welt, die E-Mail-Projekte bzw. Online-Projekte im Internet verwirklichen wollen. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, selbst einen Kontaktwunsch in die Liste zu schreiben. Auf dieser Seite gibt es Tipps dazu.</p> <p>http://www.lan-ks.de/~mochj/schule/email/email.htm</p>
Literatur/Bezugsquellen/Medien	<p>Heft: "Computer im Unterricht der Grundschule" – Einsatzmöglichkeiten und Einsatzkriterien, Landesmedienzentrum Rheinland-Pfalz</p> <p>Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp</p>
Ansprechpartnerin	Dagmar Manthey, Landesmedienzentrum, Koblenz

Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Talkshow als Lebenshilfe? Projektorientiertes Arbeiten zu Medienrezeption und Freizeitverhalten jugendlicher Fernsehzuschauer
Fachbezug	Fächerübergreifend Freizeit Medienpädagogik Kinder- und Jugendbildung
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Themenbezogene Projekte und Vorhaben
Klassenstufe	Sekundarstufe I ab 7
Schulart	Gym; IGS; DOS; RS; RegS; HS
Pädagogische Zielsetzung	<p>Die so genannten "daily talks" werden von Kindern und Jugendlichen mit großer Regelmäßigkeit und Intensität rezipiert. Die Materialsammlung "Let's talk about talk" möchte darauf reagieren, indem sie didaktisch aufbereitete Materialien und medienpädagogische Konzepte zu Daily Talkshows anbietet. Diese rekurren auf die langjährigen positiven Erfahrungen mit einer aktiven Auseinandersetzung, die sie wiederum initiieren möchten, Hintergrundwissen über die Macher, die Produktionsweisen und Inszenierungstechniken vermitteln, damit Jugendlichen eine distanziertere Rezeption ermöglicht wird, und dies, ohne belehrend oder bewahrpädagogisch heranzugehen.</p> <p>Die medienpädagogischen Materialien bestehen aus einem Begleitheft für Pädagogen, einem "TalkMagazin" für Jugendliche (Mehrfachexemplare), einem Video (mit einem vergleichenden, sequenziell aufbereiteten Zusammenschnitt der wichtigsten "Dailies") und einer CD-ROM, welche z. B. den Ausdruck von Arbeitsblättern und Übungsmaterialien ermöglicht. Alle Komponenten sind komplementär in verschiedenen Fächern und Schulstufen einsetzbar.</p>
Hinweise	Das Medienpaket wurde von der Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland-Pfalz in Kooperation mit der LFR Nordrhein-Westfalen herausgegeben. Die praktische Erprobung fand u.a. in Zusammenarbeit mit dem LMZ und verschiedenen Studienseminaren statt. Es ist im Verleih des LMZ und der kommunalen Medienzentren/Bildstellen erhältlich.
Literatur/Bezugsquellen Medien	Verleihmedium des LMZ und der Bildstellen/Medienzentren in Rheinland-Pfalz Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp
Ansprechpartnerin	Andrea Müller-Goebel, Landesmedienzentrum, Koblenz

Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Kulturgeschichte und Landeskunde der USA - Ein multimedialer Zugang
Fachbezug	Fremdsprachen Geografie Bilingualer Unterricht Geschichte Musik
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungen
Klassenstufe	Sekundarstufe I ab 9
Schulart	BBS; Gym; IGS; DOS; RS; RegS; HS
Pädagogische Zielsetzung	<p>Das Medienpaket "USA - The Sound of ..." bündelt die jahrelangen Erfahrungen mit multimedialen Unterrichtskonzepten, die auf der Sendereihe "USA - The Sound of ..." des SWR Schulfernsehens basieren. Die Sammlung möchte Jugendliche auf ebenso informative wie spannende Art und Weise für kulturgeschichtliche, ethnologische und landeskundliche Phänomene und Fakten sensibilisieren und interessieren. Dabei erfolgt der Zugang über die jeweils typische Musik der Region oder der ethnischen Gruppe.</p> <p>Die Sendereihe steht zwischenzeitlich in Form einer DVD zur Verfügung, die das gesamte Sendematerial kompakt und zweisprachig (zur Auswahl) anbietet. So wird auch ein sekundengenauer Zugriff auf einzelne Bildfolgen und Informationen möglich. Dies bietet sich z. B. bei der gruppenspezifischen Bearbeitung mittels PC an. Gleichzeitig kann auch das Videomaterial (möglichst über Beamer) als gemeinsamer Einstieg eingesetzt werden. Ein umfangreiches Themenheft mit sachlich und fachwissenschaftlich gesicherten Hintergrundinformationen, methodisch-didaktischen Anregungen, Erfahrungsberichten, Schülerarbeitsblättern etc. bietet einen schnellen und kompakten Zugriff und erleichtert einen ebenso zügigen wie zielgruppengerechten Einstieg in die Thematik.</p>
	
Hinweise	<p>Das Medienpaket wird ergänzt durch das ständig aktualisierte Internetangebot unter http://www.wissen.swr.de, Stichwort: Schulfernsehen. Vorrecherchierte und überprüfte Links ermöglichen eine zielgerichtete Planung und Durchführung.</p> <p>"USA - The Sound of ..." ist im Verleih des LMZ, verschiedener kommunaler Medienzentren/Bildstellen sowie per Bestellung direkt beim SWR erhältlich. Ist eine Schule zur Evaluation des Materials bereit, erhält sie das Medienpaket kostenfrei gegen Rücksendung eines Fragebogens.</p>
Literatur/Bezugsquellen/Medien	LMZ; kommunale Medienzentren/Bildstellen; SWR Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp
Ansprechpartnerin	Andrea Müller-Goebel, Landesmedienzentrum, Koblenz

Freizeitgestaltung

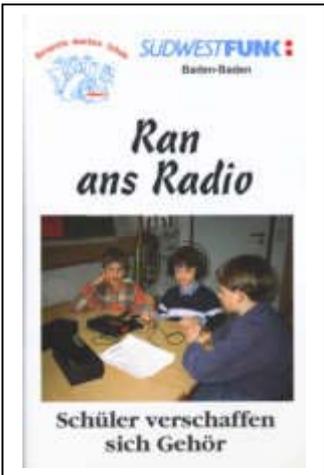
Thema	Bandwurmgeschichten
Fachbezug	Deutsch
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Freizeitgestaltung
Klassenstufe	Primarstufe ab 2
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Schreibanlass, PC als Hilfsmittel (Schreibgerät), Erhöhung der Medienkompetenz.</p> <p>Dieses Projekt kann mit einer oder mehreren Schule(n) durchgeführt werden, auch besteht die Wahl der Altersstruktur der Schüler. Sie können festlegen, ob sich nur beispielsweise Drittklässler oder ältere/jüngere Schüler beteiligen dürfen. Eine Schule beginnt mit einem Einstieg in die Geschichte und schickt diesen Anfang weiter. Jeder fügt dann einen weiteren Teil an, bis am Ende eine komplette Geschichte entstanden ist. Dieses Endergebnis kann dann von den Schülern bebildert und als Wandfries erstellt werden. Eigene Entwürfe, die mit dem gleichen Anfang denkbar gewesen wären, können parallel in der Klasse geschrieben werden. Auch die Vorbereitung auf einen bewerteten Klassenaufsatz wäre in dieser Art möglich.</p>
Hinweise	
Literatur/Bezugsquellen Medien	<p>Heft "Computer im Unterricht der Grundschule" – Einsatzmöglichkeiten und Einsatzkriterien, Landesmedienzentrum Rheinland-Pfalz</p> <p>Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp</p>
Ansprechpartnerin	Dagmar Manthey, Landesmedienzentrum, Koblenz



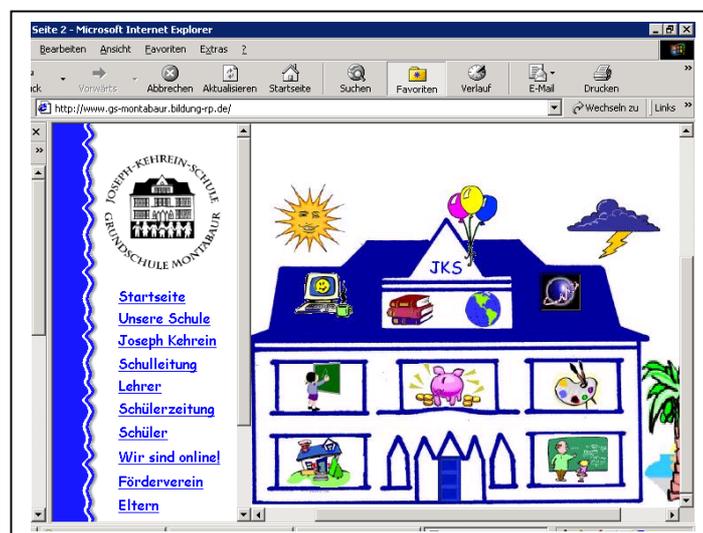
Unterrichtsbezogene Ergänzungen

Thema	Navigation, Orientierung, Vermessung - Multimediale Konzepte
Fachbezug	Fächerübergreifend; Geografie, Physik, Mathematik
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungen
Klassenstufe	Sekundarstufe I ab 7
Schulart	BBS; Gym; IGS; DOS; RS; RegS; HS
Pädagogische Zielsetzung 	<p>Anfangen von den Orientierungsmethoden der Seefahrer und Eroberer bis hin zu modernster Satellitentechnik erhalten Jugendliche einen praxisnahen, lebendigen Eindruck von der Entwicklung der Vermessungstechnik und den Möglichkeiten der räumlichen Orientierung. Lebensnahe Filmbeispiele, die tricktechnische Verdeutlichung komplexer Sachverhalte und die individuelle Übungs- und Vertiefungsmöglichkeit per CD-ROM ermöglichen einen vertiefenden Einstieg in die Thematik an lebensnahen, realistischen Beispielen und in Computersimulationen.</p> <p>Das Medienpaket "Ganz schön vermessen" bündelt die methodischen und didaktischen Erfahrungen erfahrener Lehrkräfte und besteht aus einer CD-ROM sowie einem Themenheft mit pädagogischen und methodisch-didaktischen Hinweisen. Es basiert auf der gleichnamigen Sendereihe des SWR-Schulfernsehens, die regelmäßig im Block ausgestrahlt wird und selbst aufgezeichnet werden kann. Die Materialien stehen im Verleih des LMZ bzw. der kommunalen Medienzentren/Bildstellen zur Verfügung und können beim SWR angefordert werden. Eine Überspielung der Sendungen ist beim LMZ möglich.</p>
Hinweise	Die aktuellen Ausstrahlungstermine der Sendereihe finden sich in der Schulfernsehzeitschrift, die alle 2 Monate kostenfrei von der TR-Verlagsunion im Auftrag des SWR an alle Schulen des Sendegebiets verteilt wird.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	Verleih und Überspieldienst des LMZ, kommunale Medienzentren/Bildstellen, SWR Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp
Ansprechpartnerin	Andrea Müller-Goebel, Landesmedienzentrum, Koblenz

Freizeitgestaltung

Thema	Pausenradio - Schüler verschaffen sich Gehör!
Fachbezug	Medienpädagogik
Schwerpunkt	Themenbezogene Projekte und Vorhaben, Förderung, Freizeitgestaltung
Klassenstufe	Primarstufe ab 3
Schulart	BBS; Gym; IGS; DOS; RS; RegS; SOS; HS; GS
Pädagogische Zielsetzung 	<p>Aktive Audioarbeit bietet Schülerinnen und Schülern ein technisch überschaubares Feld, das ihnen aus eigenem alltäglichen Umgang vertraut ist. Gemeinsam muss ein Produkt entworfen, geplant, vorbereitet und umgesetzt werden, das der ganzen Schulgemeinschaft präsentiert wird. Dabei werden von den einfachsten Fähigkeiten wie Lesen, Schreiben und Sprechen bis zu komplexen wie Teamarbeit, Zeitplanung und technischer Abwicklung die unterschiedlichsten Aspekte gefördert und gestärkt. Arbeit in einer Pausenradioredaktion macht Spaß, weckt viele Fähigkeiten und bietet Erfolgserlebnisse für jeden. Ein Pausenradio bereichert eine Schule in vielfältiger Hinsicht.</p> <p>Ein Pausenradio ist eine von Schülern für Schüler erarbeitete echte Sendung, die live oder vorbereitet in regelmäßigen Abständen in der Schule - über Schulsprechanlage oder Boxen im Foyer oder auf dem Pausenhof - "gesendet" wird. Beteiligt werden können Arbeitsgemeinschaften, Klassen oder Teams, unterstützt auch von Lehrern, Eltern und SV. Thematisch offen und flexibel in den Anforderungen je nach den Besonderheiten der Schule bietet ein Pausenradio einer Schule eine eigene Plattform: für Musik, Nachrichten, aktuelle Berichte, Feste, Projekte ... Anleitungen und Erfahrungen, Beispiele und Kontakte über www.welleg.bildung-rp.de, das Pausenradio der Grundschule Gödenroth im Hunsrück!</p>
Hinweise	Das Projekt bietet für jede Altersstufe und die verschiedensten Begabungen Möglichkeiten mitzuarbeiten, sich verantwortungsvoll einzubringen und Erfolg zu haben. Ein Pausenradio bereichert mit regelmäßigen Sendungen das Schulleben, die Pausen und die Integration und Vielfalt der Schulgemeinschaft. Unterstützung technischer und pädagogischer Art bieten die kommunalen Medienzentren/Bildstellen, Schulen, die bereits Erfahrung in dem Bereich haben und Ihre Ansprechpartner im Landesmedienzentrum!
Literatur/Bezugsquellen/Medien	http://welleg.bildung-rp.de/index.htm Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp
Ansprechpartner	Dr. Claudia Schitteck, Gerhard Hoffmann, Landesmedienzentrum, Koblenz

Thema	Homepage-Gestaltung
Fachbezug	Fächerübergreifend; Deutsch, Medienpädagogik
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Themenbezogene Projekte und Vorhaben, Freizeitgestaltung
Klassenstufe	Primarstufe ab 2
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Schreibanlass, PC als Arbeits- (Austausch von Informationen) und Hilfsmittel (Schreibgerät), Erhöhung der Medienkompetenz.</p> <p>Das Internet hat auch eine präsentative Funktion. Hier kann sich die Grundschule selbst vorstellen. Authentischer ist die Darstellung, wenn Arbeiten der Schüler verwandt werden. Es können einfache Zeichnungen, Berichte über Projekte der Klasse oder Schule oder - quasi als Schülerzeitung im Netz – Beiträge zum Schulleben (zum Beispiel Schulhofgeschichten) sein. Sieht man die Homepage einer Grundschule eher als "schwarzes Brett" an, so hat man auch den Mut, weniger Perfektes, aber dafür mehr Selbstgestaltetes zu veröffentlichen. Auf diesem Wege wird die Homepage auch Sache der Schüler.</p> <p>In einer AG Zeitung/Computer kann fleißig gemalt und geschrieben werden; fast alles eignet sich auch für die Homepage</p>
Hinweise	Ein Beispiel findet man im Internet unter http://www.gs-montabaur.bildung-rp.de/
Literatur/Bezugsquellen/Medien	<p>Heft "Computer im Unterricht der Grundschule" – Einsatzmöglichkeiten und Einsatzkriterien, Landesmedienzentrum Rheinland-Pfalz</p> <p>Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp</p>
Ansprechpartnerin	Dagmar Manthey, Landesmedienzentrum, Koblenz



Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	Hochwasser in Rheinland-Pfalz
Fachbezug	Geografie Politische Bildung / Sozialkunde Umweltgefährdung, Umweltschutz
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Themenbezogene Projekte und Vorhaben
Klassenstufe	Sekundarstufe I ab 5
Schulart	BBS; Gym; IGS; DOS; RS; RegS; HS
Pädagogische Zielsetzung	<p>Naturgefahren sind Thema des Fachunterrichts. In Form eines Unterrichtsprojekts lässt sich ein solch bedeutsames Thema umfassender und mit sehr viel Schülerelbsttätigkeit durchführen, z. B. unter Einbeziehung vielfältiger Medien, von Erkundungen (Besuch des Hochwassermeldezentrams, THW, Feuerwehr u.a.), aktiver Medienarbeit zur Dokumentation von Befragungen von Akteuren und Betroffenen (Foto, Audio, Video, Texte, Internetpräsentation etc.).</p> <p>Anlass für das Projekt HOCHWASSER IN RHEINLAND-PFALZ kann die langjährig häufige oder die akute Bedrohung des Wohn- oder Schulortes durch Hochwasser sein. Bei der Wahl dieser Thematik empfiehlt sich in jedem Fall eine umfangliche Information mit Hilfe der angebotenen Medien und Auskunftsstellen. Die angebotenen Medien und Begleitmaterialien erlauben eine inhaltliche Erarbeitung und geben methodische Hinweise zur Bearbeitung und medialen Darstellung der Thematik.</p> <p>Hochwasser an Flüssen und Bächen zählen zu den häufigsten Naturkatastrophen in aller Welt und sind im Mittelgebirgsland Rheinland-Pfalz eine oft wiederkehrende Gefahr. Im Rahmen eines Projektes ist es sicher ergiebig, sich intensiv mit den Ursachen, den Auswirkungen von Hochwasser und den kurz-, mittel- und langfristigen Maßnahmen zur Gefahrenabwehr zu befassen. Umfassende Hilfen zum Thema geben AV-Medien (Dia-Reihen, Filme, Videofilme), Begleitmaterialien zu den Medien und auch folgende Internetadresse: http://www.hochwasser.rlp.de/. Unter der jeweiligen Ortsnetzkenzahl kann man mit der Tel.-Nr. 19429 die aktuellen Pegelstände über eine automatische Ansage erfahren. Das rheinland-pfälzische Umweltministerium in Mainz und die betroffenen Ortsgemeinden als Anlieger des Rheins und seiner Nebenflüsse und Zuflüsse halten aktuelle Materialien zum Thema HOCHWASSER zur Bürgerinformation bereit, die man anfordern kann, um damit z. B. eine Ausstellung zu gestalten.</p>

Hinweise	
Literatur/Bezugsquellen Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Ministerium für Umwelt Rheinland-Pfalz in Mainz (z. B. Hochwasserhandbuch, Schriften zum Hochwasserschutz u.a.m.); - Aufsätze in geografischen Zeitschriften, z. B. Geographische Rundschau (aktuell: Pohl, Jürgen (2002): Hochwasser und Hochwassermanagement am Rhein, in: GR H.1, S. 30ff.; Landesmedienzentrum (Hrsg.): Rheinhochwasser - Schicksal oder vermeidbar, Begleitmaterial zum Film mit umfangreichen inhaltlichen, didaktisch-methodischen Informationen und 8 Kopiervorlagen (anfordern beim LMZ in Koblenz!); - Landeszentrale für politische Bildung in Mainz (Hrsg.): Hochwasser in Rheinland-Pfalz - Informationen für Schüler in der Reihe "Blätter zum Land" 4'2000 (in Mainz oder in den Außenstellen Kaiserslautern oder Koblenz im Klassensatz anfordern!); <p>die u.a. Medien sind in den rheinland-pfälzischen Medienzentren/Bildstellen oder beim Landesmedienzentrum kostenfrei für den Bildungsbereich auszuleihen.</p> <p>Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp</p>
Ansprechpartner	Hans Kiefer, Landesmedienzentrum, Koblenz

Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	Tiere in unserer Verantwortung: Haustiere, Zootiere, Heimtiere: Hamster, Kaninchen, Meerschweinchen und Co.
Fachbezug	Grundschule > Sachkunde > Tiere > Haustiere, Nutztiere > Tiermonographie
Schwerpunkt	Themenbezogene Projekte und Vorhaben
Klassenstufe	Primarstufe ab 1
Schulart	Grundschule
Pädagogische Zielsetzung	<p>Übernahme von Verantwortung als Daueraufgabe; Auswahl geeigneter Tiere für Schule und Klassenraum; Zoobesuch als Erweiterung des Erfahrungsraumes; Achtung vor dem Tier, gerade auch als Haus- bzw. Nutztier als lebendiges Wesen; emotionale Zuwendung ergänzen durch (rationales) Wissen und Verhalten.</p> <p>Das Thema eignet sich in besonderer Weise, durch lebende Tiere (zum Anschauen, Anfassen, Pflegen und Umsorgen) eine spontane Hinwendung zum Tier als "Kreatur mit Lebensrecht" zu erreichen. Das Unterrichtsprojekt ermöglicht mit Hilfe der Unterstützung durch die u.a. Medien eine rationale Bearbeitung der Thematik.</p>
Hinweise	Reale und mediale Begegnung können sich ergänzen. Mit Hilfe der Medien lässt sich ein Unterthema, z. B. Zoobesuch, vorbereiten, begleiten oder auch sehr sinnvoll nachbereiten.
Literatur/Bezugsquellen/ Medien	<p>Begleitmaterial zu den u.a. Medien;</p> <p>Die Medien sind erhältlich bei den kommunalen Medienzentren/Bildstellen und beim Landesmedienzentrum Rheinland-Pfalz</p> <p>Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp</p>
Ansprechpartner	Hans Kiefer, Landesmedienzentrum, Koblenz

Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	Spurensuche: Technik- und Industriegeschichte in der Heimat- bzw. Schulregion - Denkmal digital: Die Nieverner Hütte
Fachbezug	Geografie > Industriegeografie > Standorte Geschichte > Epochen > Neuere Geschichte > Industrialisierung und Soziale Frage
Schwerpunkt	Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Themenbezogene Projekte und Vorhaben
Klassenstufe	Sekundarstufe I ab 8
Schulart	BBS; Gym; IGS; DOS; RS; RegS; SOS; HS
Pädagogische Zielsetzung	Bilder, Texte, Film- und Tondokumente befassen sich intensiv mit den Arbeits- und Lebensbedingungen zur Zeit der Industrialisierung und erlauben durch eine gelungene Menüführung ein selbstständiges Arbeiten. Am Beispiel der Nieverner Hütte an der Lahn, einem bedeutenden Zeugnis der Industrie- und Technikgeschichte, wird die Thematik umfassend dargeboten. Die Schüler können selbstständig recherchieren und Fragestellungen historischer, geografischer und sozial- und technikhistorischer Art bearbeiten.
Hinweise	Eine ausführliche didaktisch-methodische Handreichung gibt in 8 Skizzen Unterrichtshinweise für Projekte, Arbeitsgemeinschaften u.a.m.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	Handreichung für Lehrkräfte; CD-ROM als Kaufmedium und im Verleih der kommunalen Medienzentren/ Bildstellen und beim Landesmedienzentrum Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp
Ansprechpartner	Hans Kiefer, Landesmedienzentrum, Koblenz

Themenbezogene Vorhaben und Projekte

Thema	Gewaltprävention - Ichstärkung
Fachbezug	Fächerübergreifend; Sucht und Prävention, Politische Bildung/Sozialkunde
Schwerpunkt	Themenbezogene Projekte und Vorhaben
Klassenstufe	Sekundarstufe I ab 7
Schularten	BBS; Gym; IGS; DOS; RS; RegS; SOS; HS
Pädagogische Zielsetzung	Gewaltprävention anhand unterschiedlicher Modelle und Methoden. In Seminaren sollen Schüler lernen, Ängste zu überwinden, Grenzen zu erfahren und ein positives Selbstwertgefühl zu entwickeln Die u.a. Medien zeigen Möglichkeiten der Gewaltprävention auf.
Hinweise	Medien und Übungen mit den Schülern in der Gruppe können theoretische und praktische Hilfen bei der Bewältigung von Konflikten bieten.
Literatur/Bezugsquellen/Medien	Ausführliche Begleitmaterialien. Die u.a. Medien sind bei allen kommunalen Medienzentren/ Bildstellen und beim Landesmedienzentrum kostenfrei ausleihbar. Siehe http://134.93.7.35/MatSamm/suchmaske.asp
Ansprechpartner	Hans Kiefer, Landesmedienzentrum, Koblenz

Die "PZ-Informationen" erscheinen unregelmäßig. Eine chronologische Liste aller Veröffentlichungen des Pädagogischen Zentrums einschließlich einer inhaltlichen Kommentierung kann im PZ Bad Kreuznach angefordert werden (Rückporto). Unser Materialangebot finden Sie auch im Internet auf dem Landesbildungsserver unter folgender Adresse:

<http://pz.bildung-rp.de>

Im Bereich der Pädagogik sind zur Ganztagschule folgende Titel erschienen bzw. noch lieferbar:

Reihe "PZ-Information"

- 9/2001** Die Hauptschule als Ganztagschule
Fördern, Lernen, Leisten
- 10/2001** Die Ganztagschule in Rheinland-Pfalz
Mehr Zeit zum Fördern, Lernen, Leisten
Didaktische Sammlung

Die Informationen sind zu erhalten bzw. einzusehen:
Pädagogisches Zentrum, Europaplatz 7 - 9, 55543 Bad Kreuznach
Telefon: 0671/84088-0; Telefax: 0671/84088-10; e-mail: pz-kh@t-online.de
und in den Außenstellen des PZ:

Außenstelle	Anschrift	E-mail	Telefon	Telefax
Altenkirchen	Kooperative Gesamtschule Glockenspitze 57610 Altenkirchen	pz-ak@t-online.de	02681/813300	02681/813302
Alzey	Bleichstraße 15 55232 Alzey	pz-az@t-online.de	06731/7155	06731/993863
Daun	Geschwister-Scholl-Gymnasium Bitburger Straße 54550 Daun	pz-daun@t-online.de	06592/10446	06592/980215
Koblenz	Schulzentrum Karthause Gothaer Straße 23 56075 Koblenz	pz-ko@uni-koblenz.de	0261/53467 0261/56308	0261/56308
	Geschäftsstelle BORIS	pz-boris@rz-online.de	0261/95229061	0261/95229062
Landau	Hauptschule West Fortstraße 2 76829 Landau	pz-ld@t-online.de	06341/88903	06341/84686
Ludwigshafen	Langgewann Grundschule Adolf-Kolping-Straße 30 67071 Ludwigshafen-Oggersheim	pz-lu@t-online.de	0621/678519	0621/679050
Speyer	Bereich Berufsbildende Schulen Butenschönstraße 2 67346 Speyer	abal-pz@t-online.de	06232/67033-0	06232/67033-30
Trier	Schulzentrum Mäusheckerweg 1 54293 Trier-Ehrang	pz-tr@t-online.de	0651/69799	0651/630057

Die Einrichtung von Ganztagsangeboten an Schulen wird in Rheinland-Pfalz mit Beginn des Schuljahres 2002/2003 besonders gefördert.

Diese "Lose-Blattsammlung" will Lehrerinnen, Lehrer, Pädagogische Fachkräfte und alle an der Ganztagschule Beteiligte fachlich und pädagogisch unterstützen. Unterstützen bei ihrer pädagogischen Konzeptentwicklung und bei ihrer täglichen praktischen Arbeit in der Ganztagschule. Sie will in den verschiedenen schulischen Handlungsfeldern Ideen, Hinweise, Anregungen und Hilfen geben. Die erste Ergänzungslieferung der Sammlung setzt den praxisbezogenen Anfang der PZ-Information 10/2001 fort. Auch in Zukunft wird sie kontinuierlich weitergeführt und ergänzt.

Die Kolleginnen und Kollegen des Pädagogischen Zentrums sind auf die Mithilfe der Schulen, der Lehrerinnen und Lehrer angewiesen. Bitte, sprechen Sie uns an, teilen Sie uns Ihre Erfahrungen und Wünsche mit, damit wir gemeinsam unsere Arbeiten zum Nutzen der Schülerinnen und Schüler verbessern.

In dieser PZ-Information werden Beispiele vorgestellt, die geeignet sind, ein ausgewogenes Angebot an Gestaltungselementen für Ganztagschulen zusammenzustellen. Sie beziehen sich auf

- unterrichtsbezogene Ergänzungen,
- themenbezogene Vorhaben und Projekte,
- Förderung,
- Freizeitgestaltung.

Die Anregungen im Sinne einer Öffnung von Schule und für Projekte als Erweiterung des Unterrichts sind auch für diejenigen Kolleginnen und Kollegen gedacht, die sich nicht für ein Ganztagsangebot an ihrer Schule entscheiden, aber dennoch neue Akzente im Unterricht setzen möchten.