

Ablaufplan „Bäume im Rosenstein-Park“

(Prof. Steffen Schaal, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg)

Schritt 1: Lernort erkunden und dokumentieren

- Ziel:* Lernende machen sich mit den Besonderheiten der jeweiligen Baumart vertraut; Interesse wecken; Ideen generieren für die adressatengerechte Gestaltung von Informationen und Besonderheiten der Baumart
- Ort:* Rosenparksteinpark Stuttgart
- Material:* Tablets, evtl. Moderationskarten und Stifte zum Festhalten der Ideen, evtl. Klemmbretter, Lupen, Schnappdeckel-Gläser, Kunststoff-Petrischalen, Fernglas, je nach Planung, weiteres Material, z.B. Augenklappen (Fühlübungen)
- Ablauf:*
- Gemeinsamer Einstieg und Gang der Klasse in den Park, dann Aufsuchen des jeweiligen Baumes/Ortes in Gruppen.
 - Ersten Zugang finden über Vorerfahrungen, Geschichte, Spiel (Ich sehe was, was du nicht siehst), Anleitung zur genauen Betrachtung usw....
 - Erkunden des Baumes und seiner Teile (Stamm, Blätter, Blüten, Früchte)
 - Erkunden der ortsbezogenen Besonderheiten, z.B. Nistkasten, Pflanzengallen auf den Blättern, Insekten...
 - Anfertigen von digitalen Artefakten (Filme, Fotos, Sprachaufnahmen), zu denen Fragen ausgearbeitet werden können
 - Festhalten von Ideen und Fragen der Kinder

Schritt 2: Spielerweiterung vorbereiten

- Ziel:* Lernende gestalten Spiel- und Informationsangebote zu „ihren“ Bäumen
- Ort:* Klassenzimmer
- Material:* Tablets, ggf. gesammelte Materialien, BookCreator zum Erstellen der Texte, Einbinden der Sprachaufnahmen, Bilder, Videos, Quellen und Nachschlagewerke
- Ablauf:* Schüler*innen nutzen die realen und digital dokumentierten Funde für die Erweiterung der ortsbezogenen Erkundungsaufgaben

Planungsraster

Unser Baum _____
A. Informationen zu den Funden: Sammelt weitere biologische Informationen zu eurem Baum. Sucht ebenfalls nach Informationen aus Geschichte und Kultur, Gedichte oder Fun Facts. Stellt diese Informationen eurer/eurem Lehrer*in vor.
B. Besonders Interessant: Einigt euch auf höchstens drei für euch besonders interessante Informationen. Stellt diese Informationen eurer/eurem Lehrer*in vor.
C. Erkundungs-/Erlebnismöglichkeiten: Überlegt euch mindestens drei Dinge, die man an eurem Baum besonders gut beobachten oder entdecken kann. Stellt diese Informationen eurer/eurem Lehrer*in vor.
D. Gestaltung der Baum-Informationen:


Nutzt eure Bilder vom ersten Lerngang und die Ergebnisse von Abschnitt A, B, C. Erstellt zu jedem Bild und den zugehörigen Informationen je eine Doppelseite im BookCreator. Hier könnt ihr auch eure Sprachaufnahmen einbinden.

Schritt 3: Spiel gestalten aus allen Einzel-Ergebnissen der Lernenden-Gruppen

Alle in Abschnitt D erstellten Baum-Aufgaben und -Informationen werden von der Lehrkraft in einem Bound zusammengeführt.

Zu beachten: Navigation zu den einzelnen Bäumen durch Bildimpulse unterstützen!

Beispiel-Aufgabe „Eine Blutbuche erzählt...“



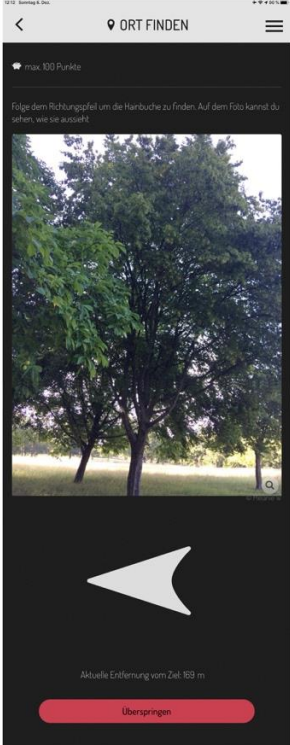
← Sprachaufnahme:
„Eine Blutbuche erzählt ...“

← Bild:
Optischer Anker zur Ortsmarke

← Bild:
Ergänzende Informationen
zum Sprechtext

Bücher: Bild von Dieterhard G. auf Pixabay

Runen: Bild von Alex Volodov auf Pixabay



← Bild:
Optischer Anker zur Ortsmarke

← Navigation:
Richtung und Entfernung
!Verantwortlichkeit in Gruppe
festlegen!