

STUNDENVORBEREITUNGEN

SCHULART:

Förderschule

FACH:

Gesamtunterricht

THEMA:

Keine Lust auf Langeweile!

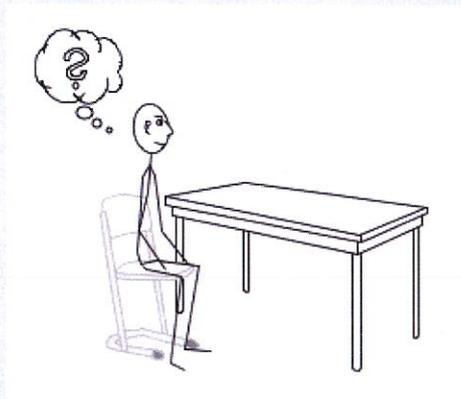
*– Wir erstellen Spiele für die Pause –
mit einer Bauanleitung bekommen wir das hin!*

Entwurf einer Lehrdarstellung

anlässlich der benoteten Lehrprobe in der weiteren Fachrichtung
Geistigbehindertenpädagogik

Keine Lust auf Langweile! -

Wir erstellen Spiele für die Pause – mit einer
Bauanleitung bekommen wir das hin!



Datum: _____

Zeit: 9.15-10.00 Uhr

Schule: ~~Wilhelm Albrecht Schule, SFGM Hohn~~

Klasse: ~~01 (Oberstufe 1)~~ 01 Oberstufe 1

Lernbereich: Gesamtunterricht

Klassenleiterin: Frau ~~Schuld~~

Pädagogische Fachkraft: Frau ~~Luss~~

Mentorin: ~~Jeannette Lindscheid~~ (FÖL)

Fachleiter: ~~Herr Knußmann~~

Lehramtsanwärterin: Hannah Steiger

Förderschwerpunkt:

Förderung der selbstständigen Aufgabenbewältigung

Thema der Unterrichtseinheit: *Wir bauen Spiele für die Pause*

Zentrales Anliegen:

Die Schülerinnen und Schüler strukturieren und führen selbstständig ihr Vorhaben zum Bau eines „Bild- oder Wortmemorys“ in Einzel- oder Partnerarbeit durch und reflektieren ihr Arbeitsverhalten.

Inhaltsverzeichnis

1. Didaktische Analyse	2
1.1 Sachanalyse	2
1.2 Didaktische Reduktion	3
1.3 Gegenwarts- und Zukunftsbedeutung	4
1.4 Exemplarische Bedeutung	4
1.5 Zugänglichkeit des Themas	4
1.6 Unterrichtliche Kontinuität	4
1.7 Lehrplanbezug	6
2. Stundenbezogene Bedingungsanalyse	6
2.1 allgemeine Voraussetzungen bezüglich der Schüler	6
2.2 Individuelle themenspezifische Lernvoraussetzungen	6
3. Intentionen	9
3.1 Zentrales Anliegen	9
3.2 Differenzierte Lernmöglichkeiten	9
4. Methodische Analyse	10
4.1 Unterrichtskonzeption	10
4.2 Sozialformen	10
4.3 Begründung der Aktivitäten im Stundenverlauf	10
4.4 Differenzierung	11
4.5 Rolle des Lehrers und Einsatz der pädagogischen Fachkräfte	12
4.6 Medien	13
5. Verlaufsplanung	14
6 Quellenverzeichnis	15
6.1 Internetquellen	15
6.1 Literaturverzeichnis	15
7 Anhang: Medienmappe	15

1. Didaktische Analyse

1.1 Sachanalyse

„Zu den zentralen Aufgaben der Schule gehört es, Selbstständigkeit und Selbsttätigkeit der Schüler zu fordern und zu fördern“ (Klippert 2004, 8). Zielstrebigkeit und Organisationsfähigkeit, Selbstständigkeit und Methodenkompetenz sind wichtige Schlüsselqualifikationen, die in der Schule vermittelt werden müssen, um die Schüler¹ auf das Leben in der Gesellschaft vorzubereiten (vgl. ebd.). Die selbstständige Aufgabenbewältigung ist dabei ein wesentlicher Teilbereich der Methodenkompetenz (vgl. Tillmann 1999, 311). Um dies fördern zu können, wird den Schülern das „Arbeiten nach einem Plan“, hier in Form einer Bauanleitung, zur Strukturierung ihres Vorhabens ermöglicht. Methodenkompetenz umfasst die „Fähigkeit, den eigenen Arbeits- und Lernprozess bewusst, zielorientiert, ökonomisch und kreativ zu gestalten (Meyer 1997, 160, zit. nach Tillmann 1999, 311). Daran angelehnt hat der Schüler die Wahl eine Bauanleitung zu verwenden oder nicht. Dadurch wird ihm ermöglicht einen eigenen Weg zur Bearbeitung des Auftrages zu finden und auszuprobieren. Ein Vorhaben, hier das Bauen eines Spiels, möglichst selbstständig umzusetzen erfordert verschiedene Kompetenzen. Zum Einen müssen die Arbeitsschritte in ihrer Bedeutung verstanden werden, damit sie eigenständig umgesetzt werden können. Des weiteren muss das Strukturieren von Handlungsschritten, das lösungsorientierte Vorgehen beim Auftreten von Schwierigkeiten und ggf. das Einfordern von Hilfe beherrscht werden (vgl. Flott-Tönjs et al., 32). Denkanstöße und Strukturierungshilfen in Form kooperativer Lernformen wie die Partnerarbeit, Reflexionsphasen zur Klärung individueller Probleme und Formen der Selbstkontrolle, wie der Vergleich mit einem Prototyp, dienen zur Unterstützung (vgl. Schröder/Wirth 83). Nach Schimpke zählen das eigenständige Orientieren, Planen, Organisieren und Reflektieren der gewünschten Handlungsabläufe zum selbstständigen Handeln (vgl. Schimpke 1994, 318 ff). Orientiert am Modell von Sabine Schweigert-Duwe bedeutet dies für die vorliegende Stunde:

Erstes Merkmal: Zielentnahme	Zweites Merkmal: Methodenkompetenz	Drittes Merkmal: sozial- emotionale Kompetenzen	Viertes Merkmal: Reflexionsfähigkeit	Fünftes Merkmal: Abbau von Hilfen
Das Inhaltliche Ziel der Stunde ergibt sich aus den vorangegangenen Stunden: <i>Wir bauen möglichst selbstständig Spiele für die Pause.</i>	Die Voraussetzungen für das selbstständige Strukturieren und das Bearbeiten von Handlungsschritten sind angebahnt. Ein möglicher Ablauf zum Bau des Spiels wird visualisiert und exemplarisch gezeigt. Die Arbeitsabläufe und eingesetzten Medien wie die Hilfefkarte sind bekannt, so dass sie selbstständig genutzt und durchgeführt werden können.	Umgang mit Schwierigkeiten, angemessenes Einfordern von Hilfe, Akzeptieren von Fehlern oder der Aufbau von Selbstvertrauen werden im Abschlusskreis angesprochen.	In der Abschlussrunde wird die Reflexionsfähigkeit der Schüler gefordert und gefördert, indem ihr Arbeitsverhalten besprochen wird.	Im Laufe der Unterrichtseinheit werden die Handlungsschritte (Zusammenstellung des Materials, Strukturierung der Arbeitsschritte, Wahl des Materials, Arbeitsplatzauswahl, Wahl des Arbeitspartners, Reflexion) immer mehr in die Hände der Schüler gelegt.

(Modell vgl. Schimpke 1994, 318 ff).

Die Auswahl der Spiele wurde zu Beginn der Einheit durch das Abfragen von Interessen gemeinsam mit den Schülern besprochen.

Das eigenständige Arbeiten ohne Plan oder Arbeiten nach einer Bauanleitung stellt für die Schüler eine Möglichkeit dar, eine Stufe unterrichtsmethodischer Selbstständigkeit zu erreichen. Hierbei wird den Schülern ihren individuellen Fähigkeiten entsprechend eine Bauanleitung angeboten, mit dessen Hilfe sie selbstständig und mit möglichst wenig personeller Hilfe erfolgreich ein Handlungsprodukt (Memory) herstellen können (vgl. Faure, 9f). Ziel ist es, dass die Schüler „nicht einfach draufloswurschteln“, sondern das eigene Handeln bewusst strukturieren, steuern und kontrollieren

¹ Zur Erleichterung des Lesens wird im Text die männliche Form der Anrede gewählt. Selbstverständlich sind damit auch alle Schülerinnen mit eingeschlossen.

(vgl. Meyer 1997, 155). Der Schüler muss folgenden Handlungsablauf selbstständig strukturieren, durchführen und reflektieren:

1) Entscheiden, ob eine Bauanleitung benötigt wird oder nicht	
2) Lesen und verstehen der Arbeitsschritte der Bauanleitung oder eigenständige Planung der Arbeitsschritte	Bauanleitung auf Piktogramm-, Wort-, und Satzebene
3) Materialbeschaffung und eigenständige, sachangemessene Umsetzung der Arbeitsschritte	<ul style="list-style-type: none"> - Material in Materialkisten suchen oder Materialausgabe einer Schülerin nutzen - Strukturierung der Umsetzung und eigenständige Durchführung
4) ggf. Abhaken der Arbeitsschritte je nach individuellem Arbeitsvorgehen	je nach individuellem Arbeitsstil und Verwendung der Bauanleitung
5) Schwierigkeiten erkennen, lösungsorientiertes Vorgehen bei unerwarteten Schwierigkeiten, ggf. Einfordern von Hilfe durch Umsetzen der Klammer auf der Klammerkarte	wiederholtes Lesen des Gebrauchstextes, eigene Lösung entwickeln und ausprobieren, ggf. Beobachten oder Fragen anderer Schüler, Einsatz der Hilfekarte abwägen
6) Reflexion der Arbeitsschritte durch Betrachten und Überprüfen des eigenen und des „Prototyp“ Spiels, Colorierung des Smileys (Womit kam ich gut zurecht?, Was fiel mir schwer?), Zielformulierung für weitere Bauvorhaben: Was muss ich noch üben?	Arbeitsvorhaben als beendet erkennen, eigenes Arbeitsprodukt kontrollieren und ggf. mit Prototyp vergleichen, Arbeitsschritte durchgehen und Arbeitsverhalten reflektieren, Smiley mit rot/grün entsprechend anmalen, ggf. Ziel formulieren
7) Ggf. vertiefte Gestaltung des Spiels, wegräumen der Materialien, aufräumen des Arbeitsplatzes	Einschätzen, wie viel Zeit noch bleibt, Auswahl einer Sternchenaufgabe, Planung der Umsetzung und eigenständige Durchführung

Je nach Arbeitsstil der Schüler zeigen sich in der Abschlussreflexion unterschiedliche Zielsetzungen für die darauf folgenden Stunden. Diese individuellen Ziele werden den Schülern zur Erinnerung vor der Arbeitsphase jeder Stunde vor Augen geführt, damit sie ihr Arbeitsverhalten optimieren können. Für die inhaltliche Arbeit „Wir bauen ein Memory“ müssen der Aufbau und der Spielablauf bekannt sein. Dazu zählt die korrekte Anordnung der Memorykarten. Außerdem muss der Schüler Bauanleitungen je nach Lesestufe erlesen und Piktogramme den passenden Materialien zuordnen können. Die Anleitungen und Arbeitsschritte werden differenziert je nach Lernniveau und Lesestufe bereitgestellt (siehe Punkt Differenzierung).

1.2 Didaktische Reduktion

Bei den hier benannten Reduzierungen wurden die Voraussetzungen der Schüler J ; Mi; R - und E (Gr. 2) besonders berücksichtigt:

Die selbstständige Aufgabenbewältigung wird auf die folgenden Schritte reduziert: die Entscheidung für oder gegen eine Bauanleitung, ggf. das Lesen der Bauanleitung, das Einrichten des Arbeitsplatzes, das eigenständige Holen des Materials, das Abschätzen ob und wann man Hilfe einfordert, das Beenden des Auftrags, das Aufräumen des Arbeitsplatzes und die anschließende Reflexion des Arbeitsverhaltens mit Hilfe eines Smileys. Die Arbeitsschritte sind didaktisch reduziert auf kurze, mit Piktogrammen unterstützte Aufgabenstellungen. Die Reflexion des Arbeitsverhaltens wird mit Hilfe dreier Fragen gestaltet. Das Lesen, die Reihenfolge und das Abhaken der zu bearbeitenden Arbeitsschritte werden in der Schülerarbeitsphase nicht vorgegeben, um den Bereich selbstständiges Planen und Durchführen zu fördern. Es erfolgt keine freie Wahl des Arbeitsplatzes und der Sozialform (Einzel- oder Partnerarbeit) durch die Schüler und das inhaltliche Ziel der Stunde erschließt sich aus den vorangegangenen Stunden. Die Wahl des Platzes wird vorgegeben, da die Schüler in diesem Bereich noch eine feste Struktur benötigen. Um selbstständiges Arbeiten zu ermöglichen, werden keine neuen Methoden oder Materialien eingeführt. Das Materialangebot ist vorstrukturiert durch die Anordnung in Materialkisten. Diese sind mit den gleichen Piktogrammen wie an der Tafel gekennzeichnet, damit der Fokus auf der selbstständigen Arbeitsplanung und –durchführung und nicht auf der Materialbeschaffung bleibt. Des Weiteren ist das Material vorbereitet, d.h. es gibt eine Memoryvorlage, die mit Bildern, Wörtern oder Stempeln versehen werden muss.

Für das Bauen des Memorys muss das Spiel den Schülern hinsichtlich des Aufbaus und der Gestaltung bekannt sein. Dies ist gegeben und die Schüler können sich eigenständig sowohl für die Form der Gestaltung (Auswahl der Bilder/Wörter), als auch für die Lesestufe der Bauanleitung entscheiden. Dabei wird zwischen den Lesestufen Piktogramme lesen, Zwei-Wort-Sätze lesen und Sätze lesen differenziert. Die Bauanleitung selbst dient nur als Hilfestellung und muss nicht zwingend von den Schülern in der selbstständigen Arbeitsphase verwendet werden.

1.3 Gegenwarts- und Zukunftsbedeutung

Immer wieder zeigt sich, dass Schüler Aufträge möglichst alleine erledigen wollen. Dabei vergessen sie Teilschritte oder sind mit ihrem Ergebnis nicht zufrieden. Einige Schüler haben noch Probleme, Arbeitsaufträge selbstständig zu strukturieren und durchzuführen. Sie lesen Anweisungen nicht oder nur ungenau, wodurch ein häufiges Nachfragen und Einfordern eigentlich nicht benötigter Hilfe entsteht. Aus diesem Grund ist die Optimierung des Arbeitsverhaltens von Nöten. Außerdem fördert die selbstständige Aufgabenbewältigung Selbstbewusstsein, Optimismus und Selbstsicherheit bei den Schülern. Auch im Alltag finden die Schüler ähnliche Arbeitsschritte, die sie strukturieren müssen, wie beispielsweise Anleitungen zum Zusammenbauen von Spielfiguren oder Rezepte und Anleitungen für Fertiggerichte.

Erziehung zur Selbstständigkeit bedeutet, dass der Schüler Tätigkeiten, die er für sein späteres Leben benötigt, möglichst selbstständig bewältigen lernt. Das Strukturieren und eigenständige Durchführen von Arbeitsschritten dient als Vorbereitung für unterrichtliche Tätigkeiten in der Werkstufe und spätere Arbeitsabläufe in Werkstätten. Am Ende der Schullaufbahn entscheidet die Selbstständigkeit des Schülers, also sein eigenständiges Planen und organisiertes Handeln darüber, welchen Beruf oder welche Tätigkeit er bewältigen kann. Außerdem werden die Schüler darauf vorbereitet Vorhaben im Alltag wie beispielweise das Zusammenbauen von Spielen, Nachkochen von Rezepten oder Fertiggerichten eigenständig zu strukturieren und durchzuführen.

Die Schüler spielen gerne in der Pause, doch nicht immer stehen ihnen ausreichend Spiele zur Verfügung. Ihre selbst gebauten Spiele können sinnvoll im Schulalltag (Pausenbeschäftigung) eingesetzt werden. Dadurch ist die Sinnhaftigkeit des Bauens gegeben und es gelingt ein Übertrag in den Schulalltag.

1.4 Exemplarische Bedeutung

Das Lesen einer Bauanleitung oder das eigenständige Strukturieren und Umsetzen von Bauvorhaben stehen exemplarisch für das Planen und Strukturieren von Arbeitsschritten.

Durch das Bauen von Spielen erhalten die Schüler ein lebensbedeutsames und altersangemessenes Produkt, welches sie zum interesselgeleiteten Zeitvertreib in Schulpausen nutzen können.

1.5 Zugänglichkeit des Themas

Im Alltag finden die Schüler auch Arbeitsschritte oder Anweisungen, die sie strukturieren müssen, wie beispielsweise Anleitungen zum Zusammenbauen von Spielfiguren oder Rezepte und Anleitungen für Fertiggerichte. Außerdem zeigen die Schüler große Motivation Gegenstände alleine zu bauen, benötigen jedoch noch teilweise die Strukturierung der Arbeitsschritte mit Hilfe einer Bauanleitung. Sie haben bereits gelernt ihr Arbeitsvorhaben zu strukturieren, sich Material selbst zu besorgen und an einem vorgegeben Arbeitsplatz zu arbeiten. Teilweise kommt es zu übereifrigen Lernsituationen, in der ausgewählte Schüler unüberlegt Arbeitsschritte umsetzen. Die vorliegende Einheit soll dazu dienen das eigene Handeln bewusst zu steuern und hinsichtlich seiner Effektivität zu reflektieren.

Das Spiel Memory kennen alle Schüler aus ihrem alltäglichen Leben und bis auf S und A können sie es ohne Hilfestellung oder Handführung spielen.

1.6 Unterrichtliche Kontinuität

Förderbereich: Arbeitsverhalten

Förderzielschwerpunkt der Unterrichtsreihe ist die Förderung der selbstständigen Aufgabenbewältigung. Dabei besteht die Wahl einer Bauanleitung zur Strukturierung. Am Ende der Einheit steht die Präsentation der selbst gebauten Spiele im Rahmen des Morgenkreises.

Einbettung in die Einheit

Std.-anzahl	Förderziel <i>Förderung der selbstständigen Aufgabenbewältigung...</i>	Zentrales Anliegen
(1)	<i>...durch das Erstellen eines Arbeitsplanes und dessen selbstständige Umsetzung.</i> (A baut gemeinsam mit einer Schülerin in Partnerarbeit das Spiel, indem sie die Materialien holt und einzelne Arbeitsschritte übernimmt.) Was ist mir gut gelungen und woran muss ich noch arbeiten?	Die Schüler bringen selbstständig die Arbeitsschritte zum Bauen des Spiels „ Fang den Ring “ in einem Plan in eine sinnvolle Reihenfolge, holen sich das Material und erstellen das Spiel.
(1)	<i>...durch die „Produkt“-Reflexion nach der selbstständigen Arbeitsphase.</i> (A präsentiert ihr Spiel.) Was muss ich in meinem Arbeitsverhalten verändern, damit ich mein Ziel erreiche?	Die Schüler strukturieren selbstständig ihr Vorhaben zum Bauen des Spiels „ Fische angeln “ mit Hilfe einer Bauanleitung, holen sich das notwendige Material und reflektieren nach dem Bauen des Spiels ihr Arbeitsverhalten.
(1)	<i>... durch die freie Wahl der Arbeitsstrukturierung.</i> (I baut gemeinsam mit einer Schülerin in Partnerarbeit das Spiel, indem sie die Materialien holt und einzelne Arbeitsschritte übernimmt.) Brauche ich die Bauanleitung zum Bauen oder organisier ich mein Bauvorhaben anders?	Die Schüler strukturieren selbstständig ihr Vorhaben zum Bauen des Spiels „ Bild-/Wort-Domino “ in Einzel- oder Partnerarbeit und setzen es um.
(1) Mo 07.05.	<i>... durch die Wiederholung und Festigung der freien Wahl der Arbeitsstrukturierung, deren selbstständige Umsetzung und Reflexion.</i> (A siehe oben) Was ist mir gut gelungen und woran muss ich noch arbeiten?	Die Schülerinnen und Schüler strukturieren und führen selbstständig ihr Vorhaben zum Bau eines „Bild- oder Wort-Memorys“ in Einzel- oder Partnerarbeit durch und reflektieren ihr Arbeitsverhalten.
(1)	<i>... durch die Festigung der freien Wahl der Arbeitsstrukturierung, deren selbstständige Umsetzung und Reflexion.</i> (Al siehe oben) Woran muss ich noch arbeiten?	Die Schüler strukturieren selbstständig ihr Vorhaben, bauen einen „ Fallschirmspringer “, reflektieren ihr Arbeitsverhalten und formulieren ein Ziel für das nächste Bauvorhaben.
(1)	s.o.	s.o. ... und bauen das Spiel „ Mikado “ ...
(1)	s.o.	s.o. ... und bauen ein „ Puzzle “ ...
(1)	s.o.	s.o. ... und bauen ein „ Schüttelglas “ ...
(1)	<i>.... durch das Lesen des Ablaufplanes der Präsentation und die Aufteilung der einzelnen Schritte.</i> - Woran muss ich denken, wenn ich mein Spiel vorstelle?	Die Schüler teilen möglichst selbstständig die Aufgaben untereinander auf und üben die Präsentation ihrer Spiele im Morgenkreis.
(1)		Die Schüler präsentieren ihre Spiele den anderen Schülern im Morgenkreis.

Daran anschließen können Unterrichtseinheiten zum selbstständigen Arbeiten im Haushalt (Haushaltsführerschein), in der Küche (kochen und backen) oder Arbeitsvorhaben im Rahmen des Werkunterrichtes.

1.7 Lehrplanbezug

Lehrplan Bezug Förderschwerpunkt:

Aktivitätsbereich Arbeit und Beruf

2.2.3 Arbeitshaltungen entwickeln (Selbstständigkeit), Bedeutung und Wert der fertigen Arbeit würdigen, Arbeitsergebnisse beurteilen lassen (Verbesserungsvorschläge annehmen)

2.3.1 eine Arbeit nach Erklärung alleine bewältigen

2.3.2 Einzelstücke anfertigen, Arbeitsschritte in logischen Abfolgen einteilen können

Lehrplan Bezug inhaltlich:

Aktivitätsbereich Kommunikation

7.9 Lesen

7.9.2 Handeln nach Bildern, Wörter/Sätze eines Gebrauchstextes erlesen

2. Stundenbezogene Bedingungsanalyse

2.1 allgemeine Voraussetzungen bezüglich der Schüler

Ji hat Diabetes. Aus diesem Grund muss er gegebenenfalls seinen Blutzucker unter Anleitung der Pflegekraft Fr. messen und sich Insulin spritzen.

Al braucht häufig verbale Unterstützung durch eine Lehrperson, um Sachverhalte zu benennen oder umzusetzen und um sich immer wieder auf ihre Arbeit zu konzentrieren.

Ch spricht aufgrund körperlicher Beeinträchtigungen sehr leise und nasal.

St Konzentration und Interaktionsfähigkeit ist tagesformabhängig und sie zeigt teilweise Reaktionen, die auf Schmerzen zurückzuführen sind.

2.2 Individuelle themenspezifische Lernvoraussetzungen

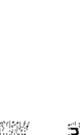
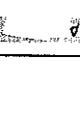
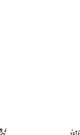
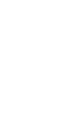
++ = verfügt über die Kompetenz/selbstständig möglich

+ = verfügt noch nicht sicher über die Kompetenz

0 = Kompetenz in Ansätzen vorhanden/Unterstützung notwendig

- = Kompetenz noch nicht ausgebildet

Individuelle Lernvoraussetzungen (Förderziel bezogene Voraussetzungen, fachliche Voraussetzungen, allgemeine Voraussetzungen)

												
Der Schü. kann die für das Spiel benötigten Materialien benennen.	++	++	+	+	+	+	+	+	0	0	0	0
Der Schü. kann Arbeitsschritte in eine Reihenfolge bringen und diese verbalisieren.	+	+	+	+	+	+	+	+	0	0	0	0
Der Schü. kann eine andere Person beobachten und beschreiben, was sie „vormacht“.	++	+	+	+	+	+	+	+	0	0	0	0
Der Schü. kann eine Bauanleitung und eine Checkliste „Das brauchst du“ in seiner Lesestufe (Piktogramm-, Wort-, oder Satzebene) selbstständig erlesen.	++ (Ch)	teilw. ungenaues Lesen	+	++	+	+	+	+	0	0	0	0
Der Schü. beginnt selbstständig mit den Arbeitsaufträgen.	+	+	+	+	+	+	+	+	0	0	0	0
Anweisungsverständnis: Der Schü. kann eine Arbeitsanweisung in seiner Lesestufe (Bild-, Wort-, oder Satzebene) verstehen und in die entsprechende Handlung umsetzen.	+	+	+	+	+	+	+	+	0	0	0	0
Der Schü. kann sich selbstständig das benötigte Material besorgen.	+	+	+	+	+	+	+	+	0	0	0	0
Der Schü. organisiert seine Arbeitsabläufe und Materialien selbstständig (Wahl einer Bauanleitung, Reihenfolge der Arbeitsschritte, Anordnung des Materials auf dem Tisch)	++	+	+	+	+	+	+	+	0	0	0	0
Der Schü. ist bereit lehrerunabhängig zu arbeiten und findet eigene Lösungswege bei auftretenden Schwierigkeiten.	++ (S, N; +)	+	+	+	+	+	+	+	0	0	0	0
Der Schü. kann entscheiden, wann Hilfe nötig wird und setzt die Klammer auf das Symbol.	++ (Ch tagesformabhän gig)	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Pädagogische Konsequenzen

Verbale Unterstützung: Was bedeutet das Symbol? Was musst du machen? ggf. verbale Strukturierung: was machst du als Erstes?
 verbale Strukturierung: Was macht die Person? Schau genau hin! Hat die Person ... beachtet?
 E 3/A
 Nonverbale Unterstützung: zeigen auf die Piktogramme der Arbeitsschritte
 Verbale Unterstützung: Was musst du machen?

Gr. 2 und A : Nonverbale Unterstützung: zeigen auf das Bild des ersten Arbeitsschrittes, Verbale Unterstützung: Was musst du machen? Nonverbales Zeigen auf Klammerbild „ich arbeite“

A
 Nonverbale Unterstützung: zeigen auf die Bilder der Arbeitsschritte (Strukturierung)
 Verbale Unterstützung: Alicia, klebe bitte ...!

M. St. gibt ihm das Material aus => Strukturierung seines Arbeitsablaufes
 A :
 Nonverbale Unterstützung: zeigen auf Bild, welches Material für Arbeitsauftrag zeigt
 Verbale Nachfrage: was brauchst du, um deine Aufgabe zu erledigen?, verbale Aufforderung: Alicia, hol bitte ...!

A
 Zusammenarbeit mit einer anderen Schülerin
 Verbale Unterstützung: Alicia, klebe/hole bitte ...!
 Nonverbale Unterstützung: zeigen auf Hilfefkarte
 Ermöglichen eigene Ideen auszuprobieren
 Verbale Unterstützung: Was musst du machen?
 Nonverbales und verbales Erinnern an Hilfefkarte

0 erhält Vorgaben durch Arbeitspartnerin (Sabina)
 0 (erhält Lernbegleiter)
 - verbales Nachfragen nötig: Brauchst du Hilfe?

Der Schü. kann eine Aufgabe zu Ende führen.	+		+	+	+	0 (tagesform- und abhängig von Konzentration)	Unterstützende Lehrkraft lenkt immer wieder Aufmerksamkeit auf Aufgabe und motiviert zum Weiterarbeiten.
Der Schü. kann das benötigte Material wegräumen und seinen Arbeitsplatz ordnen.	+		+	+	+	0	Musik als Aufraumzeichen und zur Zeitorientierung Alicia: verbale Strukturierung nötig: Bring ... weg!
Selbstbewertung: Der Schü. kann seine Arbeitsvorgehen und sein Arbeitsverhalten (mit Hilfe eines Smileys) realistisch beschreiben und reflektieren.	+		+	+	0	- zeigt ihr Spiel, Lernpartner hilft beim Versprachlichen	Strukturierung der Reflexion mit Hilfe des Smileys: Was lief gut?(grün anmalen) Wie viele Dinge haben nicht so gut geklappt? (rot anmalen) Vorgabe von 3 Antwortmöglichkeiten in der Abschlussrunde. Erinnerung an Sternenaufgabe
Der Schü. kann sich selbstständig für eine Sternenaufgabe entscheiden (bei schnellem Arbeitstempo).	++		+/0 vergisst Arbeitsschritt	++	+	0	
Der Schü. kann bildlichen Darstellungen deren Bedeutung entnehmen	++		++	++	++	0	Verbale Unterstützung: Was siehst du auf dem Bild? Was musst du machen?
Der Schü. kann bildliche Darstellungen umsetzen.	++		+	+	+	0	exemplarische Erarbeitung vor eigenständiger Arbeitsphase, Hilfe aufzeigen: andere Schüler beobachten und nachahmen
Der Schü. versteht den Handlungsablauf von Arbeitsschritten und kann Teilschritte nachvollziehen.	++		+	+	+	0	s.o. Schü. hat Möglichkeit sich Bauleitung zum Abhaken zu nehmen => Strukturierung v. Teilschritten
Der Schü. kennt den Aufbau und Spielablauf eines Memorys.	++		++	++	++	0	A i: braucht Unterstützung beim Spielen
Der Schü. kann ausschneiden, stempeln, aufkleben und schreiben.	++		++	++	++	0	A benötigt teilweise Handführung, verbale Hilfestellung und einen strukturierten Arbeitsplatz
Partnerarbeit Der Schü. zeigt Bereitschaft zur Zusammenarbeit.	Sab bei w, Ch.: nicht nötig	++	nicht nötig	nicht nötig	nicht nötig	0/+ benötigt strukturierende Hinweise	AI verbale Strukturierung nötig: was kann Alicia für euch beide übernehmen?
Partnerarbeit Der Schü. bittet Partner um Hilfe und gibt Partner Hilfen, wenn er/sie darum gebeten wird.	S :++ bei N, Ch.: nicht nötig	++	nicht nötig	nicht nötig	nicht nötig	0/+ benötigt strukturierende Hinweise	A verbale Strukturierung nötig: Frag doch mal Sabina, ob sie dir hilft!
Partnerarbeit Der Schü. kann sich mit einem Partner absprechen.						0/+ benötigt strukturierende Hinweise	AI : verbale Strukturierung nötig: was kann Alicia für euch beide übernehmen?
Der Schü. kann Arbeitsregeln (ich melde mich, ich höre zu) einhalten.	++		0	+	0 (zuhören abhängig von Konzentration)	0 (Regel noch nicht verinnerlicht)	Nonverbale Geste: Meldegeste, Finger vor Mund Verbales erinnern/Ansprechen, Aufmerksamkeit auf Sprecher oder Geschehen lenken
Der Schü. zeigt Interesse und Motivation zum Bauen von Spielen.	++		++	+	++	++	Mi loben und motivieren, Stärken herausstellen
Der Schü. ist stolz auf sein Arbeitsergebnis	++		+ teilw. unzufrieden	+	++	++	Im Abschlusskreis positives Arbeitsverhalten loben, Ergebnis würdigen, auf individuelle Lösungsideen hinweisen/wertschätzen

St

Die beschriebenen Bereiche können nicht festgelegt werden, da sich St nach Gegenständen, um sich zu beschäftigen, äußert Unbehagen durch weinen oder Jammern und kann einen Taster und einen Big Mack drücken. Dabei betätigt sie diese noch scheinbar willkürlich, so dass ihr die Wirkung ihres Handelns noch nicht direkt bewusst erscheint.

3. Intentionen

3.1 Zentrales Anliegen:

Die Schülerinnen und Schüler strukturieren und führen selbstständig ihr Vorhaben zum Bau eines „Bild- oder Wort-Memorys“ in Einzel- oder Partnerarbeit durch und reflektieren ihr Arbeitsverhalten.

3.2 Differenzierte Lernmöglichkeiten

Förderziel bezogene Lernmöglichkeiten:

Die Schü. (Gr. 1 und 2)

- benennen das Produkt und ihr Arbeitsvorhaben für die Stunde.
- sammeln an der Tafel in Eigenregie die Gegenstände, die sie für den Arbeitsauftrag brauchen („Du brauchst...“) und legen die Gegenstände auf einen vorgegebenen Platz.
- strukturieren ihr Vorgehen, indem sie Arbeitsschritte einer Bauanleitung in die richtige Reihenfolge bringen, verbalisieren, wie sie vorgehen („So geht es...“) und eine Person beobachten, die die Arbeitsschritte exemplarisch durchführt.
- holen sich die notwendigen Materialien an der Materialtheke und richten ihren Arbeitsplatz her.
- fordert Stephanie auf, ihm die notwendigen Materialien zu geben (nur Marc).
- setzen ihr Vorhaben nach ihrer individuellen Strukturierung um.
- denken über ihr Arbeitsverhalten nach, indem sie einen Teil des Reflexionssmiley grün (hat gut funktioniert) und rot (muss ich noch üben) anmalen.
- räumen die Materialien zurück zum Materialtisch.
- zeigen ihr Produkt und verbalisieren ihr Arbeitsverhalten mit Hilfe des Smileys.

A

- holt im Rahmen der Partnerarbeit nach Aufforderung die Materialien, die fürs Bauen nötig sind, partizipiert an Entscheidungen (Bsp. welche Bilder wählen wir?) und übernimmt einzelne Arbeitsschritte mit Hilfestellung.
- zeigt das gebaute Spiel in der Abschlussrunde.

St

- Die Schülerin fordert die Schüler mit Hilfe ihres Big Macks auf, ihr zu sagen, welche Gegenstände sie zum Bauen brauchen und gibt ihnen diese mit Handführung.
- Die Schülerin beschäftigt sich mit einem Fühlmemory.
- Die Schülerin erfährt durch das Betätigen des Bis Macks im Sinne einer Kommunikationsanbahnung Reaktionen auf der Handlungsebene und akustische Rückmeldungen (verbale und handelnde Reaktionen im Sitzkreis, Start der Aufräummusik).
- Die Schülerin fragt durch das Betätigen des Big Macks einen anderen Schüler, was dieser für sein Arbeitsvorhaben braucht und händigt ihm mit Handführung das Material aus (Materialausgabestelle).

Sachliche Lernmöglichkeiten:

Die Schü. (Gr. 1 und 2, Al)

- lesen oder hören eine Bauanleitung und sortieren die notwendigen Materialien und Arbeitsschritte zu den Kategorien „Das brauche ich“ und „So geht es“.
- lesen einen Gebrauchstext in Form einer Bauanleitung in Piktogramm-/Wort- oder Satzform und organisieren entsprechend ihr Arbeitsvorhaben.

kommunikativ-kooperative Lernmöglichkeiten:

- Die Schü. halten die Melde- und Gesprächsregel ein.
- Die Schü. hören sich gegenseitig zu.

4. Methodische Analyse

4.1 Unterrichtskonzeption

Die Stunde ist handlungsorientiert aufgebaut. Der Lerngegenstand und –inhalt wird durch handelnden Umgang und Selbsttätigkeit erfahrbar und es entsteht ein Handlungsprodukt als konkretes Ergebnis des Lern- und Arbeitsprozesses: Die Schüler verbalisieren das Ziel der Stunde, sammeln die notwendigen Materialien zum Bau des Spiels und ordnen mögliche Handlungsschritte an der Tafel. In der Schülerarbeitsphase wird ein handlungsorientiertes Arbeiten durch das eigenständige Strukturieren, Durchführen und Reflektieren der Arbeitsschritte zum Bauen des Spiels angebahnt und geübt. In der Abschlussphase wird die Reflexion der Handlungs- und Arbeitsschritte weitestgehend in die Hände der Schüler gelegt.

4.2 Sozialformen

Sitzkreis vor der Tafel	<ul style="list-style-type: none"> ○ ermöglicht einen uneingeschränkten Blick auf die eingesetzten Materialien ○ wirkt konzentrations- und kommunikationsfördernd ○ gibt einen äußeren Rahmen für eine angenehme Gesprächsführung ○ Einbezug der Schülerinnen A und St e ist besser möglich 	Als eine Alternative wäre der Beginn am Gruppentisch möglich. Hierbei ist jedoch der Blick zur Tafel eingeschränkt und die Aufmerksamkeit auf das Unterrichtsgeschehen könnte durch die Materialien auf dem Tisch verringert werden.
differenzierte Bauanleitungen in Einzelarbeit umsetzen	<ul style="list-style-type: none"> ○ erfordert die Planung des eigenen Vorgehens (Brauche ich eine Bauanleitung oder nicht?) ○ erfordert selbstständiges Arbeiten, da die Schüler ihr Vorhaben alleine umsetzen müssen ○ Konzentration wird auf das eigene Arbeiten gelenkt ○ Ruhige Lern- und Arbeitsatmosphäre 	Eine Alternative wäre das Bauen in Partnerarbeit. Dies stellt jedoch höhere Anforderungen an die Schüler hinsichtlich der Arbeitsteilung. Unterschiedliche Arbeitsformen müssten aufeinander abgestimmt werden.
Partnerarbeit (nur A : und S)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lernen mit einem Lernpartner, gegenseitige Unterstützung möglich ○ besserer Einbezug der Schülerin A ○ kooperative Lernform 	Eine Alternative wäre die Einzelarbeit. Dabei fiel die Anleitung und Arbeitsstrukturierung für Al in die Hand einer pädagogischen Fachkraft.
Sitzkreis in Abschlussphase	<ul style="list-style-type: none"> ○ Fokussierung der Aufmerksamkeit ○ Strukturierung der Reflexion ○ Wechsel dorthin dient als kurze Bewegungspause ○ erneute Motivationsförderung ○ ermöglicht die Integration der anderen Lerngruppen für ein Plenum 	Als eine Alternative wäre der Abschluss am Gruppentisch möglich. Da jedoch die Materialien noch auf den Tischen liegen und das Reflexionsplakat und somit die Tafel benötigt werden, ist dies nicht zielführend.

4.3 Begründung der Aktivitäten im Stundenverlauf

Stundeneinstieg

Die Schüler decken zu Beginn der Stunde ein prototypisches Exemplar des Spiels der Stunde auf (visueller Impuls). Dabei wirkt der Schüler Jan als „Experte“ und fragt nach dem Namen des Spiels und dessen Funktionsweise (verbaler Impuls). Dies soll die Aufmerksamkeit der Schüler auf das Thema der Stunde lenken und sie motivieren nachzudenken. St wird ins Geschehen eingebunden, indem sie die Schüler dazu auffordert, die Materialien zu nennen, die sie zum Bauen brauchen. Durch den Einbezug der Schüler werden von Beginn an die Handlungen in deren Hände gelegt und sie aktiv ins Unterrichtsgeschehen einbezogen. Das Benennen des Stundenziels bietet den Schülern eine Orientierung und Struktur über den Verlauf der Stunde. Das konkrete Spiel und dessen Abbildung dient der Veranschaulichung und lädt ein zum Nachdenken und Aktivieren des Vorwissens zur Funktionsweise des Spiels. Jan wurde ausgewählt, weil es ihm noch schwer fällt sich zu Beginn der Stunde zu konzentrieren und ruhig zu werden. Alternativ könnte in einem Rollenspiel das Spiel und dessen Ablauf dargestellt werden. Dabei könnte es zu einem geringeren Spannungsaufbau kommen und nicht alle Schüler könnten ausreichend motiviert werden.

Erarbeitung

In der Phase der Erarbeitung werden mit Hilfe der „Materialbilder“ und „Arbeitsschritte-Bilder“ die wesentlichen Inhalte für die Schülerarbeitsphase von den Schülern vorstrukturiert. Durch den sprachlichen Impuls der Schülerin St. : („Was brauchen wir noch zum Bauen des Spiels?“) und danach der FÖLAA („Wie müsst ihr vorgehen?“) werden die Schüler herausgefordert, die einzelnen Materialien und danach die Arbeitsschritte zu verbalisieren. Dabei liest eine Schülerin eine Bauanleitung vor und es wird ihnen ein möglicher Handlungsablauf als Beispiel gezeigt, indem das Arbeitsverhalten einer pädagogischen Fachkraft beobachtet und ggf. kommentiert werden kann. Das exemplarische Lernen dient der Wiederholung der wichtigsten Aspekte. Die pädagogische Fachkraft wurde ausgewählt, da die Schüler ein positives Beispiel zum Bauen sehen sollen, um dies für ihr Arbeitsvorhaben und die Planung sinnvoll zu nutzen. Außerdem werden sie dadurch motiviert ein vergleichbares Arbeitsergebnis zu erlangen. Diese und die vorherige Phase verlaufen impuls gesteuert (verbal und nonverbal) und werden ggf. durch die FÖLAA strukturiert. Alternativ hätte jeder Schüler von Beginn an eine Materialcheckliste und Bauanleitung lesen und mit deren Hilfe die Materialbilder und Arbeitsschritte an der Tafel ordnen können. Dabei könnte jedoch die strukturierende Wirkung des Zuhörens und der Blick auf die Tafel verloren gehen.

Schülerarbeitsphase

In der Arbeitsphase setzen die Schüler das Arbeitsvorhaben nach ihrem individuellen Arbeitsstil und ihrer Strukturierung um. Die vorgegebenen Arbeitsplätze und bebilderten Materialkisten fördern die Konzentrationsfähigkeit und den Blick auf die wesentlichen Arbeitsschritte. So kann das Arbeitsverhalten der Schüler am Ende angemessen reflektiert werden. Nach Abschluss des Bauvorhabens denken die Schüler mit Hilfe des Smiley über ihr Vorgehen und ihre Umsetzung nach, indem sie bestimmte Anteile grün (lief gut) und rot (muss ich noch üben) anmalen. Dies fördert die Selbstwahrnehmung und dient als Vorbereitung auf die Reflexionsrunde am Abschluss der Stunde. Eine Differenzierung findet in dieser Phase qualitativ und quantitativ statt (siehe Punkt „Differenzierung“).

Abschluss

Die Abschlussphase dient der Würdigung der Schülerarbeiten und der Reflexion der Arbeitsplanung und -durchführung. Mit Hilfe der Impulsfragen und dem Smiley beschreiben die Schüler ihr Produkt und ihr Arbeitsverhalten. Die Schüler benennen mit Hilfestellung, woran sie in der nächsten Stunde arbeiten. Alternativ könnte ein Schüler seinen Arbeitsablauf vormachen und von den anderen beurteilen lassen.

4.4 Differenzierung

A : gelingt das selbstständige Arbeiten mit Hilfe einer Bauanleitung nicht. Aus diesem Grund baut sie mit einer anderen Schülerin in Partnerarbeit ein Spiel zusammen. Im Sinne der Anbahnung von selbstständigem Handeln holt sie nach Aufforderung Materialien und übernimmt mit verbaler Hilfestellung Teilaufgaben.

St. : arbeitet lernzielferent im Bereich der Kommunikationsanbahnung (Drücken des Big Macks, Materialausgabe, Starten des Kassettenrekorders) und sammelt Materialerfahrungen, indem sie mit einem Fühlmemory.

Planung, Durchführung und Reflexion des Bauvorhabens

Jeder Schüler erhält die Möglichkeit sein Arbeitsvorhaben mit Hilfe einer Bauanleitung zu strukturieren. Er ist jedoch nicht verpflichtet diese zu nutzen.

Differenzierungsangebot	für S: , N: , M:	für J Ch:	für A , E:
Bauanleitung auf Bild-, Wort-, oder Satzebene	Bauanleitung auf Satzebene (Strukturierung der A.schritte, Lesestufe)	Bauanleitung auf Wortebene (Strukturierung der Arbeitsschritte, Lesestufe)	Bauanleitung auf Piktogrammebene (Strukturierung, Visualisierung der Materialien und der Arbeitsschritte, Lesestufe)
Freie Wahl der Bauanleitung	Fördert das selbstständige Planen: Brauch ich eine Anleitung oder strukturier ich mein Vorhaben anders?	Fördert das selbstständige Planen: Brauch ich eine Anleitung oder strukturier ich mein Vorhaben anders?	Vorgegebene Bauanleitung: zur Anbahnung von Partnerarbeit, kooperativem Lernen und das Absprechen/Aufteilen von Aufgabenwer übernimmt welche Arbeitsschritte?

Materialausgabe St	M: zur Strukturierung des Arbeitsablaufes und Fokussierung der Aufmerksamkeit, fördert genaueres Lesen, Verbalisierung dient der Strukturierung		
Hilfekarte	S: a/N : lernen erst einmal eigene Lösungen auszuprobieren und dann angemessen Hilfe einzufordern	J. : lernen abzuwarten und angemessen Hilfe einzufordern, fördert ruhige Lernatmosphäre	E: Hilfekarte erinnert ihn daran immer weiterzuarbeiten und sich zu melden, wenn er nicht weiterkommt, bewirkt kein tatenloses Herumsitzen, zur Strukturierung
Memorygestaltung (Bilder, Wörter, Stempel)	Erhalten Möglichkeit zu wählen zwischen Bildern oder Wörtern aus ihrem Interessengebiet, Motivierung, Angebot angepasst an Lese-/Schreibstufe	Erhalten Möglichkeit zu wählen zwischen Bildern oder Wörtern aus ihrem Interessengebiet, Motivierung	Al : erhält Stempel aufgrund feinmotorischer Schwierigkeiten
Partnerarbeit nur Sabina und Alicia	S: : Kooperative Lernformen und Partnerarbeit anbahnen: sich absprechen, Arbeitsschritte aufteilen und sich gegenseitig helfen	--	A : Partizipation am Bau eines Spiels, übernimmt Teilschritte nach Aufforderung: schneidet aus, holt Material nach Aufforderung, stempelt Bilder für Memory, Partnerarbeit anbahnen: sich absprechen und gegenseitig helfen
Reduzierte A.schritte/ Materialien, offene Sternchenaufgabe (quantitative Diff.)	Offene Sternchenaufgabe: fördert das selbstständige Planen: sich entscheiden für einen von zwei Aufträgen, Anwenden des Lernziels <i>selbstständiges Organisieren von Arbeitsabläufen</i>	Offene Sternchenaufgabe: fördert das selbstständige Planen: sich entscheiden für einen von zwei Aufträgen, Anwenden des Lernziels <i>selbstständiges Organisieren von Arbeitsabläufen</i>	E: : reduzierte Arbeitsschritte/vorstrukturierte Materialien, damit er in der vorgegebenen Zeit sein Spiel fertig bauen kann, er benötigt Erfolgserlebnisse, weil er oft schnell an seine Grenzen gerät und entsprechend frustriert ist

4.5 Rolle des Lehrers und Einsatz der pädagogischen Fachkräfte

Einstieg	FÖLAA: Impulsgeber, Moderator, unterstützt Schüler, der die Phase übernimmt, strukturiert ggf. Einstieg und lenkt auf das Ziel der Stunde hin	PF (): Gibt Hilfestellung und Handführung, lenkt Aufmerksamkeit der Schülerin auf das Kommunikationsmittel und die Handlungen	PF (): gibt verbal Hilfestellung, lenkt Aufmerksamkeit der Schüler, motiviert
Erarbeitung	gibt Hilfestellungen und bahnt Handlungsplanung bei den Schülern an, Impulsgeber, Moderator, unterstützt Schüler, der Teile der Phase übernimmt	s.o. gibt strukturierende Hinweise, lenkt Aufmerksamkeit der Schüler, motiviert dazu sich zu melden	s.o. verbalisiert für Alicia die Situation und die Abläufe, zeigt exemplarisch die Arbeitsschritte des Vorhabens
Schülerarbeitsphase	Lernbegleiter für Gr. 1 und 2	Lernbegleiter für St und ggf. I : (PF kennt sehr gut)	Lernbegleiter für Al und S : PF kennt Al gut)
Abschluss	Moderatorin	gibt verbal Hilfestellung, lenkt Aufmerksamkeit der Schüler, bindet St : in Reflexion und Abschluss ein, hilft bei Verbalisierung	gibt verbal Hilfestellung, lenkt Aufmerksamkeit der Schüler, bindet A ein, hilft bei Verbalisierung

4.6 Medien

Die ausgewählten Medien haben eine unterrichtsstrukturierende Funktion:

Bild des Spiels	<ul style="list-style-type: none"> - Aktivierung des Vorwissens zum Spiel - Visualisierung des Vorhabens (Spiel bauen)
Prototyp des Spiels	<ul style="list-style-type: none"> - Aktivierung des Vorwissens zum Spiel - Visualisierung des Vorhabens (Spiel bauen) - Exemplarisches Beispiel, an dem sich Schüler orientieren oder ihr Ergebnis kontrollieren können
Übersichtsplakat „Wir bauen Spiele“	<ul style="list-style-type: none"> - Einordnung der Stunde in gesamte Unterrichtseinheit - Anknüpfung an vorherige Stunden
Arbeitsschritte und Bilder der benötigten Materialien, Überschriften „So geht's“, „Das brauchst du“	<ul style="list-style-type: none"> - Visualisierung des Vorhabens (notweniges Material, Arbeitsschritte Spiel bauen) - Hilfestellung zum Strukturieren des Vorhabens - Vorgehensbeispiel, an dem sich Schüler orientieren können
Bauanleitung	<ul style="list-style-type: none"> - Überblick über mögliche Arbeitsschritte - Hilfestellung zum Strukturieren des Vorhabens - Vorgehensbeispiel, an dem sich Schüler orientieren können, aber nicht müssen - Eine mögliche Grundlage für die Reflexionsrunde
Materialkisten: Memoryvorlage, Scheren, Kleber, Bilder, Wörter, Stempel	<ul style="list-style-type: none"> - zur Strukturierung, Reduzierung des Materialangebots - zur Förderung der Selbstständigkeit: lenken auf das Wesentliche: Strukturierung des Vorhabens und Umsetzung
Reflexionsplakat	<ul style="list-style-type: none"> - als Hilfestellung zur Reflexion der Regel der Stunde
Uhr, Musik	<ul style="list-style-type: none"> - als zeitliche Orientierung über die Dauer der Arbeitsphase - nonverbales Signal zur Beendigung der Arbeitsphase für Schüler, die die Uhr nicht lesen können, zeitliche Orientierung für die Aufräumzeit
Big Mack	<ul style="list-style-type: none"> - zur Kommunikationsanbahnung - Schaffung von kommunikativen Situationen innerhalb der Klasse
Namenskarten	<ul style="list-style-type: none"> - zur Festlegung des Arbeitsplatzes, Strukturierung
Ausmalregel für Smiley	<ul style="list-style-type: none"> - zur Visualisierung und Strukturierung der Reflexionsrunde - als Anleitung wie Smileys ausgemalt werden
Reflexionsplakat „das muss ich noch üben“	<ul style="list-style-type: none"> - zur Visualisierung und Strukturierung der Reflexionsrunde - als Erinnerung vor der Arbeitsphase worauf Schüler achten will - Festhalten der individuellen Ziele zur Verbesserung des Arbeitsverhaltens
Reflexionsfragen <i>Wie hast du gearbeitet?</i> <i>Was hast du gut gemacht?</i> <i>Was musst du noch üben?</i>	<ul style="list-style-type: none"> - zur Visualisierung und Strukturierung der Reflexionsrunde - als Verbalisierungshilfe - als Hilfe zum Ausmalen des Reflexionssmileys

5. Verlaufsplanung

Zeit	Geplanter Unterrichtsverlauf und -phase	Didakt.-method. Kommentar/ sonderpäd. Hinweise	Arbeits- und Sozialform	Medien
Ca. 2 min.	<p>Einstieg im Stuhlkreis Schü. decken das fertige Produkt auf. Ein Schü. ist Experte und fragt: Was kann man damit machen? Schü. verbalisieren Spielablauf und Stundenziel. Fr. zeigt Spiel St. und bietet ihr Big Mack an: „Das Spiel find ich toll! Sagt mir, was ihr zum Bauen braucht und ich gebe es euch!“</p> <p>Erarbeitung FÖLAA übergibt „Besprechung und Planung“ an Schüler ab. Dieser hängt die Überschrift „Das brauchst du...“ auf. Stk. fragt: Was brauchst du? Die Schüler benennen und legen die Gegenstände, die sie brauchen, auf ein Tuch und hängen das passende Bild an die Tafel. Steffi sitzt vor dem Materialtisch und gibt das Material aus. Ein Schüler kontrolliert mit einer Checkliste „Das brauchst du“. FÖLAA hängt die Überschrift „So geht es“ auf und lässt die Bauanleitung von einem Schüler vorlesen. Die Schü. hängen die Arbeitsschritte an die Tafel und verbalisieren, was und wie die päd. Fachkraft die Schritte vormacht. FÖLAA erinnert die Schü. an die Reflexion ihres Arbeitsverhaltens, indem sie auf den Merksatz zum Smiley ausmalen zeigt. FÖLAA stellt Uhrzeit ein, lässt Zeit von Schü. wiederholen und erinnert an Musik als Schluss- und Aufträumsignal.</p>	<p>Motivation, Interesse wecken, zum Nachdenken anregen Bündelung der Konzentration Sitzkreis: Konzentrations- und kommunikationsfördernd Evtl. Impulsfrage: Was stellen wir heute her? Zieltransparenz: Jan wurde erwähnt um ihn aktiv einzubinden Inhalts- und Zieltransparenz Fr. lenkt Aufmerksamkeit von A E S immer wieder aufs U.geschehen, macht Arbeitsvorhaben vor (exemplarisches Lernen) Fr. hält St Big Mack hin und übernimmt ihre Handführung, motiviert ggf. Ni. zur Mitarbeit. Fr. gibt Marc/Jan verbale Hilfestellung, strukturierende Hinweise bzw. motiviert und lenkt ihre Aufmerksamkeit zurück aufs U.geschehen. Fr. gibt Hilfestellung beim Ablauf, unterstützt den Schüler, der diese Phase „leitet“, ggf. deckt sie als Hilfestellung Bilder der benötigten Gegenstände auf einem Tablett auf. Strukturierung und Visualisierung f. i A I : Vormachen der Arbeitsschritte M kontrolliert mit Hilfe der Checkliste, was alles gebraucht wird, wurde ausgewählt weil er noch Strukturierungshilfen benötigt Konkretisierung und Visualisierung der Aufgabenstellung und des Ablaufes: a) Arbeitsablauf, exemplarisches Lernen b) Verdeutlichung der inhaltlichen Aspekte (selbstständig arbeiten) Arbeit in verschiedenen Räumen, um für ruhige Lernatmosphäre zu sorgen Differenzierte Arbeitsaufträge (Piktogramm-, Wort- oder Satzebene), Sternchenaufgabe für Schüler, die schon fertig sind. Differenzierte Sozialformen: Partnerarbeit: A u. S. alle anderen arbeiten möglichst selbstständig Steffi: gibt das Material für Marc aus Motivation durch anschauliche Arbeitsaufträge Fr. unterstützt St i mit Handführung, sie bespricht ihren Big Mack Fr. strukturiert S : und Alicias Arbeitsauftrag. Sie gibt S und ihr Hilfestellung: Was muss A i holen? Was muss A machen? Fr. gibt strukturierende Hinweise, zeigt ggf. auf Piktogramme an der Tafel Bündelung der Konzentration Sitzkreis: Konzentrations- und kommunikationsfördernd Reflexion des Gelernten Stk. A Sa : Würdigung der Arbeit, stärkt Selbstbewusstsein Strukturierung der Reflexion durch angenehme Smileys Verbalisierungshilfe durch geschlossene Fragen wie: <i>Bist du mit der Bauanleitung zurecht gekommen? Hast du dein Spiel anders gebaut?</i> Frau hilft E i/d/S: a/i bei der Verbalisierung Frau hilft Ne e/M: /Ch : bei der Verbalisierung und gibt St Hilfestellung beim Drücken des Big Macks, Fr notiert</p>	<p>Sitzkreis strukturiertes U.gespräch</p> <p>Sitzkreis strukturiertes U.gespräch</p>	<p>Tuch, 2x Memory-Spiel, Regal Tafel, Bild „Memoryspiel“, Plakat „Wir bauen Spiele“, vorstrukturiertes Tafelbild</p> <p>Tafel, Arbeitsschritte in Bildform, Materialbilder Materialien für den Arbeitsauftrag im Regal abgedeckt, Big Mack</p> <p>Prototypisches Beispiel eines Memorys, Materialien für das Bauen des Spiels Tuch für Materialien, die man zum Bauen braucht Bauanleitung, Smileyregel, Uhr um Arbeitszeit einzustellen</p> <p>Differenzierte Arbeitsaufträge (Piktogramm-, Wort- oder Satzebene), Material auf „Materialtisch“ mit Piktogrammen Klammerkarte: Ich arbeite, ich brauche Hilfe, ich bin fertig rote/grüne Stifte, Smileys</p>
Ca. 21 min.	<p>Schülerarbeitsphase: Die Schü. führen mit oder ohne Hilfe der Bauanleitung die Handlungsschritte durch: Sie holen sich ihr Material, erledigen die Schritte und haken sie ggf. ab. Sie reflektieren ihr Arbeitsverhalten und räumen die Materialien weg. A i arbeitet mit Sabina zusammen. Stk. strukturiert Marcs Arbeitsvorgang, indem sie ihm die gewünschten Materialien nacheinander gibt. Hat sie dies erledigt, beschäftigt sie sich mit dem Spiel und startet zum Abschluss der Phase den Kassettenspieler als „Aufträumsignal“.</p>	<p>Motivation durch anschauliche Arbeitsaufträge Fr. unterstützt St i mit Handführung, sie bespricht ihren Big Mack Fr. strukturiert S : und Alicias Arbeitsauftrag. Sie gibt S und ihr Hilfestellung: Was muss A i holen? Was muss A machen? Fr. gibt strukturierende Hinweise, zeigt ggf. auf Piktogramme an der Tafel Bündelung der Konzentration Sitzkreis: Konzentrations- und kommunikationsfördernd Reflexion des Gelernten Stk. A Sa : Würdigung der Arbeit, stärkt Selbstbewusstsein Strukturierung der Reflexion durch angenehme Smileys Verbalisierungshilfe durch geschlossene Fragen wie: <i>Bist du mit der Bauanleitung zurecht gekommen? Hast du dein Spiel anders gebaut?</i> Frau hilft E i/d/S: a/i bei der Verbalisierung Frau hilft Ne e/M: /Ch : bei der Verbalisierung und gibt St Hilfestellung beim Drücken des Big Macks, Fr notiert</p>	<p>Arbeiten in verschiedenen Räumen</p>	<p>Differenzierte Arbeitsaufträge (Piktogramm-, Wort- oder Satzebene), Material auf „Materialtisch“ mit Piktogrammen Klammerkarte: Ich arbeite, ich brauche Hilfe, ich bin fertig rote/grüne Stifte, Smileys</p>
Ca. 9 min.	<p>Abschluss: Sitzkreis Stk. -zählt, was sie gemacht hat, Alicia präsentiert ihr Produkt und Sabina berichtet wie sie gearbeitet haben. Ausgewählte Schü. sagen o wie sie vorgegangen sind. o reflektieren ihr Arbeitsverhalten, indem sie die angemalten Bereiche ihres Smileys erklären. o verbalisieren ggf., woran sie noch arbeiten müssen. Die anderen Schüler hängen ihren Reflexionssmiley auf den Plan. FÖLAA schreibt „daran muss ich noch üben-Vorschläge“ der Schüler auf, gibt Rückmeldung und lobt.</p>	<p>Motivation durch anschauliche Arbeitsaufträge Fr. unterstützt St i mit Handführung, sie bespricht ihren Big Mack Fr. strukturiert S : und Alicias Arbeitsauftrag. Sie gibt S und ihr Hilfestellung: Was muss A i holen? Was muss A machen? Fr. gibt strukturierende Hinweise, zeigt ggf. auf Piktogramme an der Tafel Bündelung der Konzentration Sitzkreis: Konzentrations- und kommunikationsfördernd Reflexion des Gelernten Stk. A Sa : Würdigung der Arbeit, stärkt Selbstbewusstsein Strukturierung der Reflexion durch angenehme Smileys Verbalisierungshilfe durch geschlossene Fragen wie: <i>Bist du mit der Bauanleitung zurecht gekommen? Hast du dein Spiel anders gebaut?</i> Frau hilft E i/d/S: a/i bei der Verbalisierung Frau hilft Ne e/M: /Ch : bei der Verbalisierung und gibt St Hilfestellung beim Drücken des Big Macks, Fr notiert</p>	<p>Sitzkreis strukturiertes Unterrichtsgespräch</p>	<p>CD Player, Tafel, Arbeitsschritte Smileys, roter/grüner Stift Plakat, Stift, Workkarten: das muss ich noch üben</p>

6 Quellenverzeichnis

6.1 Internetquellen

- <http://www.zehn.de/die-10-schoensten-spiele-zum-selbermachen-6160621-0>, Zugriff am 12.04.2012
- Faure, D. : Unterrichtseinheit zur Förderung der selbstständigen Aufgabenbewältigung: http://www.uteschimpke.de/upload/bastelanleitung_lesen.pdf, Zugriff am 12.04.2012

6.1 Literaturverzeichnis

- Evers, M. (2000): Förderung des selbstständigen Arbeitsverhaltens durch den Bau eines Schneemanns in Papierkleistertechnik in einer fünften Klasse einer Schule für Körperbehinderte. In: ZfH 51/2000, 33-36.
- Fischer, E.; Mertes, J. P. (1990): Unterrichtsplanung in der Schule für Geistigbehinderte. Verlag modernes lernen: Dortmund.
- Fischer, E. (Hrsg.) (1997): Offener Unterricht. In: Lernen konkret 4/1997. Köln.
- Fischer, E. (1995): Vorhaben und Unterrichtseinheiten in der Schule für Geistigbehinderte. Dortmund: Borgmann Verlag.
- Flott-Tönjes, U.; Oberlack, S.; Ross-Boelhauve, R. et al. (2005): Fördern planen. Förderzielorientierter Unterricht auf der Basis von Förderplänen. Galbeck: Druck&graphik Verlag.
- Klippert, H. (2004): Methoden-Training. Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Köhnen, M.(1997): Freiarbeit macht Spaß. Hinführungsmöglichkeiten, Materialien, Anregungen für die Unterrichtspraxis. Dortmund: Verlag modernes lernen.
- Ledl, V. (2003): Kinder beobachten und fördern. Wien: Verlag Jung und Volk.
- Linser, H.J. ; Paradies, L. (2005): Differenzieren im Unterricht. 5. Auflage. Berlin: Cornelsen Scriptor.
- Meyer, H. (2010): Was ist guter Unterricht. 7. Auflage. Berlin: Cornelsen Verlag Scriptor.
- Meyer, H. (2009): Unterrichtsmethoden I. Theorieband. 14. Auflage. Berlin: Cornelsen Verlag Scriptor.
- Meyer, H. (1997): Unterrichtsmethoden II-Praxisband. Berlin: Cornelsen Verlag.
- Raeggel, M.; Sackmann, Ch. (1997): Freiarbeit mit Geistigbehinderten! Geht das denn überhaupt? Dortmund: Verlag modernes lernen.
- Richtlinien für die Schule mit dem Förderschwerpunkt ganzheitliche Entwicklung und Lehrplan zur sonderpädagogischen Förderung von Schülerinnen und Schülern mit dem Förderbedarf ganzheitliche Entwicklung (2001): Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend. Grünstadt: Sommer Druck.
- Rittmeyer, C. (2006): Unterricht von Schülern mit geistiger Behinderung. Konzepte und Lernmaterialien. Hamburg: Verlag Dr. Kovac.
- Rose, G.: Förderung der Selbstständigkeit durch möglichst lehrerunabhängiges Arbeiten. In: ZfH 7/2000, 289ff.
- Stöppler, R.; Wachsmuth, S. (2010): Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung. Eine Einführung in didaktische Handlungsfelder. Köln: Böhlau Verlag.
- Schimpke, U. (1994): Förderschwerpunkt "Selbständiges Handeln" – Analyse und Konkretisierung für den Unterricht. In: ZfHp 5/1994, S.318-326.
- Schröder, Ch.; Wirth, I. (2012): 99 Tipps: kompetenzorientiert unterrichten. Praxis Ratgeber Schule. Berlin: Cornelsen Verlag.
- Tillmann, B. (1999): Förderung der selbstständigen Aufgabenbewältigung. In: Zeitschrift für Heilpädagogik 50 (6/1999), 310-317.
- Wildenhues, U. (2005): Ich arbeite selbstständig. Förderung der Methodenkompetenz in einer Klasse 2/3 der Schule für Lernbehinderte. In: ZfH 2/2005, 65-72.

7 Anhang: Medienmappe

Medienmappe

Sitzordnung

Sitzordnung

Fr. [redacted] Ali

Ch

Ew

Ja

Mai

Sal

Fr. [redacted]

Nar

St

Fr.

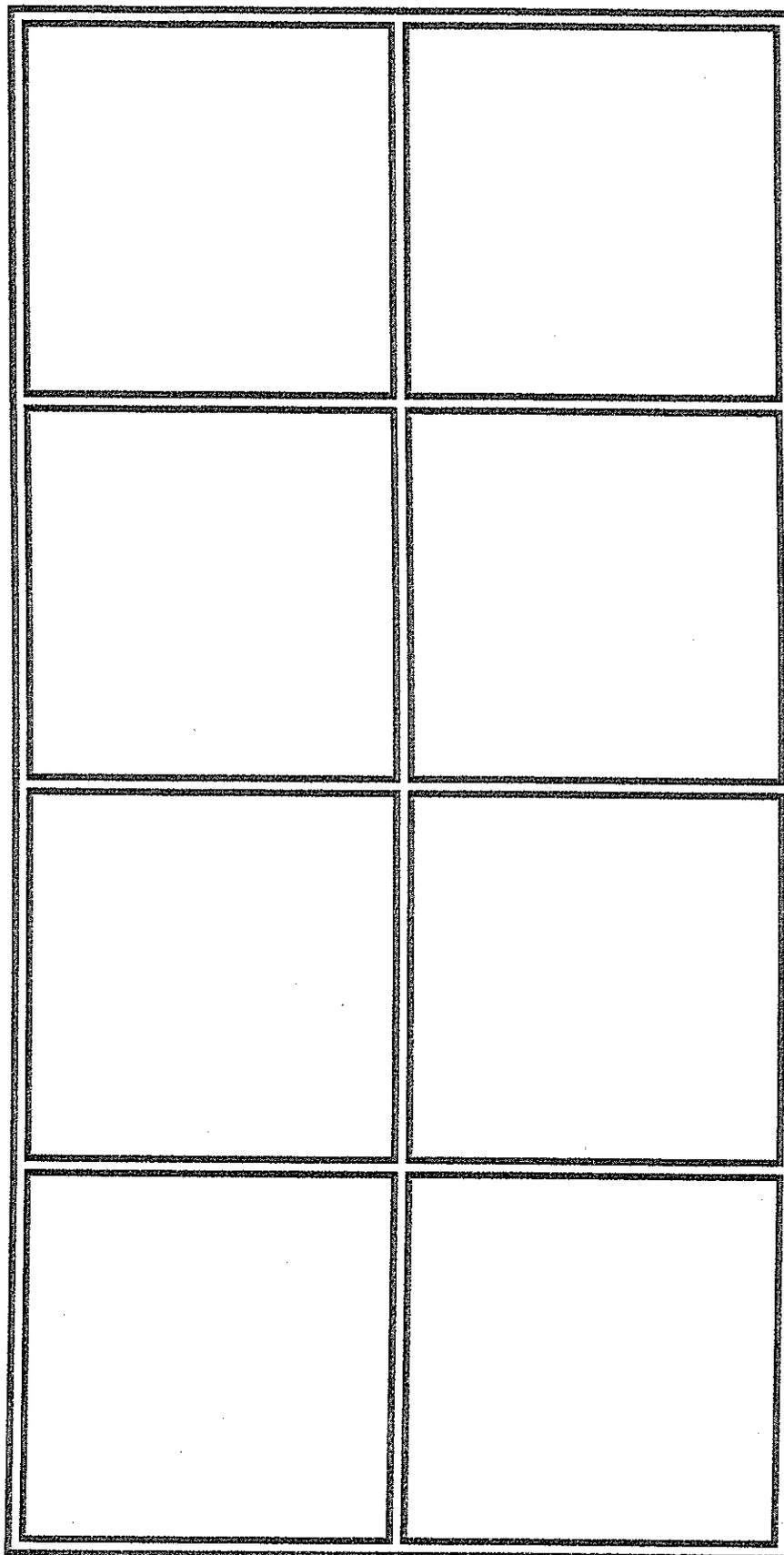
1. Materialbilder:
was brauchst
du?
2. Arbeitsschritte
Bilder

Prototyp Memory
Materialtisch f.
St

[redacted]

Material für den Bau des Memorys

Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



Zwischen den Rillenrahmen schneiden!

Auto

Auto

LKW

LKW

Taxi

Taxi

Motorrad

Motorrad

Zwischen den Rillenrahmen schneiden!

Sonne

Sonne

Regen

Regen

Wolken

Wolken

Gewitter

Gewitter

Zwischen den Rillenrahmen schneiden!

Wind

Wind

Sturm

Sturm

Delfin

Delfin

Wal

Wal

Krebs

Krebs

Hai

Hai

Kamel

Kamel

Hund

Hund

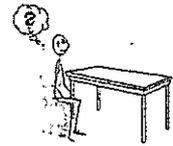
Seehund

Seehund

Reflexionsplakat

Ein Spiel bauen:

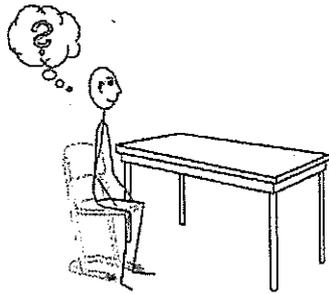
Das muss ich noch üben



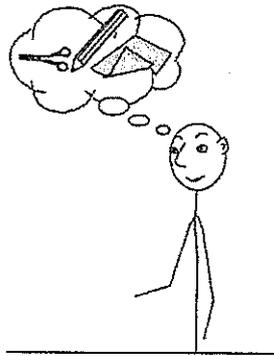
		Das muss ich noch üben
Jan		
Marc Rene		
Nadine		
Sabina		
Alicia		
Cheyenne		
Ewald		
Stephanie		

Sternchenaufgaben

★ 1 Male die Bilder an!



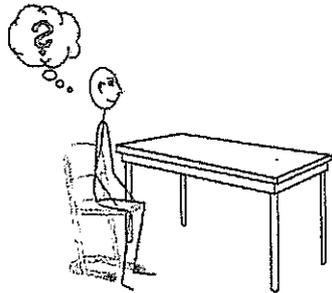
○ Überlege.



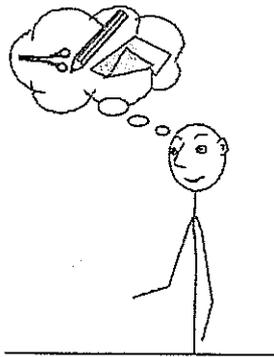
○ Was brauchst du? _____

Hole dir, was du brauchst!

★ 2 Baue noch mehr
Memorykarten!



Überlege.



Was brauchst du? _____

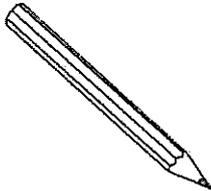
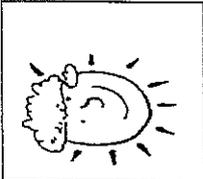
Hole dir, was du brauchst!

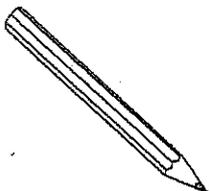
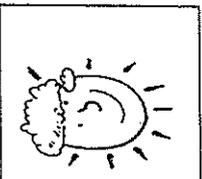
Tipp:

Bilder und Memorykarte liegen hier!

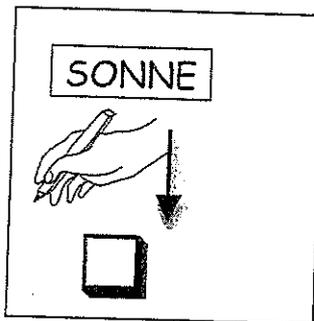
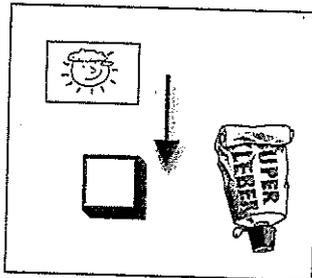
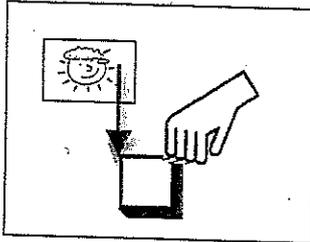
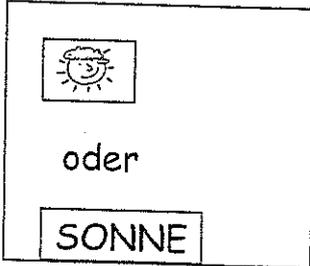
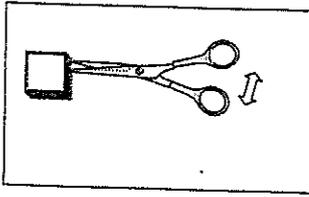
Materialbilder

Tafelbilder und Bilder für Materialtisch

					
Schere	Leeres Memory	Kleber	Filzstift	Bilder	Wörter

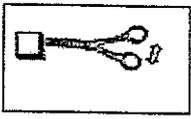
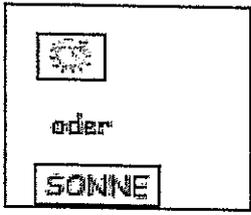
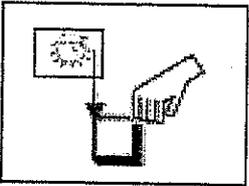
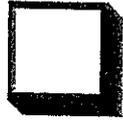
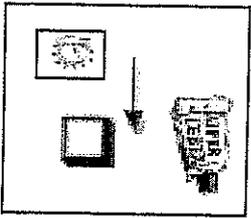
					
Schere	Leeres Memory	Kleber	Filzstift	Bilder	Wörter

Arbeitsschritte



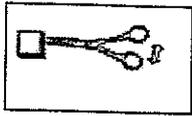
Bauanleitungen

Bauanleitung „Dominospiel“

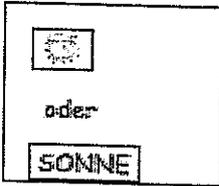
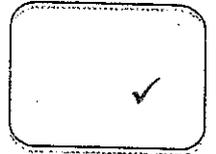
	1.  → 	<input checked="" type="checkbox"/>
	2.  oder  ?	<input type="checkbox"/>
	3.  → 	<input type="checkbox"/>
	4.  →  	<input type="checkbox"/>

Abbildungen aus: Symbole
Metacon-
SCHUBI

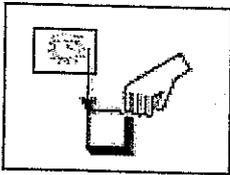
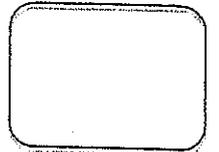
Bauanleitung „Dominospiel“



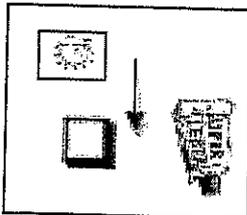
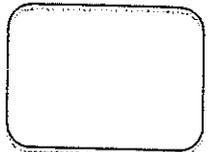
1. Memory ausschneiden.



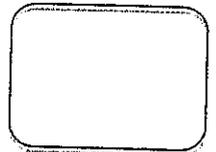
2. Bilder oder Wörter
aussuchen.



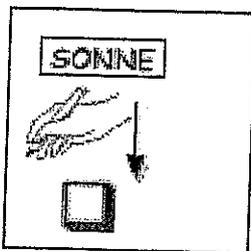
3. Bilder oder Wörter auf
Domino legen. Kontrolle!



4. *Bilder* kleben.

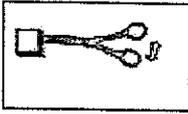


oder

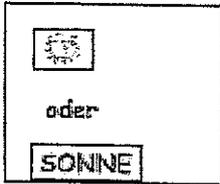


Oder *Wörter* schreiben.

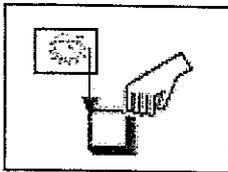
Bauanleitung „Dominospiel“



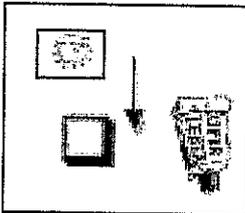
1. Schneide das Memory aus.



2. Suche dir Bilder oder Wörter aus.

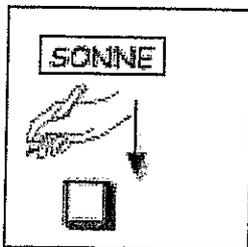


3. Lege die Bilder oder Wörter auf das Domino. Kontrolliere!



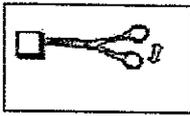
4. Klebe die *Bilder* auf das Domino.

oder

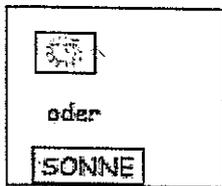


Oder schreibe die *Wörter* auf das Domino.

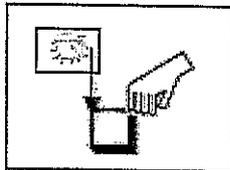
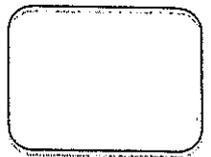
Bauanleitung „Dominospiel“ Sabina, Alicia



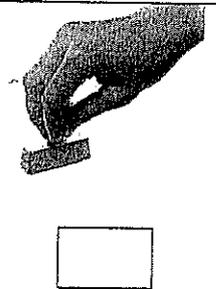
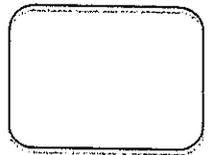
1. Schneidet beide das Memory aus.



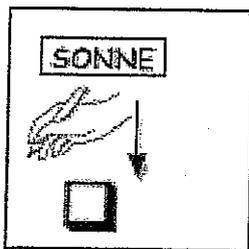
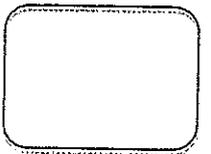
2. Sucht euch Stempel und Wörter aus.



3. Legt die Stempel und Wörter auf das Domino. Kontrolliert!



Alicia: Stempel die Bilder auf weißes Papier.



Sabina: Schreibe die *Wörter* auf das Domino.

