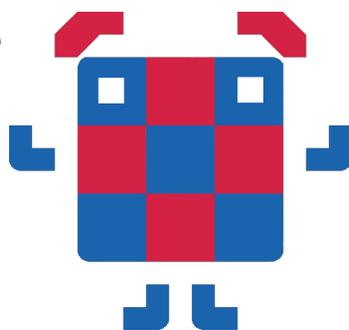


Wir programmieren eine Fabel

Projekttag

Hier gibt es Unterrichtsverlaufspläne, Arbeitsblätter und Kopiervorlagen für einen Projekttag zu dem Thema Fabeln. Mithilfe von Programmierung wird das Thema fächerübergreifend aufgearbeitet.





Projekttag: Wir programmieren eine Fabel

Einführung

An diesem Projekttag befassen sich die Schüler*innen mit dem Thema **Fabeln** anhand der Beispielfabel **Der Rabe und der Fuchs**. Ziel des Projekttag ist ein Medienprodukt, das die Schüler*innen mittels Programmierung erstellen. Der Projekttag ist in drei Themenblöcke unterteilt.

Im ersten Themenblock lernen die Schüler*innen die Fabel **Der Rabe und der Fuchs** kennen. Dabei wird ein besonderes Augenmerk auf die Eigenschaften der Tiere gelegt.

Der zweite Themenblock fokussiert sich auf das szenische Spielen der Fabel. Die Schüler*innen erarbeiten in Partnerarbeit einen Dialog und studieren dazu ein kleines Theaterstück ein.

Im dritten Themenblock werden die analogen Kompetenzen mit medialen verknüpft, indem die Schüler*innen die Fabel als kurzen Animationsfilm mithilfe von grafischer Programmierung in der Lernsoftware **Cubi** realisieren.

Beachte, dass die Themenblöcke unterschiedlich lang sind. Es ist sinnvoll, zwischen den Themenblöcken Pausen einzulegen, damit die Schüler*innen das Gelernte verarbeiten können. Du kannst auch gerne innerhalb eines Themenblocks Pausen machen, wenn Du merkst, dass die Konzentrationsfähigkeit der Kinder nachlässt. Überlege Dir im Vorfeld, wann Du den Kindern Zeit geben möchtest, um etwas zu essen.

Mehr Varianz gefällig?

Der Projekttag befasst sich vorrangig auf die Fabel **Der Rabe und der Fuchs**. Das Konzept kann allerdings auch auf andere Fabeln oder Genres angewendet werden. Beispielsweise würden sich **Märchen** ebenfalls anbieten. Überlege Dir gerne, ob Du den Tag um andere Fabeln oder Geschichten erweitern möchtest. Beachte dabei, dass die Arbeitsblätter und Kopiervorlagen sowie das vorgefertigte Level in Cubi dafür angepasst werden müssen.

Ablauf

Zeit	Thema	Inhalte
65	1. Themenblock: Wir lernen Fabeln kennen	Die Fabel gemeinsam lesen und die Charaktereigenschaften der Tiere erarbeiten.
25 Minuten Pause		
70	2. Themenblock: Wir spielen unsere Fabel	Einen Dialog zur Fabel erarbeiten und mithilfe der Charaktereigenschaften der Tiere schauspielerisch darstellen.
30 Minuten Pause		
110	3. Themenblock: Wir programmieren unsere Fabel	Die Lernsoftware Cubi kennenlernen und die Fabel mithilfe des Levels Der Rabe und der Fuchs animieren.

Kompetenzen

- Die Schüler*innen erläutern Gedanken und Gefühle literarischer Figuren und nehmen zu den Figuren und deren Verhalten Stellung.
- Die Kinder nennen Eigenschaften und Charakteristika einer Fabel.
- Die Schüler*innen realisieren im szenischen Spiel unterschiedliche Sprechweisen rollenadäquat.
- Die Schüler*innen kooperieren bei der Entwicklung des Computerprogramms.
 - Die Schüler*innen planen selbstständig ein Medienprodukt, setzen es um und überarbeiten es.
 - Die Schüler*innen bringen ihre Ideen selbstbewusst ein und begründen diese.
 - Die Schüler*innen nehmen Ideen ihrer Mitschüler*innen tolerierend zur Kenntnis und wägen diese in Bezug auf die Realisierbarkeit ab.
- Die Schüler*innen modellieren und implementieren eine Sequenz mit **Start-**, **Bewegungs-**, **Aussehen-** und **Warte-**Bausteinen.
 - Die Schüler*innen programmieren zwei voneinander abhängige Figuren.
- Die Schüler*innen stellen ihre Denkprozesse und Vorgehensweisen aus der Kooperations- und Implementationsphase angemessen dar.
 - Die Schüler*innen präsentieren ihr Medienprodukt der Klasse und begründen Designentscheidungen.
 - Die Schüler*innen geben fundiertes und konstruktives Feedback zu den kreativen Leistungen ihrer Mitschüler*innen.