

Grundschullernportal – Lernpfad Personenbeschreibung

Informationen für Lehrpersonen

Ziel

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Grundlagen der Personenbeschreibung kennen.

Dabei üben sie den personenbezogenen Wortschatz, die Verwendung des Präsens sowie das Einhalten einer logischen Reihenfolge beim Verfassen einer Personenbeschreibung.

Zielgruppe

Klasse 3/4

Kurzbeschreibung

Der Lernpfad bringt den Schülerinnen und Schülern auf spielerische Weise die Inhalte einer Personenbeschreibung näher. Die Geschichte um Detektiv Max bildet den kontextuellen Rahmen des Lernpfades und soll die Motivation der Lernenden fördern.

Durch das Erklärvideo, welches in Einzelarbeit oder im Plenum angesehen werden kann, eignet sich dieser Lernpfad sowohl als Einführung wie auch zur Wiederholung des Themas „Personenbeschreibung“.

Der Lernpfad beinhaltet verschiedene Übungen zu den Bereichen einer Personenbeschreibung:

- Wortschatz, genaues Beschreiben der äußeren Merkmale → Aufgabe 1
- Verwendung der Zeitform Präsens → Aufgabe 2
- Logische Reihenfolge beachten → Aufgabe 3

Mit dem selbstständigen Planen und Verfassen einer Personenbeschreibung (→ Aufgabe 4) schließt der Lernpfad ab und bietet so die Möglichkeit, das zuvor in Teilschritten Geübte anzuwenden.

Durch unterschiedliche Übungsformate und die Mischung aus analogen, digitalen und kollaborativen Aufgaben sorgt der Lernpfad für ein abwechslungsreiches Lernen.

Aufbau

Startseite

Der Lernpfad wird auf der Startseite durch eine Infobox mit Text eröffnet, in welcher die Lernenden sogleich in die Geschichte um Detektiv Max und die verschwundene Puppe Gretchen eintauchen. Die Aufforderung Max bei der Suche nach Gretchen zu helfen, dient als

Rahmenhandlung, welche spielerisch durch die verschiedenen Bereiche einer Personenbeschreibung führt. Bilder der Figuren unterstützen das Setting visuell.

Zu jedem Textfeld gibt es eine in den Lernpfad eingebettete Audiospur. Diese dient der Textentlastung beim Lesen und sorgt durch die direkte Ansprache dafür, dass sich die Lernenden in die Geschichte involviert fühlen.

Anschließend folgen Hinweise zur Navigation innerhalb des Lernpfades. Durch Zurück- und Weiter-Klicken können sich die Lernenden auf einfache Weise im Lernpfad bewegen. Es besteht zudem auf jeder Seite die Möglichkeit auf die Startseite zurückzukehren. Des Weiteren können hier in der Kapitelübersicht die einzelnen Kapitel des Lernpfades angewählt werden. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn die Arbeit am Lernpfad unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt wird.

Unterhalb der Kapitelübersicht befindet sich ein zweiter Hinweis zur Auswahl der Aufgabenschwierigkeit (siehe Aufgaben).

Den Abschluss der Startseite bilden die Literaturangaben und Informationen für Lehrpersonen, unter welchen auch die zusätzlichen Unterrichtsmaterialien zu finden sind. Die Checkliste kann beispielsweise ausgedruckt werden und jedem Kind von Beginn an zur Verfügung stehen.

Einführung

Der Start des Lernpfades („Beginne *hier* mit der Suche nach Gretchen“) ist farblich und groß hervorgehoben. Der Link führt zum Kapitel „Einführung“, in welchem die Lernenden ein Einführungsvideo zur Personenbeschreibung anschauen. Dies kann je nach technischer Ausstattung sowohl in Einzelarbeit mit Kopfhörern als auch im Plenum erfolgen.

Der Kern der Handlung – der Verlust eines Spielzeuges – ist der Lebenswelt der Lernenden entnommen. Durch die Detektivgeschichte wird Fachwissen mit einer konstruierten Lebenswelt verknüpft, die im Rahmen der Aufgabenstellung aber passend ist und dadurch authentisch wirkt (vgl. Maier et al. 2010).

Aufgaben

In jeder Aufgabe wird sich zunächst auf einen Aspekt der Personenbeschreibung fokussiert und dieser separat geübt. In Aufgabe 4 werden schließlich die einzelnen Teilaspekte beim Planen und Verfassen einer vollständigen Personenbeschreibung zusammengeführt.

Vor jeder Aufgabenseite ist eine Übersichtsseite eingefügt, auf welcher sich die Lernenden für eine Aufgabenschwierigkeit entscheiden können. Die Differenzierung wird mit ein (leichtere Aufgabe) bzw. zwei (schwierigere Aufgabe) Lupen dargestellt, deren Bedeutung den Lernenden bereits auf der Startseite erklärt wurde. Die Differenzierung erfolgt qualitativ und quantitativ sowie durch die Bereitstellung von Hilfsmitteln wie z.B. der Checkliste.

Durch die Übersichtsseiten haben die Lernenden die Möglichkeit, die Aufgabenschwierigkeit je nach Vorwissen und ihren Kompetenzen für jeden Themenbereich neu festzulegen. Wurde eine Aufgabe ausgewählt, gelangt man über den Zurück-Button jederzeit zur Übersichtsseite zurück. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn die Aufgabenschwierigkeit gewechselt werden möchte oder wenn Lernende eine Aufgabe in beiden Differenzierungsstufen bearbeiten möchten.

Jede Aufgabenseite startet mit einer Infobox und der sich darin befindenden Aufgabenstellung sowie der Audiospur. Die eigentliche Aufgabe findet entweder in den eingebetteten LearningApps oder in verlinkten ZUMPads statt. Im Voraus werden zu beiden Optionen ausführliche Hinweise zur Handhabung gegeben. Beispielsweise wird der Vollbildmodus für die LearningApps oder das Öffnen des ZUMPads in einem externen Tab erklärt. Die Lernenden eignen sich dadurch grundlegende Funktionsweisen der digitalen Welt an.

Die Aufgaben 1, 2 und 3, welche mit LearningApps realisiert wurden, bieten eine Kontrollfunktion, mit der die Eingabe von den Lernenden selbstständig überprüft werden kann. Nach der Kontrolle kann die Aufgabe korrigiert werden. Außerdem kann die Funktion auch schon während der Bearbeitung beliebig oft genutzt werden und gibt den Lernenden unmittelbar Rückmeldung. Des Weiteren bieten die LearningApps auch die Möglichkeit eine Hilfestellung anzuzeigen, in welcher die für die Aufgabe relevanten Tipps von Detektiv Max nochmals kurz aufgeführt sind. Die Aufgaben im ZUMPad bieten keine Kontrollfunktion. Hier muss die Lehrperson die inhaltliche und orthographische Prüfung der Eingaben übernehmen. Im Folgenden sollen die einzelnen Aufgaben näher beschrieben werden.

Aufgabe 1: Substantive und Adjektive

Aufgabe 1 besteht aus zwei Übungen. Die erste Übung ist eine LearningApp und vom Aufgabentyp eine Zuordnungsaufgabe. Die Lernenden ordnen per Drag-and-Drop Adjektive, Substantive und Nominalphrasen den Bildern von drei Personen zu.

Sie üben dabei das genaue Betrachten von Personen und lernen Adjektive, Substantive und Nominalphrasen kennen, die zum Beschreiben der äußeren Merkmale einer Person notwendig sind. Beispielsweise Formen bestimmter Gesichtspartien wie mandelförmige Augen. Viele Wörter, die bei Beschreibungen verwendet werden, werden die Lernenden schon kennen. Hier haben sie die Möglichkeit ihr Vorwissen einzubringen, weswegen dieses Aufgabenformat den Beginn des Lernpfades bildet. Die Schwierigkeit der Aufgaben wird im Folgenden sukzessiv gesteigert. Des Weiteren üben die Lernenden bei dieser Aufgabe die digitale Funktionsweise „Drag-and-Drop“.

In dieser Aufgabe erfolgt eine qualitative und quantitative Differenzierung. Die Ein-Lupen-Aufgabe beinhaltet drei Personen, denen passende Wörter bzw. Nominalphrasen zugeordnet werden müssen. Die Zwei-Lupen-Aufgabe hat neben den drei Personen noch eine vierte Kategorie, der Wörter zugeordnet werden, die auf keine der Personen zutreffen.

Die Aufgabe ist zur besseren Übersicht bei der Zuordnung farblich und durch kindgerechte Bilder ansprechend gestaltet.

Klassenaufgabe 1: Wörtersammlung

Die zweite Übung nimmt die Wortschatzarbeit stärker in den Fokus. Sie findet innerhalb eines ZUMPads statt. Die Lernenden erstellen kollaborativ mit der Klasse eine Wörtersammlung, die ihnen beim späteren Verfassen einer eigenen Personenbeschreibung helfen soll.

Die Lernenden aktivieren ihr Vorwissen zum personenbezogenen Wortschatz und tragen zu den vorgegebenen Kategorien beliebig viele Adjektive und Substantive ein. Sie leisten dabei gemeinsam eine Vorarbeit für die Schreibaufgabe (Aufgabe 4). So üben sie sich in digitalen Funktionsweisen wie dem Öffnen und Schließen von Tabs und dem Schreiben mit der Tastatur. Zudem lernen sie eine digitale Möglichkeit des kollaborativen Arbeitens kennen.

Diese Aufgabe beinhaltet keine Differenzierung, da die Lernenden ihr Vorwissen individuell einbringen können.

Das ZUMPad orientiert sich mit seiner übersichtlichen farblichen Gestaltung und der Einteilung der Kategorien an der Checkliste. Dies vereinfacht die spätere Verwendung bei der Textproduktion.

Aufgabe 2: Zeitform Präsens

Die zweite Aufgabe ist eine LearningApp in Form eines Lückentextes. Die Lernenden sollen sich dabei in der Verwendung des Präsens üben. Die Infinitive der Verben sind in Klammern hinter den Lücken vorgegeben.

Die Lernenden konjugieren Verben in der Zeitform Präsens und achten dabei auch auf eine korrekte Schreibung, um positives Feedback bei der Kontrolle zu erhalten. Sie lesen dabei Teile von Personenbeschreibungen und machen sich mit der Textsorte vertraut. Sie üben zudem die Eingabe mit der Tastatur.

Die Differenzierung erfolgt bei dieser Aufgabe quantitativ über die Textlänge und qualitativ über die Wortwahl.

Der Lückentext ist in überschaubaren Absätzen und Flattersatz geschrieben, was zur besseren Lesbarkeit beiträgt.

Aufgabe 3: Die richtige Reihenfolge

Bei der dritten Aufgabe handelt es sich um eine LearningApp vom Typ einer Sortieraufgabe. Eine vollständige Personenbeschreibung von der Puppe Gretchen ist durcheinandergekommen und muss von den Lernenden in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Die Lernenden orientieren sich an den im Einführungsvideo gelernten Regeln der Personenbeschreibung, wie beispielsweise die Beschreibung von oben nach unten, und bringen die Textschnipsel in eine sinnvolle Reihenfolge. Dabei lesen sie eine vollständige Personenbeschreibung zur Puppe Gretchen und schließen die Handlung um Detektiv Max ab, wenn sie die korrekte Reihenfolge angeordnet haben. Sie üben sich hierbei wieder in der digitalen Funktionsweise Drag-and-Drop und ggf. dem Öffnen von Bildschirmfenstern im Vollbildmodus.

Die Differenzierung erfolgt bei dieser Aufgabe durch optionale Hilfsmittel – die Checkliste. Diese kann digital in einem neuen Tab geöffnet werden oder idealerweise in ausgedruckter Form zur Verfügung stehen, um den Wechsel zwischen zwei Tabs zu vermeiden.

Die Aufgabe wurde so gestaltet, dass die einzelnen Textschnipsel im Umfang überschaubar sind. Die Kontrollfunktion kann hierbei schon während der Aufgabenbearbeitung helfen, die Position einzelner Textschnipsel zu überprüfen.

Aufgabe 4: Meine Personenbeschreibung

In der abschließenden Aufgabe schreiben die Lernenden eine eigene Personenbeschreibung zu einer fiktiven, von ihnen gestalteten Person. Ihr angeeignetes Wissen zu den verschiedenen Kriterien einer Personenbeschreibung (Betrachtung, Wortschatz, Zeitform, Reihenfolge) wird nun in der eigenen Textproduktion angewendet.

Diese Aufgabe bedingt einer Vorbereitung durch die Lehrperson und beinhaltet analoge und digitale Teile, kann jedoch auch vollständig analog durchgeführt werden.

Aufgabenteile:

1. Person gestalten (analog)
2. Personenbeschreibung anfertigen (analog oder digital)
3. Partnerarbeit: Lesen und Rückmeldung geben (Kapitel „Ziel“ im Lernpfad)

Erster Teil:

Im ersten Teil erstellen die Lernenden aus Schablonen eine Person. Die Schablonen sind den Materialien in der Information für Lehrpersonen beigelegt. Die Schablonen beinhalten verschiedene Kopf- und Körperformen, Gesichtsteile wie Augen, Mund und Ohren sowie unterschiedliche Kleidungsstücke. Die Lehrperson stellt Papier in vielen unterschiedlichen Farben zur Verfügung. Hierbei ist besonders darauf zu achten, dass mehrere Hautfarben vertreten sind, um den Lernenden eine diverse Gestaltung ihrer Person zu ermöglichen. Die Lernenden zeichnen mit Hilfe der Schablonen die Formen und auf das Papier, schneiden diese aus und kleben sie anschließend auf ein weißes Blatt Papier. Die Haare, die Nase sowie besondere Kennzeichen und Gegenstände werden von den Lernenden selbstständig hinzugezeichnet. Sie ergänzen auch die Augen und Lippenfarbe. Die gestaltete Person bildet die Grundlage für den zweiten Teil der Aufgabe: die Personenbeschreibung.

Schablonen wurden verwendet, da unterschiedliche Zeichenfähigkeiten der Lernenden ausgleichen werden, wenn alle Personen nach dem gleichen Schema erstellt werden. Zudem

macht es die Personen rekonstruierbar, was für den dritten Teil der Aufgabe relevant sein wird. Die kreative Entfaltung ist durch individuelle Farb- und Formauswahl sowie dem Hinzufügen von Mustern und besonderen Kennzeichen dennoch gegeben.

Zweiter Teil:

Im zweiten Teil der Aufgabe schreiben die Lernenden eine eigene Personenbeschreibung passend zu der von ihnen erstellten Person. Hierfür aktivieren sie ihr Vorwissen aus den vorherigen Übungen. Zur Unterstützung kann die Checkliste oder die Schreibvorlage (AB für analoge Bearbeitung) zur Verfügung stehen.

Für die Umsetzung der Schreibaufgabe gibt es verschiedene Möglichkeiten, die je nach Ausstattung und Erfahrung mit dem jeweiligen Medium ausgewählt werden können. Im Folgenden wird die Variante im Lernpfad sowie weitere Ideen kurz vorgestellt und stichwortartig die Vor- und Nachteile beschrieben.

Im Lernpfad wurde für die digitale Umsetzung der Schreibaufgabe ein ZUMPad verlinkt. In diesem finden die Lernenden eine Struktur vor, die sich an der Checkliste orientiert und als Hilfestellung beim Schreiben dienen soll. Die Lernenden arbeiten sich von allgemeinen Merkmalen über das Aussehen von Kopf bis Fuß zu besonderen Kennzeichen. Hierbei achten sie auf eine genaue Beschreibung und üben dabei auch die Lokalisierung z.B., wenn die Person bestimmte Gegenstände an sich trägt. Die Lernenden üben außerdem die Eingabe mit der Tastatur und das digitale Überarbeiten von Texten. Bei Schwierigkeiten oder Unsicherheiten können sie erneut das Einführungsvideo als Hilfestellung ansehen.

Das ZUMPad wurde gewählt, da nur wenige technische Voraussetzungen (kein Konto, keine Software) nötig sind und es einfach in der Handhabung ist. Momentan ist nur ein ZUMPad für alle die den Lernpfad benutzen verlinkt. Plant man die Aufgabe 4 im ZUMPad zu bearbeiten, sollte man für jedes Kind ein eigenes ZUMPad erstellen, um ein ablenkungsfreies Schreiben zu gewährleisten. Dies umzusetzen, könnte folgendermaßen aussehen: Die Lehrperson fügt im vorhandenen ZUMPad unterhalb des bisherigen Textes die Namen der Lernenden und dahinter die Links zu den jeweils eigenen ZUMPads ein. In diese kann die Lehrperson ebenfalls die Struktur als Schreibhilfe einsetzen.

Weitere Umsetzungsmöglichkeiten:

- Analog mit Stift und Papier
 - o Materialien für jeden verfügbar
 - o Lernende üben Handschrift
 - o aufwändige Überarbeitungsmöglichkeiten
 - o Hilfestellung durch AB Personenbeschreibung Schreibvorlage
- digital im Wiki
 - o Computer oder Tablett notwendig
 - o Zugang zum Wiki für jede*n Schüler*in notwendig
 - o Lernende üben das Schreiben mit der Tastatur
 - o Einfache Überarbeitung des Textes (Versionsverwaltung)
 - o Diskussionsseiten für den Austausch mit anderen

- digital in MS Word
 - o Computer und Programm notwendig
 - o Lernende üben Schreiben mit der Tastatur
 - o Einfache Überarbeitung des Textes
 - o Automatische Rechtschreibprüfung

„Ziel“ - Dritter Teil:

Der dritte Teil bildet den Abschluss des Lernpfades. Die Aufgabe findet in Partnerarbeit statt. Die Lernenden tauschen ihre Personenbeschreibungen untereinander aus und versuchen anhand der Beschreibung die Person nachzubasteln, wie sie zuvor ihre eigene Figur gebastelt haben. Dies ermöglicht den Autoren eine visuelle Rückmeldung zu ihrem Text. Fehlende Informationen oder ungenaue Beschreibungen werden im Vergleich mit der eigenen Person sichtbar. Gemeinsam überlegen die Lernenden, was an der Personenbeschreibung verbessert werden könnte und überarbeiten den Text digital oder analog. Dabei orientieren sie sich an der Checkliste und den Regeln für eine gute Personenbeschreibung (Video).

Weitere Umsetzungsmöglichkeiten:

Statt der Partnerarbeit könnte man die Personenbeschreibung in einer Gruppe besprechen und die Rückmeldung und Überarbeitung als Schreibkonferenz umsetzen. Hierzu benötigen die Lernenden jedoch Hilfsmittel für eine kriterienorientierte Rückmeldung.

Eine weitere Option wäre ein Ratespiel im Plenum. Alle Figuren werden an die Tafel gehängt. Nacheinander werden die Personenbeschreibungen vorgelesen und die Lernenden versuchen sie den passenden Personen zuzuordnen. Hierbei empfiehlt sich, die Beschreibung nicht von den Autoren vorlesen zu lassen, da Sitznachbarn sonst schon eine Vorahnung haben könnten, um welche gebastelte Person es sich handelt.

Dieser letzte Aufgabenteil ist wichtig für die Lernenden. Durch die Veröffentlichung der Texte erhalten diese eine reale Funktion, z.B. im Spiel, und die Arbeit der Lernenden wird wertgeschätzt. Hier wird auch deutlich, warum genaues Beschreiben und eine logische Reihenfolge bei einer Personenbeschreibung wichtig sind.

Benötigte Materialien

- o Laptop, Computer oder Tablet (idealerweise mit Tastatur)
- o Internetzugang
- o Kopfhörer für das Lernvideo und die Audiokommentare (Textentlastung)

Fachkompetenzen (Bildungsstandards Deutsch)

Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen Klasse 3/4

3.2.1 Mit Texten und anderen Medien umgehen

3.2.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten

(1) sprachliche und gestalterische Mittel und Schreibideen sammeln: Wörter, Wortfelder, Formulierungen, Textmodelle

(4) Texte mit erzählendem und informierendem Charakter adressatenorientiert verfassen: Briefe, erzählende Texte, Beschreibungen, Berichte

Je nach Aufgabenstellung (Aufgabe 4):

(6) Texte auf inhaltlichen Aufbau, Vollständigkeit und logische Reihenfolge überarbeiten (zum Beispiel Schreibkonferenzen)

(7) Texte sprachlich hinsichtlich der Wortwahl, der Satzanfänge, der Satzgrenzen, der Zeitstufen, der Rechtschreibung überarbeiten (zum Beispiel Schreibkonferenzen)

3.2.2 Sprache und Sprachgebrauch untersuchen

3.2.2.4 Grundlegende sprachliche Strukturen und Begriffe reflektieren und anwenden

(2) Wörter sammeln und ordnen (zum Beispiel Wortschatzlisten, individueller oder themenorientierter Wortschatz, (...))

(4) sprachliche Formen erkennen und bilden: Zeitstufen (...)

Medienkompetenzen (Strategiepapier der KMK)

3. Produzieren und Präsentieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden

3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen, teilen

5. Problemlösen und Handeln

5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen

5.5. Algorithmen erkennen und formulieren

5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.

Literatur

Kultusministerkonferenz (2016). Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz

Land Baden-Württemberg, & Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung. (2016). Bildungspläne Baden-Württemberg. Bildungsplan der Grundschule 2016. Deutsch.

Maier, Uwe/Kleinknecht, Marc/Metz, Kerstin/Bohl, Thorsten (2010): Ein allgemeindidaktisches Kategoriensystem zur Analyse des kognitiven Potenzials von Aufgaben. In: Beiträge zur Lehrerinnen- und Lehrerbildung, 28 (1), 84-96