

## Methodenkonzept für den ersten Jahrgang

---

1. Lern- und Arbeitstechniken.....	2
Symbole für die Klasse 1.....	2
Hausaufgabenheft führen.....	2
Ausschneiden, falten, kleben.....	2
Kleben.....	2
Schneiden.....	3
Falten.....	3
Arbeitsplatz in Ordnung halten.....	3
Ordnung halten – Schultasche.....	3
Ordnung halten – Etui.....	4
Ordnung halten - Arbeitsplatz.....	4
Mappenführung.....	4
2. Sachgerechter Umgang mit Materialien und Medien (Lernprogramme).....	5
Einführung in den Umgang mit dem PC.....	5
Lerntheke.....	5
3. Kommunikations- und Teamtechniken.....	6
Gehörtes wiedergeben.....	6
Melderegeln beachten.....	6
Anderen zuhören.....	6
Laut, deutlich und in ganzen Sätzen sprechen.....	7
Regeln für PA und GA.....	7
Arbeitsanweisungen verstehen und umsetzen.....	7
Rollenspiel.....	8

## 1. Lern- und Arbeitstechniken

### Symbole für die Klasse 1

Die Schüler sollen zu Beginn des Unterrichts einen Überblick über den Schulvormittag erhalten. Dazu werden jeden Morgen Symbolkarten für die einzelnen Unterrichtsfächer in der Reihenfolge des Stundenplans sichtbar befestigt. Ein Pfeil kennzeichnet die gegenwärtige Schulstunde. Auch die Hausaufgaben des jeweiligen Faches werden an der Tafel notiert.

In der 1. Klasse werden folgende Abkürzungen verwendet:

> Schreiben,                      Lesen



> Deutsch-, Sachunterrichts-, bzw. Mathehefter/mappe



> Logo des Faches entsprechend der Farbe der Mappe

### Hausaufgabenheft führen

Alle Kinder besitzen ein Schultagebuch. Die Eintragungen im ersten Jahrgang erfolgen anfangs mit Symbolen. Ein farbiger Punkt in der Mappenfarbe des Faches steht am Anfang des jeweiligen Wochentages. In der breiten Spalte folgen die Symbole (z.B. Brille, Heft, ....) und/oder Seitenzahl für die Hausaufgabe. Die Hausaufgabe wird in den entsprechenden Materialien gekennzeichnet.

### Ausschneiden, falten, kleben

#### Kleben

Die Schülerinnen und Schüler benutzen die selbst angeschafften Klebestifte. Flüssigkleber wird bei Bedarf von der Schule gestellt, da er nur sehr selten benötigt wird.

Die Kinder sollen mit unterschiedlichen Materialien kleben:

- z. B. Stöcke, Futter und Sand auf Tonpapier kleben und damit zum Thema „Vögel“ oder „Herbst“ ein Vogelhaus gestalten
- z. B. Glitzersteine, Perlen, Stoff, verschiedene Papierstärken und -formen aufkleben
  - ❖ mit Glitzerkleber Motive gestalten (z.B. Sterne auf schwarzem Tonpapier)
  - ❖ Papier reißen und in Formen aufkleben, z. B. bunter Ballon, Laubbaum im Herbst

Nutzung eingeführter Lehrwerke/Arbeitsblätter:

Hier sollen auf verschiedenen Seiten Aufgaben bearbeitet werden, die Schneiden und Kleben erfordern. In Anlehnung an die Arbeitspläne Klasse 1/2 sollten entsprechende Inhalte bearbeitet werden.

z.B.: **Kunst: Knüllen und kleben:** Äpfel, Schneemannkopf; .....

## **Schneiden**

Zum Schneiden sollen die Schüler eine selbst angeschaffte kindgerechte Schere (ggf. Linkshänderschere) benutzen.

Es sollen gerade Strecken (z.B. AB der verschiedenen Fächer) und Rundungen (z.B. Birnen, Äpfel, Blumen, Ostereier) sauber auf einer vorgezeichneten Linie geschnitten werden.

## **Falten**

Alle Faltschritte werden von der LK langsam und in der richtigen Reihenfolge gezeigt. Mathematikunterricht: Faltaufgaben aus „Flex und Flo 1“ nutzen.

Z. B. Frosch (Klasse 1/2) siehe Faltbeispiel; zum Verwenden auf einer „Wassercollage“ bzw. einem Gartenteich.

## **Arbeitsplatz in Ordnung halten**

### **Ordnung halten – Schultasche**

- wird grundsätzlich besprochen
- wird regelmäßig trainiert und kontrolliert
- Visualisierung bei Bedarf für einzelne Kinder als Differenzierung

## **Ordnung halten – Etui**

- wird grundsätzlich besprochen
- wird regelmäßig trainiert und kontrolliert
- Visualisierung bei Bedarf für einzelne Kinder als Differenzierung

## **Ordnung halten - Arbeitsplatz**

- gemeinsames Ordnen des Arbeitsplatzes:
- keine Frühstückssachen oder Trinkflaschen auf dem Tisch, Etui in der Ecke
- Arbeitsplätze werden von jedem einzelnen Kind selbst geordnet
- weitere Gespräche und Übungen zum Sortieren und Aufbewahren von Arbeitsmaterialien im jeweiligen Klassenraum werden angeschlossen
- am Ende einer Einheit sollen die Blätter aus den Mappen in den Din A 4-Ordner umgeheftet werden.

## **Mappenführung**

Ziel einer strukturierten Mappenführung ist es nicht, eine ausstellungsreife Mappe zu erstellen, sondern die SuS zur Selbstständigkeit und Eigenverantwortlichkeit zu erziehen. Eine vollständig und sorgfältig geführte Mappe dient später zur Vorbereitung einer Klassenarbeit.

### **Klasse 1**

Ziel: Die SuS heften die Arbeitsblätter in der richtigen Reihenfolge in die richtige Mappe (Farbe/ Fach Zuordnung).

Alle Blätter werden vollständig bearbeitet und ggf. zu Hause fertig gestellt.

Die SuS lernen, dass entsprechende Mappenfarben bestimmten Fächern zugeordnet werden. Sie lernen, dass keine losen Blätter im Ranzen, Fach oder unter dem Tisch verstaut werden, sondern immer abgeheftet werden. Regelmäßig wird gemeinsam aufgeräumt; alle Blätter werden jetzt spätestens abgeheftet; alle Dinge werden an ihrem Platz verstaut (vgl. Arbeitsplatz und Ordnung halten).

(Vgl. hierzu auch Mappenführung in Klasse 2 sowie Mappenführung in Klasse 3)

## **2. Sachgerechter Umgang mit Materialien und Medien (Lernprogramme)**

### **Einführung in den Umgang mit dem PC**

Die Arbeit an den Computern der Grundschule sollte nach Möglichkeit immer in heterogenen Lerngruppen zu höchstens 3 Schülern bzw. mit der gesamten Klasse im Computerraum – gemeinsam Antolin bearbeiten. Die SuS lernen so das Programm kennen und wissen zunehmend besser, welche Schritte notwendig sind. Es sollten nach Möglichkeit die stark voneinander abweichenden Lernvoraussetzungen der Schüler genutzt werden. Dies ist bei einem solch komplexen Medium sehr schwierig und dürfte nicht immer zur vollsten Zufriedenheit gelingen. Da sich differenziertes Arbeiten auf Grund der zur Verfügung stehenden Computer nicht immer anbietet, ist eine gute Möglichkeit, Kinder mit guten bis sehr guten Vorkenntnissen als Helfer in den entsprechenden Bereichen einzusetzen.

Die Klasse 1 und 2 dient als Vorbereitung für den späteren Unterricht. Arbeitsweisen am Computer werden angebahnt. Die Computer in den Klassenräumen werden im Wesentlichen regelmäßig als eine Möglichkeit der Wissensanwendung in den Unterricht eingebunden. Hierzu ist die vorhandene Lernsoftware zu nutzen (Budenberg, Flex und Flo).

Die Kinder sollen zunehmend selbstständig mit der Lernsoftware arbeiten und in ihr navigieren (Unterprogramme aufrufen) können.

### **Klasse 1 und 2**

Vorwiegende Arbeit an den PCs / Tablets

- Kennen lernen der einzelnen Teile eines PCs wie z. B. Maus, Tastatur
- Starten und Herunterfahren der PCs-mit Hilfe des Lehrers - später selbstständig
- Kennen lernen der Tastatur, um in der Lernsoftware zunehmend selbstständig zu navigieren

### **Lerntheke**

Anmerkung zur Definition der Lerntheke:

Im Gegensatz zum Lernen an Stationen können die Schülerinnen und Schüler Aufgaben von der Lerntheke als freiwilliges Zusatzangebot nutzen. Die Reihenfolge der Bearbeitung ist nicht vorgeschrieben, eine Vollständigkeit der Bearbeitung ist nicht gefordert. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sind sinnvoll aber nicht unabdingbare Voraussetzung; verschiedene Arbeitstechniken erhöhen den Anreiz für die Kinder, sich mit den Aufgaben auseinander zu setzen (z. B. Klammerkarten, Arbeitsblätter mit Selbstkontrollmöglichkeit, Ausmalblätter, Logico, ...)

Die Lerntheke wird im Klassenraum aufgebaut. Sie steht somit ständig zur Verfügung für die Schülerinnen und Schüler und kann ergänzend zu den Fachaufgaben genutzt werden. Sie umfasst Angebote aus den verschiedenen Unterrichtsfächern. Diese Angebote ergänzen und erweitern den jeweiligen Fachunterricht. Somit eignen sich die Angebote zur Förderung und Forderung. Eine Selbstkontrolle sollte bei allen Angeboten möglich sein, da die Schülerinnen und Schüler individuell arbeiten und daher keine Ergebnissicherung im Klassenverband möglich ist. Die Schülerinnen und Schüler können an der Gestaltung von Lerntheken ab einem gewissen Alter mitwirken.

### **3. Kommunikations- und Teamtechniken**

#### **Gehörtes wiedergeben**

Schüler entnehmen Informationen aus einem Hörtext (mündlich vorgetragen, Video, Audiodatei über Tafel) und ...

- bringen Bilder zur Geschichte in die richtige Reihenfolge
- zeichnen Handlungsorte
- zählen Personen auf
- geben den Ablauf der Geschichte erzählend wieder
- setzen die Geschichte szenisch um

#### **Melderegeln beachten**

- Erzählstab o.ä. einsetzen
- konsequent nur Schüler aufrufen, die sich leise melden
- Aufforderung zum Melden gestisch unterstützen
- Schülerkette trainieren

#### **Anderen zuhören**

- Melden, um zu zeigen, dass man etwas sagen will
- Blickkontakt zum Sprechenden bzw. angesprochenen Schüler einfordern
- Erzählkreis (z.B. zum Wochenstart)

### **Laut, deutlich und in ganzen Sätzen sprechen**

- Je nach Kontext das Bilden vollständiger Sätze einfordern, **unbedingt bei der Beantwortung von Fragen beachten.**
- Auf den korrekten Gebrauch von Wörtern achten (Grammatik, Syntax, Semantik).
- ggf. Satzanfänge anbieten

### **Regeln für PA und GA**

- Zunächst nur PA in kurzen Zeitsequenzen (später erst GA)
- z. B. Arbeit mit dem Sitznachbarn
- Einfache Aufgaben wie Partnerkontrolle, Vergleichen der in EA erarbeiteten Aufgaben oder gemeinsame Ideensammlung
- Regeln einüben:
  1. Wir sprechen leise.
  2. Wir lassen unseren Partner ausreden.
  3. Beide teilen sich die Arbeit.
  4. (Wir einigen uns darauf, wer das Ergebnis präsentiert.)

### **Arbeitsanweisungen verstehen und umsetzen**

#### 1. Phase: Arbeitsauftrag wird von der Lehrkraft mündlich gestellt

- er kann durch Material, das verwendet werden soll, veranschaulicht werden
- Lehrkraft demonstriert ein Beispiel vor der Lerngruppe

#### 2. Phase: Ein Schüler wiederholt den Arbeitsauftrag

- mit eigenen Worten

#### 3. Phase: Schüler setzen den Auftrag um

- und wenden sich bei Rückfragen an einen Mitschüler
- oder richten ihre Fragen an die Lehrkraft

## **Rollenspiel**

Mit der Methode des Rollenspiels wird an Vorerfahrungen der Schüler bereits seit dem Kindergartenalter und ihr auch außerschulisches Interesse angeknüpft. Sie findet Anwendung insbesondere in den Fächern Deutsch und Religion. Dabei machen die Schüler erste Schritte der Annäherung, um die Besonderheiten der Position als Schauspieler, als Regisseur, Publikum und als Kritiker auszuprobieren.

Die verschiedenen Formen des Rollenspiels werden sukzessive eingeübt.

- Die Schüler reagieren spontan auf einen Impuls.
  - Die Lehrkraft stellt z.B. durch eine Handpuppe Fragen an einzelne Schüler und fordert sie zum spontanen Antworten heraus.
  
- Die Schüler spielen Szenen nach.
  - Die Schüler spielen nun nicht sich selbst, sondern schlüpfen in eine andere Rolle. Dafür gibt es in allen Lernbereichen vielfältige Möglichkeiten (Religion, ...).
  - Bei einzelnen Szenen, die eher auf Pantomime angelegt sind, bietet es sich an, die Mimik und Gestik besonders in den Blick zu nehmen. (z.B. "Woran erkennt man die Angst von...?") Wie dies möglichst wirkungsvoll umgesetzt werden kann, kann anfangs besprochen und mit allen parallel ausprobiert werden.
  - Bei einer Szenenfolge sollte zusätzlich bereits auf die Stimmfarbe, Lautstärke, Sprechgeschwindigkeit etc. geachtet werden.
  - Sind mehrere Rollen zu vergeben, kann ausgelost werden, falls die Schüler sich nicht alleine einigen können. Auch ein Rollentausch ist oft produktiv für den Perspektivenwechsel.
  - Je nach Thema kann ein sparsamer Einsatz von Requisiten hilfreich sein.



- Die Schüler spielen Szenen weiter.
  - Ausgehend von einer vorgegebenen Situation überlegen die Schüler sich einen Fortgang der Geschichte und spielen sie weiter.
  - Sie brauchen eine Probephase, um sich abzusprechen und auszuprobieren.
  - Eine Rückmeldung durch Lehrkraft und Schüler sollte konstruktiv sein (im Rahmen der Möglichkeiten einer 1. Klasse) und sowohl den Inhalt als auch die Umsetzung berücksichtigen.
  
- Die Schüler denken sich zu einem Thema eine eigene Handlung aus und setzen sie szenisch um (z.B. Telefonieren)
  - Die Schüler sind hier freier in der Wahl der Handlung, besonders wichtig ist deshalb auch hier eine ausreichend lange Probephase.
  
- Die Schüler spielen eine Geschichte nach.
  - Nach einer Bildergeschichte, einer Erzählung der Lehrkraft etc. wird eine Geschichte nachgespielt (z.B. die Legende von Sankt Martin, Märchen).
  - In mehreren Gruppen oder der Klasse als Großgruppe wird eine Szenenfolge eingeübt. Je nach Vorlage und Schülergruppe kann eng an der Textvorlage geblieben werden oder aber diese freier umgesetzt werden.

*Hinweise:*

Schüchternere Schüler können zunächst Rollen bekommen, die mit weniger Text oder schauspielerischem Gewicht behaftet sind. Sie sollten aber motiviert werden, sich erst einmal in Kleingruppen auszuprobieren.

Extrovertierte Schüler sollten Raum haben, sich zu präsentieren, sie müssen aber ebenso lernen, sich in der Rolle eines Zuschauers auch zurückzunehmen.