



Einsatz des Robotik-Sets im Deutschunterricht

Das Robotik-Set lässt sich auf vielfältige Weise zum Erreichen der Kompetenzen des Bildungsplans BW 2016 einsetzen. Vorschläge für den Deutschunterricht sind in der Tabelle zusammengefasst.

Autorin und Autor: Jennifer Fröhlich und Johannes Kempf

Layout/Design: Bianca Dreja Grafikdesign

Stand 2024

Themenfeld:	Projekt:	Bezug zum Bildungsplan:	Klassenstufe und Programmiersprache:
<p>Silben schwingen</p> 	<p>Lerneinheit: Fabelhafter Freizeitpark</p> <p>Aufgabe: <u>Die perfekte Schaukel</u></p> <p>Die Lernenden bauen „die perfekte Schaukel“ aus der Lerneinheit „Fabelhafter Freizeitpark“ und schaukeln die Silben. (Jeder Silbenbogen ist 1x schaukeln)</p>	<p>Klasse 1 und 2: <u>3.1.2.4 Grundlegende sprachliche Strukturen und Begriffe wahrnehmen</u> (2) Wörter in Silben strukturieren</p>	<p>Klasse 1 (-2) Symbolblockbasierte Programmierung</p>
<p>Satzarten</p> 	<p>Die Figuren tauschen sich mit unterschiedlichen Satzarten aus. Es wird noch nicht auf die Satzzeichen der wörtlichen Rede eingegangen.</p> <p>Hierfür kann die App „Book Creator“ verwendet werden.</p>	<p>Klasse 1 und 2: <u>3.1.2.4 Grundlegende sprachliche Strukturen und Begriffe wahrnehmen</u> (9) Satzarten erkennen und unterscheiden: Aussagesatz, Fragesatz, Aufforderungssatz</p> <p>10) Zeichensetzung beachten: Punkt, Fragezeichen, Ausrufezeichen (zum Beispiel bei theatralem Handeln, unterschiedliche Betonung, Interviews, Fragen formulieren)</p>	<p>Klasse 2</p>

Rollenspiele

Minifiguren ausschneiden und Sprechblasen hinzufügen. Mit Hilfe der Figuren und gebauten Kulissen stellen die Lernenden Szenen nach und sprechen dazu.

Hierfür kann die StopMotion-Filmtechnik verwendet oder ein Video gedreht werden.



Klasse 1 und 2:

3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen

(1) sich an Gesprächen beteiligen und dabei einfache Gesprächsregeln beachten

Klasse 3 und 4:

3.2.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information nutzen

(2) Gespräche führen und vereinbarte Gesprächsregeln anwenden

Es werden nicht nur Inhalte aus dem Bildungsplan „Deutsch“ verwendet, sondern auch aus dem Bereich „Kunst und Werken“

Klasse 1 und 2:

3.1.6 Kinder nutzen Medien

(1) themenorientiert dokumentieren und präsentieren (fotografieren, Bilder sammeln, Erinnerungsstücke arrangieren, collagieren, Bildfolgen erstellen), (Schulinventar – sobald die sächliche Ausstattung vorhanden – über Kreismedienzentrum (KMZ) ausleihen)

Klasse 3 und 4:

3.2.6 Kinder nutzen Medien

(3) kurze Spielsequenzen planen, umsetzen, präsentieren und gegebenenfalls mit geeigneten Medien festhalten (zum Beispiel Bildergeschichte, Storyboard, Bildfolgen, – sobald die sächliche Ausstattung vorhanden – Kurzfilme)

Klasse 1 - 4

Symbolblockbasierte Programmierung

Themenfeld:

Projekt:

Bezug zum Bildungsplan:

Klassenstufe und
Programmiersprache:

(Abenteuerliche) Geschichten
schreiben



Die Lernenden bauen ein LEGO Modell und schreiben zu diesem eine Geschichte.

Zum Beispiel:

Lerneinheit: Große Abenteuer

Aufgabe: [Unterwasserabenteurer](#)

Klasse 1 und 2:

[3.1.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten](#)

(2) Schreibideen entwickeln und als Schreibenlässe nutzen

Klasse 3 und 4:

[3.2.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten](#)

(2) nach Anregungen eigene Texte planen und schreiben (zum Beispiel Texte, Musik, Bilder)

Klasse 1 - 4

Symbolblockbasierte Programmierung

Wortarten tauchen



Lerneinheit: Große Abenteuer

Aufgabe: [Unterwasserabenteurer](#)

Mit Hilfe des „Unterwasserabenteurers“ aus „Große Abenteuer“ werden Wortarten erforscht. Bei jedem Tauchgang darf ein Kind aus dem 2er-Team eine passende Wortart (in Form eines Fisches, einer Krabbe, ...) beim Auftauchen mitnehmen.

Unterschiedliche Wortarten liegen vor dem aufgebauten LEGO Modell auf dem Tisch. Es dürfen z.B. bei den ersten Durchgängen nur Nomen auftauchen.

Klasse 1 und 2:

[3.1.2.4 Grundlegende sprachliche Strukturen und Begriffe wahrnehmen](#)

(8) Wortarten erkennen und unterscheiden: Verb, Adjektiv, Nomen (Einzahl, Mehrzahl), bestimmter und unbestimmter Artikel

Klasse 3 und 4:

[3.2.2.4 Grundlegende sprachliche Strukturen und Begriffe reflektieren und anwenden](#)

(3) Wortarten bestimmen: Verb – Grundform, Personalform, Nomen – Artikel, Adjektiv, Pronomen

Klasse 2 - 4

Symbolblockbasierte Programmierung

Themenfeld:

Projekt:

Bezug zum Bildungsplan:

Klassenstufe und Programmiersprache:

Einladungen schreiben



Lerneinheit: [Fabelhafter Freizeitpark](#)

Die Lernenden gestalten eine Einladung, die zu ihrem Schulfest einlädt. Jedes Kind aus der Lerngruppe baut ein Spiel aus „Lustige Schulfest-Spiele“ nach. Auf einem Tisch wird dann ein großes Schulfest mit allen Attraktionen aufgebaut und ausgetestet.

Klasse 1 und 2:

[3.1.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten](#)

(5) freie Schreibzeiten nutzen (zum Beispiel Klassenbriefkasten, Briefpartnerschaften, Geschichten-, Gedichts- oder Witzbuch der Klasse, Einladungsschreiben, Plakate für Klassenevents)

Klasse 3 und 4:

[3.2.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten](#)

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

(5) freie Schreibzeiten nutzen

Klasse (2), 3 - 4

Textblockbasierte Programmierung

Steckbriefe entwerfen



Die Lernenden entwerfen zu den vorhandenen Figuren einen Steckbrief (Persönlichkeit, Eigenschaften, ...).

Minifiguren

Eine Vorlage für einen Steckbrief ist im Modul 4 zu finden.

Klasse 3 und 4:

[3.2.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten](#)

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

Klasse 3 - 4

Themenfeld:

Projekt:

Bezug zum Bildungsplan:

Klassenstufe und
Programmiersprache:

Wörtliche Rede



Die Figuren tauschen sich miteinander aus. Sie entwerfen einen Comic oder einen Text mit wörtlichen Reden.

Hierfür kann die App „Book Creator“ verwendet werden.

Klasse 3 und 4:

3.2.2.4 Grundlegende sprachliche Strukturen und Begriffe reflektieren und anwenden

(6) Zeichen bei der wörtlichen Rede setzen: vorangestellt, nachgestellt Möglichkeiten des Redebegleitsatzes beachten

Klasse 3 - 4



Quellen

Bildaufnahmen:

Aufnahmen des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg

Verlinkungen zu den Lerneinheiten:

LEGO Group. ©2024 The LEGO Group: Lerneinheiten. Eingesehen am: 19.03.2024

Bildungsplan 2016 Baden-Württemberg:

• Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: Deutsch. Eingesehen am: 08.03.2024

https://www.bildungsplaene-bw.de/site/bildungsplan/get/documents/lsw/export-pdf/depot-pdf/ALLG/BP2016BW_ALLG_GS_D.pdf



Impressum

Herausgeber und Bezugsadresse

Landesmedienzentrum
Baden-Württemberg
Vertreten durch Direktor Michael Zieher
Rotenbergstraße 111
70190 Stuttgart

Telefon: 0711 4909-6399
E-Mail: robotik@lmz-bw.de

Dieses Materialpaket
ist Teil des Projekts
Robotik in der Grundschule

Projektleitung:

Silke Schick

Autorin und Autor:

Jennifer Fröhlich und Johannes Kempf

Fotos:

Marlene Feller
Arnulf Betzold GmbH

Redaktion:

Robotik-Team

Gestaltung:

Bianca Dreja Grafikdesign

Stuttgart, Mai 2024

Urheberrecht

Die Inhalte (Layout, Grafiken, Bilder etc.) sind urheberrechtlich geschützt. Sofern nicht anders vermerkt, stehen die Inhalte unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. Sämtliche Rechte an dieser Publikation liegen beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ). Nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung sind erlaubt unter Angabe des Herausgebers LMZ Baden-Württemberg und der Webseite www.lmz-bw.de. Urheberrechte Dritter sind zu beachten. Sie sind als solche kenntlich gemacht.

LEGO®, the LEGO® logo, the Brick and Knob configuration and the MINIFIGURE figurine are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group of Companies, which does not sponsor, authorize or endorse this book.

Bilder und Grafiken

Die Bildquellen aus den Unterrichtsmodulen sind im jeweiligen Quellenverzeichnis aufgeführt. Dies gilt auch für Screenshots.

Internetseiten dritter Anbieter / Links

Soweit Inhalte dieser Materialien auf externe Internetseiten verweisen, hat das LMZ auf den Inhalt dieser Seiten keinen Einfluss. Diese Internetseiten unterliegen der Haftung der jeweiligen Betreiber. Das LMZ hat bei der erstmaligen Verknüpfung der externen Links die fremden Inhalte daraufhin überprüft, ob etwaige Rechtsverstöße bestehen. Zu diesem Zeitpunkt waren keine Rechtsverstöße ersichtlich. Eine ständige inhaltliche Überprüfung der externen Links ist ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht möglich. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden derartige externe Links unverzüglich gelöscht.