



Unterrichtseinheit - Nutztiere und tierische Produkte am Beispiel Rind

Meryem Moll - Lucie Fette - Sandra Krumm - Sarah Richter - Lea Scherer

Übersicht

Schwierigkeitsgrad	Für Anfänger
Vorbereitungsaufwand	mittel-viel
Fächer	Sachunterricht
Durchführungsdauer/ Zeitaufwand	Unterrichtsbegleitend, bestenfalls in Form einer Projektwoche/Projektarbeit
Zielgruppe	Grundschule: 3.-4. Klasse
Themengebiet	Nutztiere und tierische Produkte am Beispiel Rind
Ziele	<ul style="list-style-type: none">▪ SuS können die Bedeutung von Naturgrundlagen für Tiere beschreiben▪ SuS können Aspekte der ökologischen und konventionellen Tierhaltung nennen▪ SuS können Vor und Nachteile unterschiedlicher Ernährungsweisen nennen und Beispiele für einen nachhaltigen Konsum nennen▪ SuS können Vor- und Nachteile bestimmter Lebensmittel nennen
Kompetenzbereiche	<ul style="list-style-type: none">▪ Zusammenarbeiten (2.3)▪ Produzieren und Präsentieren (3.)▪ Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen (5.2.)▪ Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen (5.4.)

- ❖ **Worum geht es?** MUX-Books eröffnen die Möglichkeit des fächerübergreifenden Lernens mit neuen Medien. Das selbstständige Arbeiten wird gefördert. Zudem wird die Motivation gesteigert, da die SuS multimedial mit Tablets arbeiten und ihre Ergebnisse selbst in einem MUX-Book präsentieren können. Zudem motivieren die SuS sich gegenseitig im Arbeitsprozess. Auch anfangs unmotivierte SuS können schnell für das Thema begeistert werden und dieses in ihrem eigenen Tempo bearbeiten.

Vorwissen

- ❖ **technisches Vorwissen** SuS kennen MUX-Books, die Book-Creator-App und können mit Tablets umgehen. Der grundsätzliche Umgang mit dem Internet ist auch bekannt.
- ❖ **fachliches Vorwissen** eigene Ernährungsgewohnheiten/Konsum tierischer Produkte beschreiben und mit denen anderer vergleichen

Ausstattung

- ❖ Geräte und Materialien

<i>Geräteanzahl</i>	<i>Betriebssystem</i>	<i>Gerätetyp</i>
1 Gerät pro Person	<ul style="list-style-type: none"> - IOS (für die App) - Android oder Windows (Webversion) 	-Tablet
Materialien		-Stift, Papier

- ❖ Software

<i>App bzw. Programm</i>	<i>Kosten</i>	<i>Kompatibilität</i>	<i>Funktion</i>	<i>Internet benötigt?</i>
Safari oder Chrome	kostenlos	iOS, Android, Windows, macOS, Linux	Internetzugang	dauerhaft
BookCreator	Kostenlos, eventuell anfallende Kosten für die Schule/ die Lehrkraft	iOS (App) Android, Windows (Webversion)	Erstellen multimedialer Bücher	dauerhaft

Einsatz im Unterricht

Das Buch ist als Projektarbeit gedacht und kann begleitend zum Unterricht genutzt werden. Je nachdem wie viel Zeit man hat, können die Kinder entweder jeden oder nur einen Auftrag ausführen. Die Arbeitsaufträge können ausgedruckt werden, damit die Kinder damit arbeiten können.

❖ Wie geht das?

1. Ideen sammeln:

Im ersten Schritt sammeln die Kinder in Einzelarbeit möglichst viele Ideen für eine Geschichte über ihre erste Erfahrung mit Fleisch als Lebensmittel. In dieser ersten Unterrichtseinheit können Sie Strukturierungshilfen zur Verfügung stellen. Danach stellen sich die Kinder in einem Gesprächskreis ihre Ideen gegenseitig vor.

→ *Wann hast du das erste Mal erfahren, dass deine Wurst aus Fleisch besteht?*

→ *Hast du schonmal gesehen, woher unsere Milch kommt?*

→ *Hast du schonmal gesehen wie ein Tier geschlachtet wird?*

→ *Warst du schonmal auf einem Bauernhof? Wie haben die Tiere gelebt?*

2. Ideen ausbauen:

Nachdem das Brainstorming abgeschlossen wurde wählen die Kinder in der zweiten Unterrichtseinheit die zwei bis drei besten Ideen aus ihrer Gruppe aus und schreiben die ausgewählten Geschichten als Grobentwürfe ungefiltert auf.

Die Kinder schreiben jeweils 2 Geschichten zu dem ausgewählten Thema auf.

3. Auswahl der besten Idee:

Nachdem die Gruppen Feedback zu Ihren Geschichten bei Ihnen eingeholt haben wählen Sie eine Geschichte aus. Der ausgewählte Grobentwurf wird im weiteren Verlauf naturwissenschaftlich und medial aufbereitet.

4. Forschen, Erfahren und Lernen:

In vierten Schritt fördern verschiedene Impulse die fachliche Auseinandersetzung mit einzelnen Themenbereichen, wie die Milchherstellung, Nutztierhaltung und verschiedene Ernährungsweisen. Im E-Book finden Sie dazu multimediale Hintergrundinformationen in Form von z. B. Links, Videos oder vertonten Fachtexten sowie Forscheraufträge mit naturwissenschaftlichen Erkenntnismethoden. Die Kinder können entweder jeden Forscherauftrag ausführen oder jede Gruppe ist für einen Auftrag verantwortlich (je nach eingeplanter Zeit).

4.1. Warum geben Kühe Milch?

4.2. Warum essen wir Fleisch? Warum ist Fleisch so günstig?

4.3. Wie viel Fleisch essen wir? Was genau essen wir?

4.4. Woher kommt unser Fleisch?

4.5. Welche alternativen Ernährungsweisen gibt es?

5. Die Geschichte für das MuxBook schreiben (Story-Skript):

Im fünften Schritt verknüpfen die Kinder ihre neuen Erfahrungen und das Gelernte (Schritt 4) mit ihren Grobentwürfen (Schritt 3) in einem Story-Skript.

6. Erstellen einer digitale Materialkiste:

Alle bisher gesammelten Medien (Fotos, Videos, Audio...) werden gesichtet, ausgewählt und bearbeitet.

7. MuxBook-Plan erstellen (Storyboard):

Zur Strukturierung der Digital Story wird ein Storyboard erstellt. Hier planen die Kinder tabellarisch den Aufbau, den Inhalt und die multimediale Darstellung ihrer Geschichten.

8. Alles in einem MuxBook zusammenführen:

Als Beispiel für ein MuxBook dient den Kindern das E-Book (siehe unten). Besprechen Sie mit den Kindern, wie eine übersichtliche Seite gestaltet werden kann. Entsprechend des MuxBook-Plans gestalten die Gruppen ihre Doppelseiten. Die Geschichte kann auch an dieser Stelle des Projektes eingesprochen und Zeichnungen direkt in BookCreator angefertigt werden.

9. Feedback und Überarbeitung:

Die Gruppen stellen sich ihre Arbeiten gegenseitig vor und geben sich kritisches Feedback. In einem zweiten Schritt reflektieren die Kinder ihre eigene Leistung und diskutieren über mögliche Verbesserungsmöglichkeiten. Wir empfehlen den Kindern ausreichend Zeit zum Überarbeiten des Buches anzubieten.

10. MuxBook teilen:

Die einzelnen Bücher in der Bibliothek können nun von Ihnen zu einem Buch zusammengeführt werden. Die Digital Stories können nun online veröffentlicht und mit Familie und Freunden geteilt, sowie auf die Homepage der Schule veröffentlicht werden.

❖ Wie kann ich das in meinen Unterricht übertragen?

Da das Buch sehr umfangreich ist, bietet es sich an es in Form einer Projektwoche durchzuführen, je nach eingeplanter Zeit können die Forschungsaufträge von einzelnen oder von allen Gruppen durchgeführt werden

- ❖ Was muss ich beachten?
 - Für Videos sollten Kopfhörer bereitstehen, damit sich die SuS nicht gegenseitig stören
 - Es sollte ein Extra iPad bereitstehen, falls eins mal nicht funktioniert
 - iPads sollten immer voll aufgeladen sein
 - Für die Exkursion sollte ein Termin mit einem Bio-Bauern vereinbart werden
 - Die Eltern sollten über Exkursion informiert werden
 - Genügend analoge Medien bereitstellen, falls Internetverbindung instabil ist
 - Die Forscheraufträge und die Seiten für die Geschichten müssen ausgedruckt werden, da die Kinder die Buchseiten nicht bearbeiten können

Material für den Unterricht

- ❖ Weiterführendes Material

Link zu BookCreator:

https://read.bookcreator.com/ZTr8GrZuu9PrGTwfB4Z1KaTE5NxU2dRAI6e2ucFrNII/ldFHa6E_SQ2hy7qPGhsp-g

- ❖ Weiterführende Links

Iss was: Tiere, Fleisch und ich:

https://www.boell.de/sites/default/files/2020-04/WEB_200331_isswas_Update%202020_buch%20%281%29.pdf