



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Steinzeit-Atelier - Entdeckerräume im Sachunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



STEINZEIT IM FÄCHERÜBERGREIFENDEN UNTERRICHT

Das vorliegende Material besteht aus mehreren Bausteinen, die entweder alle oder teilweise im Unterricht aufgegriffen werden könnten.

Wir haben das Material folgendermaßen eingesetzt:

Um zunächst eine Wissensgrundlage zu schaffen, wurden folgende Themen mithilfe von differenzierten Wissenstexten und dazu passenden Arbeitsblättern erarbeitet:

- Geschichte der Steinzeit
- Der Mensch in der Steinzeit
- Wohnen in der Steinzeit
- Tiere und Gefahren
- Werkzeuge und Waffen
- Feuer
- Ernährung in der Steinzeit
- Kinder in der Steinzeit

Um Kopien zu sparen, hatten wir die Arbeitsblätter übrigens digital über die Klassentablets verteilt! Aber man kann sie auch einfach kopieren.

Begleitet wurde die Grundlagenerarbeitung durch einen Legekreis, der stetig wuchs und eine visualisierende Lernlandkarte, die das individuelle Voranschreiten der Kinder transparent dokumentierte. Da wir die Unterrichtseinheit in einer kombinierten Klasse 2/3 durchführten, legten wir viel Wert auf Differenzierung.

Anschließend erfolgte im Sachunterricht eine Atelierarbeit zum Thema. Eine Handreichung dazu findest du auf der nächsten Seite und unter:

<https://mrs-rupad.de/category/medienbildung/atelierarbeit-entdeckerraume/>

Parallel zum Sachunterricht, behandelten wir auch im Fach Deutsch im Sinne des fächerintegrativen Deutschunterrichts das Thema im Bereich „Richtig schreiben, das separat zu diesem Paket erhältlich ist: LINK MATOBE !!!

Viel Freude mit dem vorliegenden Material!



Atelierarbeit und Entdeckerräume: Wie man Reformpädagogik 4.0 in unserem Schulsystem etablieren kann

Lernen mit allen Sinnen: synästhetisch, intrinsisch motiviert, spiralcurricular, eigenständig und erlebnisorientiert – und das Kind in seiner individuellen Entwicklung im Mittelpunkt – ein Traum erfolgreichen Lernens eines jeden Pädagogen. Doch die Realität sieht häufig anders aus. Natürlich versuchen wir, den Kindern diese Prämissen reformpädagogischen Handelns zu ermöglichen, doch uns sind Grenzen gesetzt. Digitale Medien können nicht alle Grenzen brechen, doch sie bieten an der einen oder anderen Stelle Schlupflöcher, die ein Weiterkommen im Lernprozess ermöglichen.

Wichtig dabei:

- Das Kind und dessen Lernprozess stehen im Mittelpunkt.
- Die Bildschirmzeit wird kurzgehalten und effizient genutzt.
- Digitale Endgeräte dienen nicht der Spielerei, sondern dem Lernprozess.
- Die Bereiche „Produzieren“ und „Präsentieren“ sollten immer vor dem „Konsumieren“ stehen.
- Lernfenster der Kinder sollten effizient und optimiert genutzt werden.

Die Atelierarbeit wurde von Baumann und Talgeh entwickelt und versteht sich als eine Weiterentwicklung des Werkstattunterrichts. Das Thema steht im Mittelpunkt und wird von verschiedenen Zugängen und Blickwinkeln betrachtet sowie zielorientiert erarbeitet. Unzählige Methoden werden dabei fast nebenbei integriert und sorgen dafür, dass die Schüler*innen intrinsisch motiviert, selbsttätig und selbstbestimmt, ergebnisorientiert und individuell lernen können. Der Lehrer/die Lehrerin bereitet die Lernumgebung vor und stellt genügend Materialien zur Verfügung. Während der Atelierarbeit selbst ist die Lehrperson Beobachter*in, Berater*in und Begleiter*in.

Zu jeder Atelierarbeit gehört ein Atelierheft, in dem die Schüler*innen ihre Ergebnisse protokollieren. Dies kann auch mit Vorlagen erfolgen, die dann abgeheftet werden. Sie lernen dadurch, ihr Lernen zu reflektieren. Hinzu kommt die Präsentationsrunde als zentraler Aspekt jeder Atelierarbeit. Sie kann nach jeder Atelierstunde, oder mindestens einmal pro Woche stattfinden. Hier präsentieren die Schüler*innen ihre Lernergebnisse. Dies schafft Selbstvertrauen, regt aber auch die Motivation an, denn man kann sich bei den Mitschüler*innen neue Ideen holen und lernt durch deren Präsentation neue Bereiche des Sachthemas kennen. Die Möglichkeit der Themenauswahl ist unbegrenzt! Es eignen sich jahreszeitliche Themen, aber auch sämtliche Themen aus dem Unterricht. Zu jedem Thema gibt es einen Präsentationstisch, zu dem Materialien gesammelt und ausgestellt werden. Dieser Tisch ist auch als Einstieg in das Thema gedacht, da hier die Vorerfahrungen der Kinder abgefragt werden können. Wichtig ist, dass die Schüler*innen immer die Ateliers wechseln: Sachatelier, Deutschatelier, Matheatelier und Künstleratelier. Die Sozialform ist frei wählbar, kann aber natürlich auch von der Lehrkraft festgelegt werden.



So führe ich die Atelierarbeit ein:

Nachdem ein neues SU-Thema eingeführt wurde, erkläre ich die ausgewählte Art der Dokumentation. Ich wähle immer eine besondere Art der Dokumentation aus (z. B. Box, Triama, Lapbook, etc.). Nachdem die Schüler*innen fachlichen Input bekommen haben, bestücken wir den Thementisch mit verschiedenen passenden Materialien. Erst dann, mit einem Grundstock an Wissen im Gepäck, schicke ich die Kinder auf Entdeckungsreise. Zunächst finden sich die Kinder in frei gewählten Sozialformen zusammen. Regel: Klappt die Zusammenarbeit nicht, werden sie getrennt! Die Teams schwärmen aus und überlegen sich, mit welcher Aufgabe sie in welchem Entdeckerraum beginnen möchten. Dies notiere ich mir, um einen Überblick und eine gleichmäßige Verteilung der Bereiche zu haben. Am Ende der Stunde findet eine Präsentationsrunde statt, auch wenn noch nicht alle Aufgaben fertig gestaltet sind.

Ist eine Aufgabe erledigt, schreiben die Schüler*innen einen Hefteintrag und reflektieren ihre Arbeit. Sie gehen dann dem Uhrzeigersinn nach in den nächsten Entdeckerraum und bearbeiten eine weitere Aufgabe. Nach einer Aufgabe mit digitalem Endgerät folgt eine analoge Aufgabe. Am Ende jeder Entdeckerstunde folgt eine Präsentation der Ergebnisse.

Die Atelierarbeit als offene Unterrichtsform ist bereits für Klasse 1 und 2 geeignet und fördert den natürlich kindlichen Forscherdrang – selbstbestimmtes und strukturiertes Lernen von Anfang an! Es empfiehlt sich, mit nur wenigen Auftragskarten zu beginnen, diese einzuführen und dann sukzessive zu erweitern.

Eine weitere Möglichkeit der Einführung besteht darin, lediglich mit einem Lernatelier zu beginnen und nach und nach alle Lernateliers einzuführen, vielleicht auch erst bei einem nächsten Thema.

Durch Lerntandems kann weiter differenziert werden. Wenn man an einer jahrgangsübergreifend unterrichtenden Schule lehrt, stellt man den Erstklässlern einen Zweitklässler an die Seite.

Dies funktioniert jedoch auch, wenn man sich innerhalb der Schule eine ältere Partnerklasse sucht und die Atelierarbeit gemeinsam durchführt. Die Kinder profitieren von diesem „Generationenvertrag“. Die Großen helfen den Kleinen und wiederholen dabei. Die Kleinen sind im nächsten Jahr die Großen und geben dann ihr Wissen ebenfalls weiter. So werden Wissen und Kompetenzen spiralcurricular wiederholt.

Die Auswahl der Auftragskarten kann je nach Lerngruppe variiert werden, sind doch alle kompetenzorientierten Aufgaben hinsichtlich ihrer Komplexität differenziert.



Reformpädagogik 4.0 – oder: Wie aus der Atelierarbeit Entdeckerräume wurden

Mit dem Einzug der iPads ins Klassenzimmer war es nötig, das Konzept der Atelierarbeit zu erweitern. Und das kam so:

Mir ist die Medienpädagogik wichtig. Mir ist die Atelierarbeit wichtig. Aber am wichtigsten ist mir das Kind und dessen Entwicklung. Ich möchte, dass die Kinder nicht nur schulschlau sind, sondern auch lebensschlau. Sie sollen sich zurechtfinden. Mit ihrem Herzen. Mit ihren Fähigkeiten und Talenten. Digitale Bildung ist ein Baustein davon.

Guten Unterricht macht vor allem intrinsische Motivation aus. Ihr kennt das. Wenn man etwas selbst will, dann schafft man das auch. Das erreiche ich bei den Kindern nicht, wenn ich vorne an der Tafel den Entertainer spiele. Die Kinder brauchen Ziele. Und um die zu erreichen KANN digitale Bildung helfen, muss sie aber nicht. Wenn Kinder selbst erkennen, ob eine App oder das Tablet ihnen dienlich ist oder nicht, dann habe ich mein Ziel der Medienkompetenzschulung erreicht.

Dabei habe ich vor allem „handwerkliche“ Apps im Sinne, die Basics sozusagen:

- Kamera: Sehe ich etwas nicht genau an der Tafel, fotografiere ich mir den Tafeltext ab; wenn ich ein Schaubild in einem eBook beschriften möchte, fotografiere ich mir vorher ein Bild ab, usw.
- Pixabay: Benötige ich lizenzfreie Bilder, finde ich diese z. B. bei Pixabay.
- Übersetzungs-Apps: Konnte ich nicht so viele Bilder finden, hilft oft der englische Begriff, den ich in einer Übersetzungs-App nachschlagen kann!
- AirDrop: Schnelles Versenden von Dateien, Links, Fotos & Co! So ist den Mitschüler*innen schnell geholfen!
- Umgang mit Suchmaschinen: Wie komme ich mit den richtigen Suchbegriffen schnell ans Ziel?



DIE GESCHICHTE DER STEINZEIT

1

Die Steinzeit begann vor etwa 2,5 Millionen Jahren und dauerte bis zum Beginn der Bronzezeit um 2 000 v. Chr. an. Die Menschen nutzten in dieser Zeit vorwiegend Steine, um Werkzeuge und Waffen herzustellen. In Ostafrika konnten Forscher die ältesten, von Menschenhand bearbeiteten, Steine finden. Sie sind über zwei Millionen Jahre alt.

Die Steinzeit wird in drei Perioden (Zeitabschnitte) unterteilt:

- **Altsteinzeit:** 2 500 000 – 8 000 v. Chr.
- **Mittelsteinzeit:** 8 000 – 5 000 v. Chr.
- **Jungsteinzeit:** 5 000 – 2 000 v. Chr.

Den längsten Zeitabschnitt bildet die **Altsteinzeit**. Forscher konnten anhand gefundener Steinwerkzeuge feststellen, dass sie vor etwa 2,5 Millionen Jahren begonnen hat. Die Menschen waren in dieser Zeit stark von der Natur abhängig. Sie jagten Tiere und sammelten Beeren. Später lernten sie auch, das Feuer zu nutzen.

Die Menschen verweilten damals nie lange an einem Ort, da sie ständig auf der Suche nach Nahrung waren. Das Klima wechselte zu dieser Zeit häufig von Warm- zu Kaltzeiten.

Etwa 8 000 v. Chr. begann die **Mittelsteinzeit**. Das Klima erwärmte sich zu dieser Zeit zunehmend. Die Gletscher schmolzen und die Waldflächen wurden stetig größer. Dadurch veränderten sich auch die Jagdgewohnheiten der Steinzeitmenschen. An Bedeutung gewannen die Jagd auf Großwild und der Fischfang. Die Menschen fingen mit dem Bau erster dauerhafter Siedlungen an, da die bejagten Tiere meist an einem Ort lebten und seltener umherzogen.

Um 5 000 v. Chr. begann die **Jungsteinzeit**. Der Ackerbau und die Viehhaltung wurden immer wichtiger. Die Menschen bauten zunehmend Siedlungen.

Als Bauern konnten sie dauerhaft an einem Ort leben.

DIE GESCHICHTE DER STEINZEIT



1. Warum heißt die Steinzeit eigentlich Steinzeit? Erkläre.

2. Wie heißen die drei Perioden der Steinzeit? Nenne und beschreibe sie.

3. Was könnte man heute noch aus der Steinzeit finden? Schreibe auf.



Erstelle mit **deinem Wissen** eine Mindmap zur Steinzeit.



Informiere dich weiter über die Steinzeit. Ergänze bei Bedarf deine Mindmap.





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Steinzeit-Atelier - Entdeckerräume im Sachunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

