

Sendereihe	SOS – Wer hilft den Speedonauten?
Zielgruppe	Ab 3. Schuljahr
Redaktion	Beate Schröder
Autor / Autorin	Georg Wieghaus
Autor / Autorin	Tanja Nowak & Christiane von Stechow
Begleitmaterial	

### Allgemeine didaktische und methodische Hinweise

"SOS - Wer hilft den Speedonauten?" ist ein Multimediapakete für den fächerübergreifenden, projektorientierten Unterricht in den Jahrgangsstufen 3 bis 6. Das Multimediapakete besteht aus vier Filmen, einer DVD-ROM und den hier vorliegenden, begleitenden Printmaterialien. Grundsätzlich können die Filme unabhängig voneinander eingesetzt werden. Auch können die Printmaterialien losgelöst von der DVD-ROM und umgekehrt eingesetzt werden. Beide Angebote führen die Schülerinnen und Schüler zum selben Ziel.

#### **Lernziele**

Alle Filme enden an einem dramatischen Höhepunkt, bei dem die Protagonisten einen SOS-Notruf absetzen. Den Schülerinnen und Schülern wird so die Möglichkeit geboten, die Geschichte zu Ende zu schreiben. Mithilfe des Multimediapakets (DVD-ROM und/oder Printmaterialien) sollen sich die Schüler aber zunächst Fachwissen erarbeiten und anlesen, das für das Weiterschreiben hilfreich ist. Dafür bieten die Begleitmaterialien verschiedene Aufgaben, Lese- und Recherchetipps.

Durch den Einsatz unterschiedlicher Medientypen schult die Projektarbeit mit dem Multimediapakete die Medienkompetenz der Schüler. Gezielte Text- und Schreibaufgaben helfen dabei, die Lese- und Schreibkultur der Schüler weiterzuentwickeln. Die Richtlinien für die Grundschule schreiben eine "systematische Arbeit" mit multimedialen Medien vor, um die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln.<sup>1</sup>

Die Materialien wurden für den fächerübergreifenden Unterricht konzipiert. Das fächerübergreifende Lernen soll die Schüler in die Lage versetzen, "in Zusammenhängen zu denken, ihr Wissen und Können in vielfältigen Situationen des Alltags zu nutzen und neuen Erfordernissen anzupassen."<sup>2</sup> Der Blick über das einzelne Fach hinaus schafft zudem "eine wichtige Voraussetzung, sich zunehmend sicherer in der Lebenswelt zu bewegen."<sup>3</sup>

#### **Projektarbeit mit oder ohne Computer**

Die Printmaterialien wurden zusätzlich zur DVD-ROM entwickelt, damit auch Schulen mit nur wenigen oder gar keinen Computern mit dem Projekt arbeiten können. Sind ein oder mehrere Computer verfügbar, bietet sich die Arbeit nach dem Rotationsprinzip an. Abwechselnd erhalten die Schüler die Möglichkeit, einige Übungen am PC zu lösen, während die anderen parallel die schriftlichen Begleitmaterialien bearbeiten.

<sup>1</sup> Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW: Richtlinien und Lehrpläne zur Erprobung für die Grundschule. Düsseldorf, 2003. S.18. Im Folgenden werden beispielhaft die Richtlinien des Landes Nordrhein-Westfalens zitiert. In vergleichbarer Form finden sich die Vorgaben auch in den Richtlinien der anderen Bundesländer wieder.

<sup>2</sup> vgl. Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW. S.17

<sup>3</sup> ebenda

Falls ausreichend Computerplätze zur Verfügung stehen, kann die Lehrerin oder der Lehrer sich natürlich ausschließlich für die Bearbeitung der interaktiven Übungen der DVD-ROM entscheiden. Auch dann lohnt sich aber ein Blick in die Begleitmaterialien, weil diese weiterführende Ideen für den Kunstunterricht, Lesetipps und Ausmalbilder enthalten.

### **"Themenecke" zur Vorbereitung**

Als Einstieg in das Thema des jeweiligen Films empfiehlt es sich, eine "Themenecke" als Präsentations- und Nachschlagemöglichkeit in der Klasse einzurichten. Die Kinder können hier Bücher und andere Materialien zu dem jeweiligen Thema mitbringen. Verschiedene Stadtbüchereien bieten für Schulen den Service, Bücherkisten zu verschiedenen Themen zusammenzustellen. So haben die Kinder in der Klasse die Möglichkeit, sich umgehend Informationen zu beschaffen.

### **Vorstellung der Filmfiguren: Steckbriefe & Spiel**

Grundsätzlich können die Filme unabhängig voneinander und – beim Einsatz mehrerer Filme – in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden. Die einzelnen Figuren der Filme werden aber in der Pilotfolge "Der vierte König" besonders ausführlich vorgestellt. In den anderen drei Filmen werden die Charaktere in einem längeren Vorspann eingeführt. In einigen Folgen wird auf die bereits erlebten Abenteuer von Onkel Theobald und Anna hingewiesen. Damit die Schülerinnen und Schüler diese Querverweise verstehen und die Filmfiguren besser kennen lernen, wurden zu allen Charakteren Steckbriefe entwickelt. Sie können den Kindern vor oder nach dem ersten Sehen des Films ausgehändigt werden. So haben die Schüler während der gesamten Arbeit an diesem Projekt Informationen über die Personen zur Hand.

Auf Basis dieser Steckbriefe können die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen das Spiel "Auf der Spur von Eumix und Co." spielen. Es gibt Fragekarten zu den einzelnen Personen, die die Kinder durch die im Film und auf den Personenbeschreibungen gegebenen Informationen beantworten können. Die Fragen werden von einem Spielleiter gestellt. Dieser wird zu Beginn des Spiels aus der Gruppe der Kinder bestimmt. Wenn ein Spieler auf dem Spielfeld auf ein Feld mit dem Bild einer Filmfigur kommt, stellt der Spielleiter dem Mitspieler eine Frage von der entsprechenden Fragekarte. Ist die Antwort richtig, darf der Mitspieler bei der nächsten Runde wieder würfeln und vorrücken. Ist die Antwort falsch, muss er eine Runde aussetzen. Durch das Spiel erhalten die Schüler die Möglichkeit, die Personen genauer kennen zu lernen und tiefer in die Geschichte einzusteigen. Dies soll das spätere Logbuchschieben unterstützen.

### **Sicherung des inhaltlichen Filmverständnisses durch Dominos**

Zur Sicherung des inhaltlichen Filmverständnisses stehen für die Folgen 2, 3 und 4 zudem Dominos zur Verfügung. Auf den Dominosteinen stehen Fragen zum inhaltlichen Verlauf der jeweiligen Folge. Die Schüler können so nach der Filmvorführung kontrollieren, inwieweit sie den Inhalt verstanden haben.

Die Sicherung des Filminhalts sollte im Klassenverband erfolgen, da das inhaltliche Verständnis des Films eine wichtige Voraussetzung für das folgerichtige Weiterschreiben der Geschichte ist.

Bei der ersten Folge ("Der vierte König") ist das Domino in die Arbeitsmaterialien zur Vorbereitung auf das Logbuchschieben eingebaut (vgl. Arbeitsblatt 1.3). In dieser Folge dient das Domino nicht der alleinigen Sicherung des Filminhalts, sondern führt die Kinder zur Lösung einer Aufgabe.

### **Nachrichten an die Speedonauten**

Jeder Film endet mit der expliziten Aufforderung: *"Wenn ihr wissen wollt, wie es weitergeht, versucht bitte so schnell wie möglich mit Anna und Theobald Kontakt aufzunehmen. Sie brauchen dringend eure Hilfe."* Sowohl die schriftlichen Begleitmaterialien als auch das interaktive Lernangebot der DVD-ROM sollen den Schülern die Illusion vermitteln, dass sie

tatsächlich mit Anna und Theobald in einen vermeintlichen Dialog treten. Die Speedonauten stellen auf ihren Abenteuerreisen den Schülern Fragen, die diese beantworten sollen. Jede Übung endet damit, dass die Schüler eine Nachricht bzw. E-Mail an Theobald und/oder Anna schreiben.

Durch die Nachrichten erhalten die Speedonauten die von ihnen so dringend benötigten Informationen. Es sind also die Schüler, die Anna und Theobald an ihr gewünschtes Ziel lotsen. Wenn ihnen dies erfolgreich gelungen ist, werden sie ins Speedonauten-Team aufgenommen und dürfen die Geschichte in Form eines Logbuchs zu Ende schreiben.

### **Selbständigkeit durch Freiarbeit**

Die Arbeitsblätter können von den Schülerinnen und Schülern zum größten Teil eigenständig bearbeitet werden. Dafür können sie allein, in Partner- oder Gruppenarbeit arbeiten. Dies gilt ebenfalls für das Verfassen des Logbuchs. Damit die Kinder die Ergebnisse selbständig kontrollieren können, sollten ihnen Lösungsblätter zur Verfügung gestellt werden.

### **Freischreiben-Part: "Mein Logbuch"**

Wenn die Schüler alle Aufgaben gelöst haben, sollen sie ihr ganz persönliches Ende für die Geschichte von Anna und Theobald erfinden und sich dadurch im kreativen Schreiben üben. Dabei sollen sie möglichst das neu erworbene Wissen in ihre Geschichte mit einfließen lassen. Zudem sollen sie darin bestärkt werden, verschiedene Medien (Internet/ Sachbücher/Lexika) als Inspirationsquelle zu nutzen und aus ihnen Anreize zum Schreiben zu gewinnen.<sup>4</sup>

Die Bilder auf der Logbuchseite sollen dem Logbuch nicht nur einen ansprechenden Rahmen geben, sondern dienen auch als Schreibimpuls für die Fortsetzung der Filmgeschichte.<sup>5</sup> Die Richtlinien sehen vor, dass Schüler Vermutungen über den weiteren Fortgang einer Geschichte äußern und sie zu Ende schreiben.<sup>6</sup> Das Verfassen eigener Texte, so die Richtlinien, fördert die "sprachlich-geistige Entwicklung" der Schülerinnen und Schüler, weil sie "beim Schreiben Gedanken entfalten und weil sie Geschriebenes beraten, überarbeiten und neu verfassen."<sup>7</sup>

Falls ein Computerraum zur Verfügung steht, können die Schülerinnen und Schüler in der Schreibwerkstatt, die auf der DVD-ROM enthalten ist, methodisch auf das Schreiben des Logbuches vorbereitet werden.

### **Optische Gestaltung und Aufbau**

Für den Wiedererkennungswert wurden die Arbeitsblätter in Anlehnung an die DVD-ROM mit einem durchgängigen Layout gestaltet. So erscheint das Logo der jeweiligen Filmfolge auf jedem Arbeitsblatt und im gleichen Stil wurden zahlreiche weitere Illustrationen erstellt. Die Vorlagen sind durchgängig schwarz-weiß gestaltet, damit sie problemlos kopiert werden können.

---

<sup>4</sup> vgl. Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW. S.47

<sup>5</sup> vgl. ebenda

<sup>6</sup> vgl. Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW. S.48

<sup>7</sup> vgl. Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW. S.35

Verschiedene Grafiken weisen auf die Art der Aufgabe hin:



Schreibübung



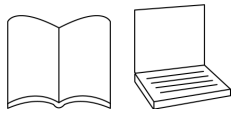
Lesetext



Leseprofitipp (Buchtipps)



Leseprofitipp (Internetseite)



Rechercheaufgabe



Internetrecherche



Bastelaufgabe



Kunsttipp