

Universität zu Köln

Department Heilpädagogik

Lehrstuhl für Pädagogik und Didaktik bei Menschen mit geistiger Behinderung

Theoriethese und Modellplanung

Unterrichtsthema: Der Wald - Tiere des Waldes

Modulabschlussprüfung im Seminar SM 2.2

Didaktik im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung

1

Reflexion aktueller Fragestellungen und didaktischer Entwicklungen unter Berücksichtigung von Heterogenität

Prüferin: Prof'in Dr. Kerstin Ziemer

Semester: XXXXXXXXXX

Name: [REDACTED]

Matrikelnummer: _____

Prüfungsdatum: XXXXXXXXXX

Thesenpapier

These:

Schüler:innen mit Trisomie 21 zeigen einen geringeren Aufmerksamkeitsumfang als neurotypische Schüler:innen, weshalb für einen inklusiven Unterricht Lernmaterialien mit unterschiedlichen Aufmerksamkeitsvoraussetzungen angeboten werden müssen.

Gliederung:

1. Trisomie 21
2. Aufmerksamkeitsumfang
3. Lernmaterial für Lernende mit geringerem Aufmerksamkeitsumfang

Literatur:

Rieckmann, T. (2016). Kognitive Entwicklung und Mathematik. In A. F. Zimpel (Hrsg.), *Trisomie 21. Was wir von Menschen mit Down-Syndrom lernen können : 2000 Personen und ihre neuropsychologischen Befunde* (1. Auflage). Göttingen: Vandenhoeck Ruprecht.

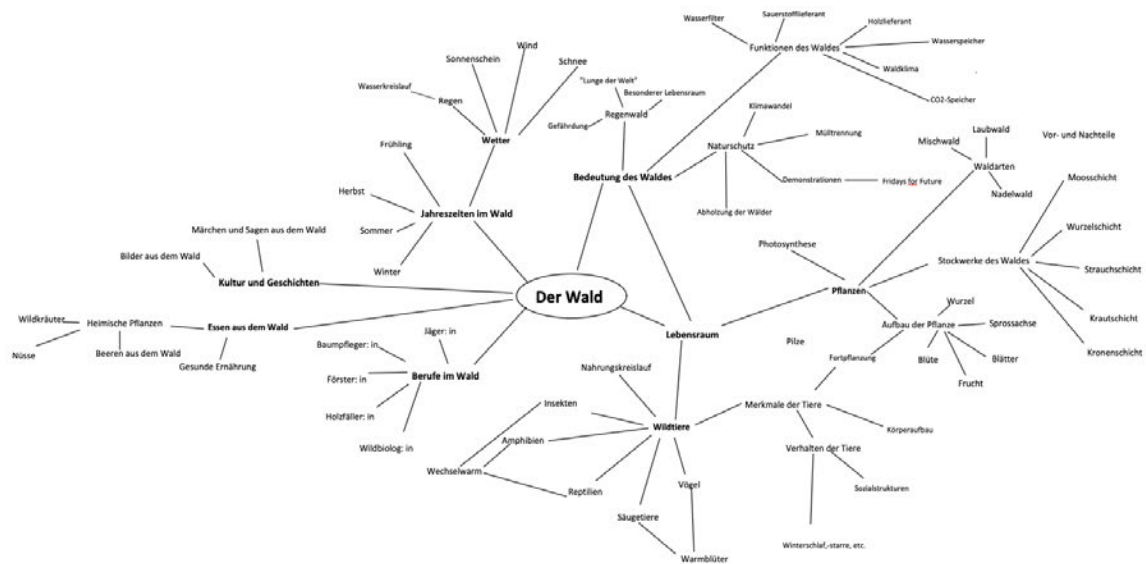
Rieckmann, T. (2021). *Internalisierbare Mengenbilder im individualisierten Mathematikunterricht. Eine Studie zur Entwicklung eines Lernmaterials für Personen mit Besonderheiten in der Simultanerfassung* (Research). Dissertation. Wiesbaden: Springer.

Zimpel, A. F. (Hrsg.). (2016). *Trisomie 21. Was wir von Menschen mit Down-Syndrom lernen können : 2000 Personen und ihre neuropsychologischen Befunde* (1. Auflage). Göttingen: Vandenhoeck Ruprecht.

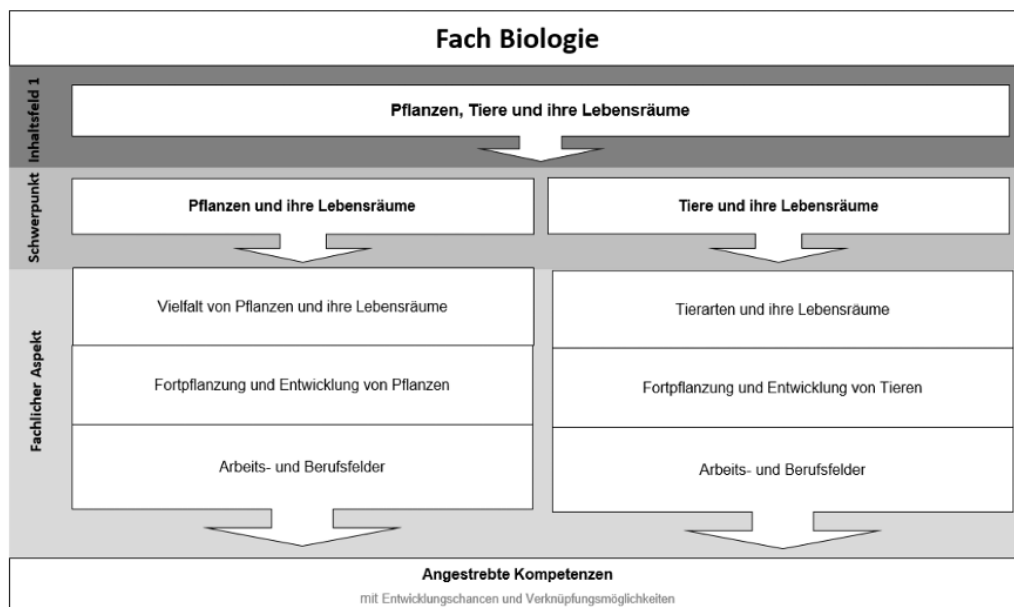
Thema:

Der Wald – Tiere des Waldes (Der Fuchs und das Eichhörnchen)

Sachstrukturanalyse:



Lehrplanauszüge (Grundschule – Primarbereich; Sekundarschule; Sonderpädagogischer Schwerpunkt geistige Entwicklung)



Inhaltsfeld 1: Pflanzen, Tiere und ihre Lebensräume			
Schwerpunkt: Tiere und ihre Lebensräume			
Fachlicher Aspekt	Angestrebte Kompetenzen Kompetenzen in der Kommunikation können sich in lautsprachlicher oder nonverbaler Form wie Gestik, Mimik oder Gebärdender Sprache oder/und das Einsetzen von Bildern, Piktogrammen, Kommunikationstafeln, digitalen Angeboten wie z. B. KI oder elektronischen Sprachausgabegeräten ausdrücken. Die Schülerin/der Schüler ...	Entwicklungschancen	Verknüpfungsmöglichkeiten
Tierarten und ihre Lebensräume	- nimmt ausgewählte Tiere wahr - erkennt ausgewählte Tiere - benennt Merkmale ausgewählter Tiere - beschreibt das Verhalten ausgewählter Tiere - ordnet Tiere ihren Lebensräumen zu - beachtet Haltungsbedingungen bei der Pflege von Tieren - kategorisiert Tiere - erklärt das Verhalten ausgewählter Tiere - vergleicht Arten der Tierhaltung - bewertet Haltungsarten und/oder -bedingungen von Tieren ...	<u>Wahrnehmung</u> 4.2; 7.2 <u>Kognition</u> 1.1; 2.1 - 2.3; 3.1; 3.2; 3.6; 4.3; 5.5 <u>Sozialisation</u> 5.1 <u>Kommunikation</u> 2.4; 2.6; 4.4; 4.7	<u>SU-Prim Ende SEP/ Ende Kl. 4:</u> Tiere, Pflanzen, Lebensräume <u>HS:</u> Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen; Sonne, Klima, Leben
Fortpflanzung und Entwicklung von Tieren	- richtet die Aufmerksamkeit auf Aspekte der Entwicklung von Tieren - erkennt Tiere in verschiedenen Entwicklungsstadien - benennt Merkmale des Lebendigen - benennt die tierische Zelle als Grundbaustein von Tieren (Fortsetzung auf der nächsten Seite)	<u>Kognition</u> 1.1; 2.1 - 2.3; 3.2; 3.7 <u>Kommunikation</u> 2.4; 2.6; 4.4; 4.7	<u>SU-Prim Ende SEP/ Ende Kl.4:</u> Tiere, Pflanzen, Lebensräume

Ziele: Fach- und Entwicklungsziele

Fachziele:

1. Die Schüler:innen lernen ausgewählte Tiere des Waldes kennen und können deren Lebensraum sowie einfache Merkmale wie Aussehen, Nahrung, Aktivität und Verhalten (anhand von Stationsmaterialien) erkennen, zuordnen, zeigen und benennen.
2. Die Schüler:innen nehmen ausgewählte Tiere des Waldes über Bild- oder Tastangebote wahr und reagieren darauf. Sie zeigen bekannte Tiere auf Aufforderung oder wählen aus zwei bis drei Angeboten ein passendes Merkmal aus.

Entwicklungsziele:

Entwicklungsbereich Kognition, Schwerpunkt 6. Lernstrategien

„Der/Die Schüler:in arbeitet zunehmend selbstständig und von direkter Hilfe unabhängig, schließt eine Aufgabe ab und wechselt erst dann zu einer anderen“ (Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen, 2022, S.91, Z.6ff).

Differenzierungsmöglichkeiten

Differenzierung nach führenden Tätigkeiten:

1. Perzeptive Tätigkeit (Wahrnehmung durch unterschiedliche Sinne)
 - unterschiedliche Tiere/Naturmaterialien durch Fühlbox und danach angucken (Tier aus Holz, Nüsse, Blätter, Kuscheltiere, Felle, etc.) => angeleitet (Hand nehmen, Zeigen, etc.)
 - Tiergeräusche
 - Riechen (Blätter, Nüsse)
 - Schmecken (Nüsse)
2. Manipulierende Tätigkeit (etwas ohne konkretes Ziel bewegen)
 - unterschiedliche Tiere/Naturmaterialien durch Fühl-Box und danach angucken (Tier aus Holz, Nüsse, Blätter, Kuscheltiere, Felle, etc.) => eigenständiges auseinandersetzen
3. Gegenständliche Tätigkeit (Bewegungsausführung verknüpft mit einem Ziel)
 - unterschiedliche Tiere/Naturmaterialien durch Fühl-Box und danach angucken (Tier aus Holz, Nüsse, Blätter, Kuscheltiere, Felle, etc.) => Erfühlt und dann einem Symbolbild zugeordnet werden
 - Tiergeräuschboxen
 - Ausmalbilder
4. Spielende Tätigkeit
 - Regelspiel: Tischtheater (Zu einer Geschichte zum Thema Tiere im Wald “Egon Eichhorn und der wilde Müll im Wald”), Tier-Memorie
5. Lernende Tätigkeit (Operative Aneignung, Bsp.: Etwas Lernen über Schriftsprache)
 - Sachtext/Videos und Aufgaben dazu
 - Zusammenhänge/ Zuordnung (Nuss und Eichhörnchen, etc.) => Ankreuzen, Auswählen, Verbinden, Wörter und Symbolbild verbinden
 - Namen der Körperteile zuordnen
 - Tierpuzzle

Differenzierung nach Abstraktionsebenen:

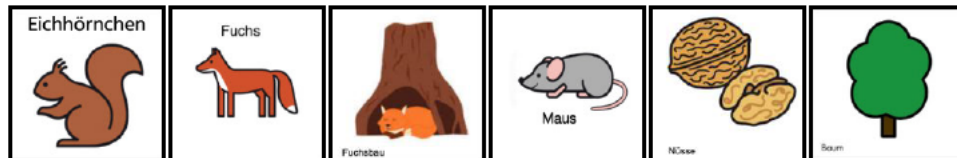
1. perzeptiv, basales Erfahren
 - Fühlboxen (Felle, Nüsse, etc.)
 - Tonie Box (für Tiergeräusche)/ Step by Step
 - Naturmaterialien (Riechen, Schmecken)
 - Exkursion in den Wald (Waldboden spüren, Wind etc)
2. Konkret Gegenständlich
 - Holzfiguren mit den Tieren/ Kuscheltiere
 - Tierfutter mitbringen (Bspw. Eicheln, Bucheckern, etc für Eichhörnchen)
 - Exkursion in den Wald (Lebensräume anschauen, wo leben die Tiere?)
 - Livestream von Futterstationen
 - Ursache-Wirkungs-Beziehung: Schüttelboxen, Tonie Box (für Tiergeräusche), Step by Step
3. Anschaulich
 - Bilder (Fotografien und Symbole)
 - Memory spielen
 - Bilderbuch
4. Abstrakt Begrifflich
 - Schriftsprache
 - Zuordnung von Metacom Symbolen und Bildern
 - Kinderbuch (mit Metacomsätzen)

Differenzierung nach kommunikativen Angeboten

- **Metacom-Symbole** (Visualisierungen zentraler Begriffe zur Unterstützung der Verbal- und Schriftsprache und des Sprachverständnis)
- **Gebärdensprache** (begleitender Einsatz u.a. beim Vorlesen, gemeinsame neue Gebärden üben)
- **Talker** (individuelle Vorbereitung passender Symbole und Äußerungen passend zur Unterrichtsreihe, um Unterrichtsteilnahme zu ermöglichen)
- **Step-by-step** (Einsprechen von begriffen, Sätzen oder Antwortmöglichkeiten als verbale Unterstützung)
- **Anybookreader** (Auditive Unterstützung durch das Vorlesen von Wörtern, Sätzen und Arbeitsaufträgen)
- **weitere kommunikative Unterstützungsmaßnahmen** (ergänzend werden sprachlich vereinfachte Formulierungen, wiederkehrende Satzstrukturen, Modellierung sprachliche Äußerung; non-verbale Ausdrucksmöglichkeiten wie Gestik und Mimik werden gezielt berücksichtigt und unterstützt)

Materialvorschläge zur Differenzierung

- Gebärden zur Unterstützten Kommunikation
 - Diese können eingesetzt werden um den Gebärdenwortschatz zu erweitern und dabei zu unterstützen sich über das Thema in möglichen Reflexionsphasen auszutauschen
- Wort-Bild-Karten



- Weitere Materialien und Inhalte
 - Kinderdokumentationen:
 - Anna und die wilden Tiere - Nüsse für die Eichhörnchen:
<https://www.youtube.com/watch?v=tMYLKv06fiQ>
 - Paula und die wilden Tiere - Wie schlau ist der Fuchs
<https://www.youtube.com/watch?v=fvEXD4j5WQ4>
 - Bilderbuch: Egon Eichhorn und der wilde Müll im Wald
 - Rollenspiel Materialien:
 - Buch „Egon Eichhorn und der wilde Müll im Wald“
 - Fingerpuppen, Tiermasken, etc.
 - Tastbare Materialien
 - Blätter, Nüsse, Stöcke, ...
 - Felle, Kuscheltier
 - Bewegungs- und Wahrnehmungsmaterialien
 - Rollbretter
 - Hörbox mit Tiergeräuschen, Tierhörbuch
 - Digitale Tools
 - Interaktive Tafelspiele mit Tierzuordnung (Welche Gegenstände gehören zu welchem Tier?)
 - Digitale Apps (Anton App)
 - Reflexionskarten
 - Wort-Bild-Karten
 - BigMak-Taster mit einfachen Aussagen: „Der Fuchs wohnt im Wald.“, „Das Eichhörnchen isst Nüsse.“

Kompetenzraster

Kompetenzbereich	Stufe 1	Stufe 2 - erweitert	Stufe 3 - vertieft
Tiere erkennen	Ich nehme Tiere über Bild- oder Tastangebote wahr und kann darauf reagieren.	Ich kann ein mir bekanntes Tier auf einem Bild oder einem Tastangebot erkennen und einem genannten Tier zuordnen.	Ich kann einem Tier zwei bis drei Merkmale richtig zuordnen.
Lebensräume und Merkmale	Ich nehme die Tiere wahr (z.B. Farben, Figuren, Fell) und zeige (durch deuten auf gleiche Symbole, Benennen des Tiers oder Laute) dass ich es erkenne.	Ich kenne ein paar bekannte Walddiere und kann benennen wie sie aussehen, was sie essen und/oder wie sie sich verhalten.	Ich kann erklären, warum die Tiere in einem bestimmten Raum leben und wieso sie ihre Merkmale aufzeigen.
Lernstrategie	Ich gebe mich eigenständig an eine Aufgabe.	Ich arbeite eigenständig an einer Aufgabe und melde mich nur wenn ich Hilfe brauche.	Ich arbeite eigenständig an einer Aufgabe und hole mir nur eine Tippkarte wenn ich nicht allein weiterkomme.