

Modellprojekt BiG 2.0 – Bildung digital im Generationenverbund

Erfassung von BiG-Maßnahmen

| |
|----------------------------------|
| Name der Schule |
| Grund- und Mittelschule Leipheim |

Bitte füllen Sie dieses Formular für die durchgeführten BiG-Maßnahmen Ihrer Schule knapp, gerne stichpunktartig, aus. Legen Sie es anschließend im mebis-Kursraum des Schulversuchs an folgendem Ort ab:

Reiter „Allgemeines“ → Ordner „Maßnahmen der Projektschulen 2021/2022“ → Ordner Ihrer Schule

| Digitale Gestaltung und Vertonung von Comics mit einem Vorlesenachmittag | |
|---|---|
| Projektleiter / Ansprechpartner | Frau Isabel Jaugsch, L |
| Weitere Beteiligte der Schulfamilie | Kunstklasse aus der 7. Jahrgangsstufe und SchülerInnen aus der 5. Jahrgangsstufe |
| Jahrgangsstufe / Zielgruppe (Generationen) | SchülerInnen der 5. und 7. Jahrgangsstufe |
| Externe Partner | --/-- |
| Notwendige (digitale) Ressourcen | Digitale Geräte mit Powerpoint, Drucker und Bindegerät, Gerät zum Aufzeichnen von Memos |
| Zeitraumen / Dauer | Ca. 4 Monate |
| Beschreibung | Die SchülerInnen der 7. gestalteten im Rahmen des fächerübergreifenden Kunst- und Deutschprojekts mit Powerpoint digitale Comics zum Thema „Huch, was schwimmt denn da?“, vertonten sie und lasen sie SchülerInnen der 5. Jahrgangsstufe im Sinne |

| | |
|---|---|
| | einer Zusammenkommens- und Willkommenskultur und unter Verwendung von Lesestrategien betont vor. Sie beantworteten und erklärten ebenfalls Fragen zum digitalen Schaffensprozess. |
| <p>Ziele / Kompetenzerwerb</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Schülerinnen und Schüler ➤ weitere Beteiligte | <p>Die SchülerInnen nutzen digitale Medien, um eigene Ideen und selbst erfundene Geschichten in Form eines Comics visuell und auditiv zum Ausdruck zu bringen (<i>produktive Gestaltungskompetenz</i> und <i>durch Bilder kommunizieren</i>).</p> <p>Die SchülerInnen präsentieren eigene Comics, indem sie sie unter Verwendung von Lesestrategien betont vorlesen und digital aufnehmen (<i>Lesekompetenz</i>).</p> |
| Wie passt die BiG-Maßnahme in das Gesamtkonzept der Schulentwicklung / ins Medienkonzept? | Medienkonzept: Bewusste Nutzung von digitalen Geräten zur Gestaltung und Vertonung eigener Comics |
| Welche Rolle spielt die digitale Komponente innerhalb der Maßnahme? | <p>1. <u>Schritt</u>: Die SchülerInnen <i>gestalteten Fantasiefische aus Alltagsgegenständen</i> und fotografierten sie.</p> <p>2. <u>Schritt</u>: Die SchülerInnen <i>entwickelten Geschichten</i> zu Begegnungen von zwei Fantasiefischen und gestalten mit Powerpoint Comics.</p> |

| | |
|---|--|
| | 3. <u>Schritt</u> : Die Comics wurden von den SchülerInnen betont vorgelesen und digital aufgenommen |
| Welchen Beitrag kann die Maßnahme zum generationenübergreifenden Lernen leisten? | Die Comics wurden jüngeren SchülerInnen betont an einem Lesenachmittag vorgelesen. Fragen (z. B. zur digitalen Erarbeitung und Gestaltung) wurden im Sinne einer Peer-Education ebenfalls beantwortet. Die SchülerInnen haben erste Einblicke in die digitale Gestaltung bekommen und Freude am Vorlesen von eigenen Geschichten erfahren. |
| Herausforderungen, Hindernisse, Probleme | Funktionierende digitale Bearbeitungsprogramme; Nervosität der Jugendlichen beim lauten Vorlesen |
| Persönliche Einschätzung der Maßnahme (Verlauf, Erwartungen, Zielerreichung, ...) | Wertvoll: Hier wird lehrplanübergreifend die Lesekompetenz mit der Gestaltung von eigenen Comics unter Nutzung von digitalen Medien kombiniert und mit Freude und Wertschätzung verknüpft. |
| Sonstige Anmerkungen | --/-- |
| Medien (Videos, Fotos, Podcasts, ...) | Mehrere Comics als PDF-Datei |