

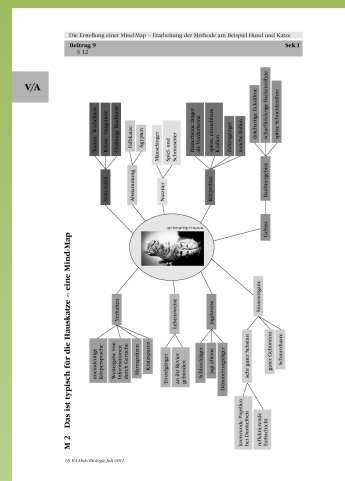
SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Die Erstellung einer Mind-Map*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Die Erstellung einer Mind-Map – Erarbeitung der Methode am Beispiel Hund und Katze

Dorothe Egger, Denzlingen

Vermitteln Sie Ihren Schülern das nötige Rüstzeug zur Erstellung einer Mind-Map, mit der Gedanken grafisch in einer Art Landkarte (Map) dargestellt werden. Mit ihr lassen sich Ideen nicht nur übersichtlich veranschaulichen, sondern sie ist jederzeit um weitere Einfälle erweiterbar.

Die wichtige Methode des Mind-Mapping erarbeiten sich Ihre Schüler an zwei Texten über die Katze und den Hund. Beides sind Haustiere, welche Kinder besonders interessant finden. So gelingt Ihnen ein motivierender Unterricht, in dem die Kinder neben dem Mind-Mapping auch wichtige fachliche Inhalte erlernen.



© picture-alliance / dpa

Katzen sind beliebte Schmusetiere

Der Beitrag im Überblick

Niveau: Klasse 5–7

Dauer: 5 Stunden

Der Beitrag enthält Materialien für:

- ✓ Erstellen einer Mind-Map
- ✓ Lerntempoduett und Gruppenarbeit
- ✓ Schülerpräsentation
- ✓ Binnendifferenzierung
- ✓ Wissensspiel

Kompetenzen:

- Eine Mind-Map erstellen können
- In der Lage sein, einen Text zu strukturieren und zu erschließen
- Über Körperbau, Sinnesleistungen, Verhalten sowie Jagd- und Lebensweise von Katze und Hund Bescheid wissen
- Sich in Partner- und Gruppenarbeit üben
- Präsentieren können

V/A

*Didaktisch-methodische Orientierung***In welchem Kontext zum Bildungsplan steht dieser Beitrag?**

Hund und Katze sind bedeutende Haustiere, die in den Klassenstufen 5–7 im themenorientierten Unterricht besprochen werden. Gegenstand sind insbesondere Körperbau, Sinnesleistungen, Verhalten und Lebensweise dieser Tiere. Zudem sollen die Lernenden die Tiere innerhalb der Wirbeltiere in die Klasse der Säugetiere einordnen können. Da die Schüler diese Tiere aus ihrem Alltag kennen und Haustieren ein besonderes Interesse entgegenbringen, sind sie besonders motiviert.

Das erreichen Sie mit diesen Arbeitsmaterialien in Ihrem Unterricht

Vermitteln Sie die fachlichen Inhalte zu Hund und Katze, indem Ihre Lernenden einen **Text erschließen** und eine **Mind-Map erstellen**. Beides gehört zu den **elementaren Lern- und Arbeitstechniken**, an welche die Schüler im Fachunterricht herangeführt werden sollen. Diese Techniken sind später auch im Studium und Beruf wichtig.

Viele Schulen haben ein systematisches Methodentraining eingeführt, das zumeist Bestandteil aller Jahrgangsstufen ist und oft blockweise unterrichtet wird. Im Alltag hat sich jedoch gezeigt, dass grundlegende Lern- und Arbeitstechniken, wie beispielsweise das Mind-Mapping, zu wenig im laufenden Schuljahr geübt werden. Meist wird damit argumentiert, dass geeignete Texte und die nötige Zeit im Fachunterricht fehlen. Dabei sind die Texte zum gezielten Methodentraining manchmal so gewählt, dass der Text zwar zur Methode passt, die zu behandelnden Inhalte jedoch oft in den Hintergrund treten.

Methodentraining muss aber nicht zwangsläufig zulasten der Vermittlung fachlicher Inhalte gehen. Verbinden Sie in Ihrem Unterricht mithilfe des Beitrags beides miteinander und **vermitteln Sie sowohl Methodenkompetenz** (Mind-Mapping, Erfassen eines Textes) als auch **fachliche Inhalte**.

Was ist wichtig, damit Ihren Schülern eine gute Mind-Map gelingt?

Um Informationen aus einem Text sinnvoll in einer Mind-Map festzuhalten, müssen die Schüler **lernen, Texte zu erschließen**. Dabei geht es nicht nur um ein rasches und selektives Auffinden einzelner Informationen, sondern auch um das **Verknüpfen der Inhalte**. **Zusammenhänge** müssen **erkannt** und verstanden werden.

In der wissenschaftlichen Diskussion wird zu Recht vor einem selektiven Lesen zugunsten eines gründlichen Lesens gewarnt. Deshalb zielen die vorliegenden Arbeitsmaterialien darauf ab, dass die **Texte gründlich gelesen** und **inhaltlich erfasst** werden.

Die Schüler sollen lernen, einen Text individuell zu bearbeiten, und dabei textspezifisch ihre eigene Vorgehensweise entwickeln. Nur so gelingt es ihnen später, auch komplexere und unterschiedlich strukturierte Texte zu erschließen.

Texterschließung und Mind-Mapping – so führen Sie Ihre Schüler heran

Ihre Schüler arbeiten mit zwei gleich strukturierten Texten (M 1 und M 4). Der Text in **M 1** beschäftigt sich mit der **Hauskatze**. **Vermitteln** Sie anhand dieses Textes zwei Arbeitstechniken: das **Markieren und Erfassen von Texten** und das **Mind-Mapping**. Besprechen Sie zudem mit Ihren Schülern die Vorteile einer Mind-Map sowie wie sie bei einer Erstellung einer Mind-Map vorgehen sollen. Ihre Lernenden erhalten zudem das Merkblatt **M 3 (Regeln zur Erstellung einer Mind-Map)**.

Anschließend **üben** Ihre Schüler die erlernten **Arbeitstechniken**, indem sie eine **Mind-Map über den Hund** entwerfen. Entsprechende Inhalte entnehmen sie dem Text in M 4. Dabei müssen sie sich zunächst den **Text in M 4 gut erschließen**. Auf diese Weise **üben** sie ebenfalls den **Umgang mit Texten**.

Das **Wissensspiel (M 5–M 8)** dient der **Festigung und Vertiefung** des **fachlichen Wissens** der Schüler über Katze und Hund. Zudem können Sie es auch einsetzen, um dem unterschiedlichen Arbeitstempo der Schüler gerecht zu werden: Schnelle Schüler spielen zur Überbrückung das Spiel so lange, bis alle mit den jeweiligen Aufgaben fertig sind.

Verlauf

In den Erläuterungen ist der Einsatz der jeweiligen Arbeitsblätter detailliert beschrieben.

Material	Verlauf	Stunde
Stunde 1 und 2 möglichst als Doppelstunde unterrichten		
M 1	<p><u>Einstieg</u>: Schüler berichten kurz über ihre Erfahrungen mit der Hauskatze (Überprüfung des Wissensstandes der Schüler, Neugierde wecken).</p> <p><u>Erarbeitungsphase: Einzelarbeit</u>: Schüler lesen den Text M 1 (Hauskatze), markieren, gliedern und finden Schlüsselwörter. Partnerarbeit (Lerntempoduell): Fünf Regeln zur Vorgehensweise beim Umgang mit einem Text diskutieren und finden. Regeln und Schlüsselwörter auf Kärtchen schreiben (Regeln: 5 orangefarbene Kärtchen, Schlüsselwörter: 10 grüne Kärtchen).</p> <p><u>Präsentationsphase</u>: Einige Zweiergruppen präsentieren ihre Regeln und Schlüsselwörter (Kärtchen mit Magneten an der Tafel anbringen).</p> <p><u>Ergebnissicherung</u>: In einem gelenkten Unterrichtsgespräch werden verbindliche Regeln entworfen und in einem Tafelbild (siehe Erläuterung zu M 1) festgehalten.</p>	1
M 1–M 3	<p><u>Erarbeitungsphase: Einzelarbeit</u>: Die Schüler strukturieren den Text in M 1 vor dem Hintergrund der Regeln für die Textbearbeitung (Schlüsselwörter mit unterschiedlichen Farben einkreisen, Unterbegriffe unterstreichen).</p> <p><u>Unterrichtsgespräch</u>: Besprechung und Korrektur der Schülerergebnisse.</p> <p><u>Ergebnissicherung</u>: Die Schüler kleben den Text mit ihren Markierungen ins Heft.</p> <p><u>Hausaufgabe</u>: Erstellen einer Mind-Map im Heft; Grundlage: strukturierter und markierter Text zur Hauskatze.</p> <p>Hinweis: Grundregeln des Mind-Mappings im Unterrichtsgespräch erklären, den Lernenden M 2 zur Orientierung zeigen (Overheadprojektion, dabei linke Hälfte abdecken), M 3 (Regeln zur Erstellung von Mind-Maps) austeilen.</p>	2

V/A

Stunde 3 und 4 möglichst als Doppelstunde unterrichten		
M 2, M 4	<p><u>Einstieg:</u> Besprechung der Hausaufgabe (Mind-Map zur Katze), M 2 als Lösung auflegen; Überleitung zum Thema „Haustiere“ und speziell zum Hund. Schüler berichten über ihre Erfahrungen mit Hunden.</p> <p><u>Erarbeitungsphase:</u> Einzelarbeit: Schüler lesen den Text in M 4 (Hund) und kreisen Schlüsselwörter mit einem Bleistift ein; Gruppenarbeit in Vierergruppen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gemeinsam den Text lesen, über Schlüsselwörter und Unterbegriffe entscheiden und diese mit Farbstiften markieren 2. Schlüsselwörter und Unterbegriffe auf Karten (Kopierpapier) schreiben, Karten zu einer Mind-Map zusammenlegen (mit Stiften werden die Äste gelegt) 	3
	<p><u>Präsentationsphase:</u> Kontrollieren Sie die Mind-Maps. Einige Gruppen präsentieren ihre Mind-Map vor der Klasse (Karten werden mit Magneten an der Tafel angebracht, die Äste mit Kreide gezeichnet). <u>Ergebnissicherung im Heft:</u> Einkleben des Textes über den Hund, Zeichnen der jeweiligen Mind-Map der Gruppe.</p>	4
M 5–M 7	<p><u>Einstieg:</u> Stellen Sie eine Frage aus dem Wissensspiel an die Klasse. Lassen Sie mehrere Schüler zu Wort kommen. Klären Sie dann die Lösung auf. Erklären Sie, dass die Frage aus einem Wissensspiel stammt, das jetzt in Gruppen gespielt wird. Lesen Sie die Spielanleitung mit der Klasse, klären Sie offene Fragen zum Ablauf und bilden Sie Gruppen zu 4–6 Schülern.</p> <p><u>Spielphase:</u> Wissensüberprüfung und -erweiterung.</p> <p><u>Reflexionsphase:</u> Lassen Sie Ihre Schüler sich zum Spiel äußern, klären Sie noch offene Wissensfragen.</p>	5

Materialübersicht

M 1 (Ab) Schmusetier und Raubtier zugleich – die Hauskatze

- Kopien von M 1 in doppelter Klassenstärke
- Buntstifte (jeder Schüler bringt Buntstifte mit; 9 verschiedene Farben werden benötigt)
- Karten in DIN A6 (pro Lernpaar 5 grüne Karten für die Regeln und 10 orangefarbene Karten für die Schlüsselwörter)
- Magnete zum Anbringen der Karten an die Tafel (Mindestanzahl: 15 Stück)

M 2 (Tx) Das ist typisch für die Hauskatze – eine Mind-Map

- Buntstifte (9 verschiedenfarbige Holzstifte)
- M 2 auf Folie kopiert, Overheadprojektor

M 3 (Tx) Was steckt hinter einer Mind-Map?

- Kopien von M 3 in Klassenstärke

M 4 (Ab) Der Hund – ein Raubtier, das vom Wolf abstammt

- Kopien von M 4 in Klassenstärke
- Farbstifte: 9 verschiedene Farben
- Karten (für die Mind-Map): Die Schüler beschriften die Karten mit Schlüsselwörtern und Unterbegriffen (Empfehlung: Verwendung von Kopierpapier). Es sind mindestens 33 Karten pro Gruppe nötig. Falls möglich, wird für jedes Schlüsselwort und die dazugehörenden Unterbegriffe eine andere Farbe verwendet (Übersicht siehe Erläuterung zu M 4).
- Magnete zum Anbringen der Karten an die Tafel (Mindestanzahl: 33 Stück pro präsentierende Gruppe)

M 5 (Sp) Spielanleitung zum Wissensspiel über Hunde und Katzen

Pro Gruppe kopieren und laminieren:

- 1 Spielanleitung
- 1 Lösung

M 6 Fragekarten zum Spiel

- Entsprechend der Gruppenanzahl kopieren

M 7 Antwortkarten zum Spiel

- Entsprechend der Gruppenanzahl kopieren

M 8 Lösungsschema zum Wissensspiel

- Das Schema erhält in der Gruppe der Schiedsrichter, dementsprechend das Schema entsprechend der Gruppenanzahl kopieren
-

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die Erstellung einer Mind-Map

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

