

## PIAF - Unterrichtsszenario

<b>Titel des Szenarios</b>	<b>Kennst du mich?<sup>1</sup></b>				
<b>Alter und Schuljahr der Lernenden</b>	5 oder 6 Jahre	<b>(Ideale) Anzahl der Lernenden</b>	3er Gruppen	<b>Zeitliche Dauer des Szenarios</b>	40 Min
<b>PIAF-spezifische Kompetenzen/Ziele</b>	<p><u>Kompetenz 3: Eine Aktions-Sequenz steuern</u>            K 3.3 Eine einfache Bedingung in eine Aktions-Sequenz einfügen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Die Schüler werden in der Lage sein, die Bedingung wenn... dann zu verwenden. Wenn die angegebene Bedingung erfüllt ist, dann behält der Schüler die Karte (z. B. wenn das Tier Haare hat, dann behalte ich die XXX-Karte(n)); wenn die Bedingung nicht erfüllt ist, dann verwirft der Schüler die Karte.</li> </ul>				
<b>Fachspezifische Kompetenzen</b>	<p><u>Kompetenz: Wissenschaftliche Kompetenz</u>            Identifizieren von Hinweisen und Finden von situationsbedingten Hinweisen im Rahmen eines Rätsels, Ordnen der Hinweise, um mindestens eine Frage, Vermutung oder Hypothese zu formulieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Die Schüler sind in der Lage, die Tiere, die die geforderten Kriterien nicht erfüllen, auszusortieren und die anderen zu behalten. Anschließend formulieren sie eine Hypothese über die Identität des zu entdeckenden Tieres, wobei sie die Informationen berücksichtigen, die sie durch ihre Fragen gesammelt haben.</li> </ul>				
<b>Voraussetzungen</b>		<b>Benötigtes Material</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spezifische Begriffe aus der Tierwelt verstehen und verwenden, z. B.: Fleischfresser, Pflanzenfresser, Insekten, Beine, Haare, Schuppen...</li> <li>• Kenntnisse über Tiernamen haben.</li> </ul>		<p><b>Didaktisches :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Sätze identischer Karten, die Tiere und ihre Hauptmerkmale darstellen, wie z. B.: Fütterung, eierlegend, lebendgebärend... (siehe Anhang I innerhalb des vollständigen Szenarios). Bitte beachten Sie, dass die vorgeschlagenen Merkmale je nach Zielgruppe angepasst werden können.</li> </ul>			
<b>Beschreibung des Szenarios</b>					
<p>Ein Kind (der Spielleiter) soll sich mit einem Stapel Tierkarten für ein zu erratendes Tier entscheiden. Zwei andere Kinder sollen durch Fragen versuchen, das vom Spielleiter ausgewählte Tier zu identifizieren. Sie sollten dann den Prozess in Worte fassen, mit dem sie die richtige Karte gefunden haben.</p>					
<b>Ablauf des Szenarios</b>					
<b>Aktivität 1 – Me connais-tu ?</b>					
<p><u>Schritt-für-Schritt-Beschreibung:</u></p> <p>1. Einleitung (10 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material vorbereiten (vorher) - Die Karten werden offen auf einem Tisch ausgelegt</li> <li>• Präsentation des Kartenspiels             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Die verschiedenen Karten stellen ein Tier dar, was es frisst und ob es ovipar (eierlegend) oder vivipar (lebendgebärend) ist. Der Lehrer klärt bestimmte Begriffe, wenn nötig, um sicherzustellen, dass die Schüler sie richtig verstehen</li> </ul> </li> <li>• Erklärung, wie das Spiel gespielt wird             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Der Spielleiter wählt eine Karte aus, die nicht sichtbar ist, und beobachtet die Eigenschaften, die die anderen Teilnehmer erraten sollen</li> <li>○ Die Ermittler versuchen, anhand einer Reihe von Fragen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden können, zu erraten, wer sich hinter der Rätselkarte verbirgt. (Dieses Spiel ist ähnlich wie "Wer ist es?")</li> <li>○ Im weiteren Verlauf der Untersuchung drehen die Schüler die Karten um, die den Kriterien nicht entsprechen</li> </ul> </li> </ul>					

<sup>1</sup> Szenario in Anlehnung an das von Dans A.-M. (2020) erstellte Szenario.

2. *Aufbau des Spiels (20 Min)*

- - *Ein Spielleiter wird aus den 3 Schülern ausgewählt/freiwillig gewählt.*
- - *Die beiden Kartenpakete werden an die Spieler verteilt und das Spiel wird gestartet*
- - *Die Schüler übernehmen abwechselnd die Rolle des Spielleiters*

3. *Nachdenken über das Spiel (10 Min)*

- - *Nach der Spielphase bittet der Lehrer die Schüler, die Schritte zu erklären, die sie durchlaufen haben, um zu versuchen, die richtige Karte zu finden.*

**Bewertung**

<u>Bewertete Kompetenzen</u>	<u>Aktivitäten zur Bewertung</u>	<u>Bewertungskriterien</u>
3.3.	<i>Während der in der Klasse vorgeschlagenen Aktivität schlägt der Lehrer vor, die Schritte hervorzuheben, die die Schüler durchlaufen haben, um die Karten zu eliminieren und die richtige Karte zu finden.</i>	<i>Die Teilnehmer sind in der Lage, die Bedingung in ihrer Erklärung zu verwenden:</i> - Erfüllt die Karte das angegebene Kriterium nicht, wird sie zurückgegeben, ansonsten wird sie zurückbehalten.