

flairplay - testing

Fach Wissenschaft und Technik: Sek P2, 2 Lektionen, 13 SuS

Fach Naturlehre: Sek B3, 2 Lektionen, 5 SuS

Ziel:

- Kann das Flairplay - Spiel im Fach Naturlehre, Wissenschaft und Technik nachhaltig eingesetzt werden?
- Kann Wissen ganzheitlich generiert werden und über den Unterricht hinaus weiterentwickelt werden, indem sie das Spiel nach Hause nehmen?

Vorgehen:

Vorbesprechung:

Eine Woche vor dem Testing habe ich die Fachlehrkraft Fabienne von Büren mit dem Flairplay bekannt gemacht.

Sie sieht unterschiedliche Möglichkeiten, das Spiel im Unterricht einzubringen.

- > Bei der Sek B Klasse wird ein Beispiel anhand der Website nachgebaut und anschliessend zum gegebenen Thema recherchiert und anschliessend eine Präsentation abgehalten.
- > Mit der Klasse Sek P hat sie das Thema Wind - Dynamik behandelt. Mit dieser Klasse hat Fabienne einen Abschlusstest geplant. Nun wird als Ergänzung zum Thema das Flairplay eingesetzt.
- > Wir haben die Infrastruktur angeschaut und uns überlegt, wo die SuS die Flairs befestigen könnten ausser an den Fenstern verfügt das Physikzimmer über Schränke mit Glasflächen.
- > Es sind 4 dreistufige Windblasmaschinen verfügbar.

Fabienne dachte zuerst, dass es ein Spiel mit Sieger und Verlierer sei.

Unterrichtslektionen:

Vorstellung:

- > Zuerst werde ich mich und mein Projekt im Allgemeinen (Masterarbeit) vorstellen.
- > Danach stelle ich das Flairplayspiel vor. Ich zeige die Montage, die Materialien und anschliessend die Website.
- > Danach nehme ich Bezug auf ihr Vorwissen und erläutere die Aufgabenstellung.

Klasse Sek P

Die P-SuS werden sich mit den unterschiedlichen Materialien und Montagen auseinander setzen und Bezüge zu Wind und Dynamik machen.

- Die Bezüge zu Wind wird besprochen, Atem / Windmaschine / Zugluft ... (bisheriges Wissen)
- Mögliche Einsatzorte für die Versuche werden besprochen. (Schrantüren, Fenster, Tische)
- Gruppeneinteilung (5 Gruppen à 3er und 2er)
- Die SuS notieren sich die Versuche und dokumentieren diese anhand von Notizpapier und Digitalkameras (Fotos, Videos) zur Recherche sind Laptops zur Verfügung.
- Am Ende werden die Materialien aufgeräumt.

- Die Gruppen präsentieren je einen Versuch. (Laptop)
- Im Anschluss gibt es einen Fragebogen und eine Gesprächsrunde über das Flairplay.

U-Ziele:

Wissen vertiefen und erweitern (Fachkompetenz durch persönliche Recherche im Web),
 in der Gruppe arbeiten (Sozialkompetenz),
 Handwerkliches Geschick (Feinmotorik trainieren),
 Versuch / Fragestellung formulieren / planen, durchführen, beobachten, analysieren, dokumentieren,
 neue Frage formulieren...

Klasse Sek B

Die B-Klasse wird sich die Beispiele der Website anschauen, eines wählen und nachbauen.
 Anschliessend werden sie über das Beispiel in „heureka“ und des Weiteren Recherchieren und eine Präsentation gestalten und gegenseitig vorstellen.

U-Ziele:

Einzelarbeit

Wissen generieren (Fachkompetenz durch persönliche Recherche im Web)
 Handwerkliches Geschick (Feinmotorik trainieren),
 Kreativität fördern und dadurch neues Wissen generieren (Fragestellungen)

Auswertungsgespräch mit Fabienne

- Wie beurteilst du die Methode zu deiner bisherigen Unterrichtsmethode zum Thema Wind?
- Welche Materialien und Lehrmittel verwendest du beim Thema Wind?
- War das Flairplay für den Unterricht hilfreich?
- Könntest du dir den Einsatz des Spiels bei weiteren Klassen vorstellen?
- Welche Vorinformationen wünschst du dir? Würde dir das Spiel und die Website reichen, oder bräuchtest du noch eine Leherdokumentation über das methodische Vorgehen?

Methohde:

Persönliche Einführung
 Beobachtungen und Videos machen
 Befragungen SuS
 Befragung Fabienne
 Im Anschluss Beobachtungsprotokoll erstellen

Feedback > Flairplay

1. Der Umgang (Montage und Module) mit dem Flairplay-Spiel ist ...

schwierig

einfach



Bemerkungen:

>

2. Ich habe mich gerne mit dem Flairplay-Spiel beschäftigt.

nein

ja sehr



Bemerkung:

>

3. Ich habe naturwissenschaftliche Phänomene (durch Wind / Luft / Licht) beobachtet.

keine

viele



> Beispiele:

4. Ich möchte Flairplay nach Hause nehmen und weitere Beobachtungen machen? **Ja** **Nein**

> Beispiele:

6. Ich habe durch das Flairplay-Spiel neues Wissen erworben oder Wissen vertiefen können.

Ja **Nein**

Beispiele:

>

7. Wem würdest du das Flairplay-Spiel empfehlen?

>

8. Wieviel würdest du für das Flairplay - Spiel bezahlen?

>

9. Weitere Bemerkungen, Beobachtungen, Erlebnisse...

>

Name: _____

Klasse: _____

Alter: _____

Vielen herzlichen Dank fürs Testen!!!