

Lisas Schultag

Eine interaktive Geschichte
zum Thema Gesunde
Ernährung

Dieses Lernmaterial wurde im Rahmen des Projekts "Gesund mit Coding und Robotik" an der KPH Wien/Krems entwickelt sowie von der Innovationsstiftung für Bildung und dem OeAD gefördert. Die Open-Access-Materialien wurden unter der Lizenz CC-BY-NC publiziert:



Einkaufen für den Wandertag

Themenbereich: Gesunde Ernährung

Altersstufe: 2. bis 4. Schulstufe

Dauer: 50 – 70 Minuten (für das Lesen der Geschichte mit anschließender Diskussion)

Tags: Ernährungspyramide – gesunde & ungesunde Ernährung – Verhaltensweisen reflektieren – Geschichten weiterschreiben – zusammenhängendes und sinnerfassendes Lesen

Vorkenntnisse: Bedienen einer Maus (es sei denn, es wird über den Beamer gearbeitet), grundlegende Lesekenntnisse

Fachbereiche: Sachunterricht (Ernährung, gesunde Verhaltensweisen), Deutsch, Medienbildung, Bildnerische Erziehung, Englisch (4. Schulstufe)

- unterscheiden gesundheitsförderndes von gesundheitsschädlichem Verhalten
- kennen den Aufbau der Ernährungspyramide
- können sich in andere Charaktere hineinversetzen
- entwickeln weitere Handlungsoptionen

Material:

- Geschichte Lisas Schultag (entweder über Lehrgerät und Beamer oder über Computer, wenn die Schüler*innen alleine, in Partner- oder Gruppenarbeit arbeiten) – HTML-Datei
- Bild der Ernährungspyramide (ausgedruckt oder digital über den Beamer)

Lernziele:

Die Lernenden

- können gewählte Möglichkeiten begründen

Sozialform: je nach technischer Verfügbarkeit Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit, Stationenbetrieb, Plenum

Ablauf

1 Einstieg in die Thematik:

Sprechen über Gesundheit – was versteht man alles darunter? Wann ist man gesund und wann nicht? Was kann man dazu beitragen, damit man gesund ist und sich wohlfühlt? Wie sieht der Tagesablauf an Schultagen aus, wie an Wochenenden bzw. in Ferien? Gibt es da Unterschiede bezüglich Ernährung? Lassen Sie hier die Kinder aus Ihrem Alltag erzählen, ohne zu werten. Auch bei den Kindern untereinander sollte eine gute Gesprächsbasis geschaffen werden, sodass jede/r frei erzählen kann, ohne ausgelacht oder „belehrt“ zu werden. Eventuell kann das Erzählen über den Tagesablauf auch in Kleingruppen geschehen. Die Schüler*innen (vor allem in der 3. und 4. Schulstufe können im Anschluss an die Gruppenphase eine kurze Zusammenfassung geben, ob es in ihrer Gruppe Ähnlichkeiten/Unterschiede in den Tagesabläufen gibt).

Alternativ kann auch der Arbeitsauftrag (Hausübung) gegeben werden, ein Bild zu zeichnen oder aus ausgeschnittenen Bildern aus Prospekten/Katalogen eine Collage zu erstellen, die mit dem eigenen Tagesablauf an einem typischen Schultag zu tun hat. Diese Bilder können dann in der Klasse aufgehängt werden. Entweder erzählen die jeweiligen Künstler*innen über das Bild oder die Mitschüler*innen diskutieren darüber, was dargestellt wird und was dies mit dem Tagesablauf zu tun hat.

Tipp: Um die Kinder zu ermuntern, ruhig auch ein bisschen abstrakt oder kreativ zu sein, können Sie als Lehrperson für sich selbst ein Bild / eine Collage erstellen und herzeigen, bevor der Arbeitsauftrag gegeben wird.

2 Arbeit mit der Geschichte

Im Folgenden finden Sie einige Hinweise und Vorschläge, wie Sie mit der Twine-Geschichte „Lisas Schultag“ im Unterricht arbeiten können.

2.1 Durcharbeiten der Geschichte

Setzen Sie danach die Geschichte mit Twine ein – je nach Ausstattung können Sie die Schüler*innen alleine/zu zweit/in kleinen Gruppen daran arbeiten lassen oder Sie zeigen die Geschichte im Plenum über den Beamer. Auch ein Einsatz im Stationenbetrieb ist möglich. Die Geschichte verfügt über einen eindeutig „richtigen“ Pfad, so dass die Schüler*innen bei einer gewählten Antwort, die nicht dem richtigen Gesundheitsverhalten entspricht, wieder zu einem vorherigen Knotenpunkt zurückgeleitet werden, um es nochmals versuchen zu können.

Ermutigen Sie bei Partner oder Gruppenarbeit die Schüler*innen dazu, über die Auswahlmöglichkeiten zu diskutieren bzw. auch zu experimentieren, was passiert, wenn eine für die Gesundheit nicht so optimale Auswahl getroffen wird. Erklären Sie den Schüler*innen, dass es nicht darum geht, möglichst schnell die Geschichte durchzuklicken, sondern auch zu überlegen, warum ein gewisses Verhalten besser bzw. schlechter für die Gesundheit ist.

Hinweis: Wenn die Geschichte ohne Internetverbindung abgespielt wird, kann das Bild der Lebensmittelpyramide nicht angezeigt werden. In diesem Fall sollten ausreichend ausgedruckte Exemplare der Lebensmittelpyramide zur Verfügung stehen, damit die Schüler*innen diese für die Beantwortung einiger der Fragen verwenden können.

2.2 Reflexion des Verhaltens von Lisa bzw. des eigenen Gesundheitsverhaltens

Fragen Sie die Schüler*innen, was sie sich von Lisas Tagesablauf bzw. aus der Geschichte generell gemerkt haben. Welches Verhalten von Lisa ist nicht so besonders gut für die Gesundheit? Fragen Sie auch nach Begründungen dafür. Wie unterscheiden sich Lisas Gewohnheiten von jener der Schüler*innen? Sie können hier auch besonderes Augenmerk auf den Zeitraum vom Aufwachen bis zum Eintreffen in der Schule legen – wann stehen die Schüler*innen auf? Fällt es ihnen leicht? Warum (nicht)? Wird gefrühstückt und wenn ja, was? Wie sieht die Morgenroutine bei anderen Familienmitgliedern aus? Wie schätzen die Schüler*innen das Morgenverhalten ihrer Familienmitglieder ein? Was könnte verändert / verbessert werden?

Ein besonderes Augenmerk kann auf die Lebensmittelpyramide gelegt werden, die in der Geschichte auch thematisiert wird. Schauen Sie sich mit den Schüler*innen gemeinsam die Pyramide genau an – warum ist das, was häufig gut schmeckt, nicht so besonders gesund? Nutzen Sie das Bild der

Lebensmittelpyramide in Kärtchenform – die Schüler*innen können die Kärtchen ausschneiden und die Pyramide nachbauen. Es kann anhand dieser Pyramide darüber gesprochen werden, was die Schüler*innen mögen / nicht mögen, welche weiteren Lebensmittel noch in die jeweilige Reihe passen könnten. Die Schüler*innen könnten auch ihre eigene Lebensmittelpyramide zeichnen (mit Lebensmitteln, die ihnen einfallen bzw. die auch in anderen Ländern / Kulturen häufig sind).

In der 3. und besonders der 4. Schulstufe können Sie auch auf die Rolle der Medien, insbesondere der Werbung, eingehen. Was wird von Medienheld*innen vorgelebt? Was möchte uns die Werbung einreden? Hier finden die Schüler*innen sicherlich viele Beispiele.

3 Weitere Anregungen

In vielen Kindersendungen, Zeitschriften und Geschichten spielt Essen eine große Rolle. Die Kinder können sich auf die Suche nach Plakaten, Werbungen, Prospekten machen, die es rund zum Thema Essen gibt (je nach Fokus kann auch eingeschränkt werden auf eine bestimmte Kategorie z. B. Süßigkeiten, Gemüseprodukte) und sollen Beispiele davon (z. B. Fotos von Plakaten, Prospekte, Kurzbeschreibungen von Werbespots) in die Klasse mitbringen. Gemeinsam kann dann geschaut werden, mit welchen Worten gerne gearbeitet wird, um Kund*innen zu überzeugen, dass dieses Produkt gesund / nicht gesundheitsschädlich ist.

Einige der in der Geschichte vorkommenden Nahrungsmittel können auch auf Englisch gelernt werden (oder sind schon bekannt). Wenn die Geschichte auf Deutsch erarbeitet wurde, können beispielsweise Kärtchen mit Lebensmitteln, die in Lisas Schultag vorkommen, mit solchen vermischt werden, die nicht in der Geschichte vorkommen. Die Schüler*innen sollen die Vokabeln auf Englisch sagen und die Kärtchen in zwei Stapel sortieren – jene, die in der Geschichte vorkommen und jene, die nicht vorkommen. Auch zum Einführen von Phrasen zum Tagesablauf kann die Geschichte eingesetzt werden.

4 Schreiben einer eigenen Geschichte

Da das Thema Ernährung/gesunde Lebensweise für Schüler*innen immer ein wichtiges Thema ist, kann hier auch sehr kreativ gearbeitet werden. Je nach Klassenstufe und Zeit, die zur Verfügung steht, können die Schüler*innen

- eine vorhandene Geschichte, in der Lebensmittel vorkommen, umschreiben und gesunde / ungesunde Ernährungsweisen in den Vordergrund stellen (z. B. Tischlein deck dich, Hänsel und Gretel (z. B. das Pfefferkuchenhaus durch ein Obst-/Gemüsehaus ersetzen), Rotkäppchen (bringt nicht Wein und Kuchen zur Großmutter, sondern ..?))
- eine Szene darstellen, wo Kinder untereinander oder mit Erwachsenen über Ernährung diskutieren (z. B. Besuch eines Fast Food Restaurants oder selbst kochen).
- eine interaktive Geschichte schreiben – ähnlich wie Lisas Schultag könnte eine weitere Geschichte entstehen. Die Schüler*innen können hierbei sehr gut in Gruppen arbeiten. Hierfür empfiehlt sich, dass die Schüler*innen zuerst mit Kärtchen oder Post-its arbeiten, um die Varianten zu entwickeln. Erst wenn die Ausformulierungen überarbeitet sind, sollten sie in Twine eingearbeitet werden.
- ein Poster mit Ernährungsrichtlinien entwerfen: Was sollten wir essen / was eher vermeiden und wie schaffen wir das?

Exkurs: Was ist Twine?

Twine ist ein Open-Source Werkzeug, mit dem sehr einfach interaktive Geschichten erzählt werden können. Die Software, die über <http://twinery.org> heruntergeladen oder dort auch online genutzt werden kann, benötigt keine Programmierkenntnisse. Die fertige Geschichte kann als .html Datei gespeichert werden und daher über jeden Browser (z. B. Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Safari oder Chrome) ohne Internetverbindung aufgerufen werden. Möchte man die Software ohne Internetverbindung für die Erstellung von Geschichten verwenden, so muss diese heruntergeladen und installiert werden. Ein Einstiegs-Tutorial ist beispielsweise unter <https://ebildungslabor.github.io/twinetutorial/> zu finden (Lizenz CC0).