

Wortschatzförderung

Sachrechenstunde mit dem Sandkasten

Ausgangssituation

In der Sachrechenstunde in einer Diagnose- und Förderklasse 1A an einem Sonderpädagogischen Förderzentrum bietet die Lehrkraft gezielt unterrichts-immanente Wortschatzförderung an. Alle Schülerinnen und Schüler zeigen Förderbedarf im Förderschwerpunkt Sprache und haben mit dem sprachfördernden Angebot die Möglichkeit, ihren aktiven und passiven Wortschatz auszubauen. Im Fach Mathematik hat die Klasse zu diesem Zeitpunkt den Zahlenraum 20 erarbeitet.

Material

Da die Schülerinnen und Schüler in der Klasse teilweise noch auf der enaktiven Stufe rechnen, setzt die Lehrkraft das Medium „Sandkasten“ ein. Hier haben alle Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit auf motivierende Weise handelnd alltagsrelevante Rechenoperationen durchzuführen. Zudem bauen die Kinder – ausgehend von ihrem individuellen Entwicklungsstand – ihre sprachlichen Fähigkeiten durch das handlungsbegleitende Sprechen aus.



Abbildung 1: Sandkastenwelt zum Thema "Unterwasser"

Sachrechenstunde mit dem Sandkasten

Struktur einer wortschatzfördernden Sachrechenstunde zum Thema „Unterwasserwelt“

Phasen	Ziele	Ablauf	Umsetzungsideen
Bestandsaufnahme	<p>Welche Wörter kenne ich? (grüne Markierung)</p> <p>Welche Wörter kenne ich noch nicht? (rote Markierung)</p>	<p>Als motivierende Identifikationsfigur hängt die Lehrkraft die Bildkarte eines Piraten an die Tafel, der eine Schatzkarte in einer gestrandeten Flaschenpost entdeckt hat. In der Flaschenpost steht der Auftrag für die Kinder, möglichst viele Wortschätze zu finden.</p> <p>Anschließend präsentiert die Lehrkraft das „Wortschatzplakat“ mit den zu dieser Unterrichtseinheit semantisch passenden Wörtern. Im Dialog mit den Schülerinnen und Schülern klassifiziert die Lehrkraft diese Wörter in unbekannte und bekannte und kennzeichnet sie farblich.</p>	<p>Bildkarte „Pirat“</p>  <p>Abbildung 2: Pirat als Identifikationsfigur</p>
Elaboration	<p>Verknüpfung von Lautgestalt bzw. Wortgestalt mit semantischen Inhalten des Wortes</p> <p>Wie schaut es aus? Wie riecht es? Wie fühlt es sich an? Was macht man damit?</p>	<p>Neue Wörter erarbeiten die Schülerinnen und Schüler im Dialog mit dem „Pirat“ am konkreten Material und vertiefen diese mit semantischen Verknüpfungen, z. B. mit der Fühlkiste. Folgende Wörter erarbeiten sie anhand der Begleiterhandzeichen „die Schere, der Stein, das Blatt“:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Schatzkiste • der Glitzerstein • das Seepferdchen 	

Sachrechenstunde mit dem Sandkasten

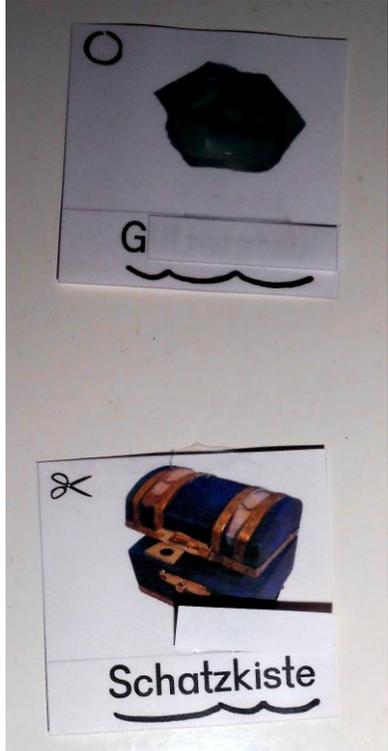
Phasen	Ziele	Ablauf	Umsetzungsideen
	Herausarbeiten der phonologischen Merkmale des Wortes: Verbesserung der Enkodierung durch Memorierung und Segmentierung	Die Schülerinnen und Schüler verknüpfen die Realgegenstände mit Bild-Wortkarten und elaborieren diese phonologisch durch Sprechen in gedehnter „Schneckensprache“, durch Silbenklatschen und Einzeichnen der Silben auf der Wortkarte und das Zuordnen der Wortkarten zu den Realgegenständen.	
Deblockierung	Erhöhung der Zugriffsgeschwindigkeit: Erinnern aller verfügbaren Informationen zum Wort	Die Anfangslaute der neuen Wörter werden vertiefend erarbeitet, um so eine weitere phonologische Abrufhilfe zu schaffen, wenn zu einem späteren Zeitpunkt der Rest des Wortes abgedeckt ist.	
Kategorisierung	Gliederungsprinzipien nach semantischen Merkmalen	Gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern bildet die Lehrkraft folgende Kategorien, in die die bekannten und unbekanntesten Wörter am Boden in der Kinoreihe sortiert werden: <ul style="list-style-type: none"> • Tiere • Dinge • Nur unter Wasser • Auch über Wasser 	

Abbildung 3: Artikelzeichen, phonologische und semantische Abrufhilfen

Ich sehe was, was du nicht siehst...



Sachrechenstunde mit dem Sandkasten

Quellen

Reber, K.: Prävention von Lese- und Rechtschreibstörungen im Unterricht. München 2009

Reber, K; Schönauer-Schneider, W.: Bausteine sprachheilpädagogischen Unterrichts. München 2009

Wildegger-Lack, E.: Therapie von kindlichen Sprachentwicklungsstörungen (3-10 Jahre). Reinhardt: München 2011

Reber, K.: Bildkarte „Pirat“, Computerprogramm „Zabulo“ (zuletzt aufgerufen am 28.6.2017)