

Unterrichtsplanung_Mehlmauer-Larcher

Klasse/ Schüleranzahl (m/w):	2 SOBB 21 Personen (6m/15w) 3 UE a 45 Min.	
Thema/welche Lehrmittel nehme ich mit:	Thema: Lähmungen und neurologische Beeinträchtigungen Farbige Moderationskarten/Anleitung für die „Magische Wand“, Plakatstifte, genügend Magnete für die Tafel	
Lehrplan/Jahresplanung:	Gesundheits-und Krankheitslehre	
Eingangsvoraussetzungen:	Theoretischer Input aus den vorherigen Unterrichtsstunden (und evtl. praktische Erfahrungen) der vier Themen: Epilepsie, ICP (Infantile Zerebralparese), Apoplex (Schlaganfall) und Querschnittssyndrom	
Ziele/Kompetenzen:	Fachkompetenz	Methodenkompetenz
	Ich kann fachbezogene Kenntnisse zu den Themen Epilepsie, ICP (Infantile Zerebralparese), Apoplex (Schlaganfall) und Querschnittssyndrom wiederholen	Ich übe das Anwenden der Unterrichtsmethode „Magische Wand“ Ich erarbeite in der Kleingruppe passende Fragestellungen zu den Fachthemen und kann diese von „leicht“ bis „schwer“ gewichten.
	Sozialkompetenz	Personalkompetenz
	Ich organisiere mich in der Kleingruppe und arbeite kooperativ und kollegial an der Problemstellung. Ich kann Misserfolge in Rahmen des Spiels im Team annehmen und tolerieren.	Ich aktiviere mein vorhandenes Vorwissen und eigenen Meinung zur Problemstellung.

Stundenplanung

Teilschritt	Inhalt	Methode	Zeit
Einleitung	<u>Einstieg in das Thema:</u> Anwendung/Beispiel/ Geschichte <i>Aktivieren von Vorwissen</i> <i>Warum wichtiges Thema</i> <i>Lernziele bekanntgeben</i>	Vorbereitung Erklären was geplant ist- grober Überblick Gruppeneinteilung in 4 Teams (z.B.: durchzählen) <i>Sozialform: Plenum</i>	15 Min.

Hauptteil	<i>Vermittlung und Festigung</i> Unterrichtsmethode Definitionen/Skizzen/ Berechnungen Begutachtungsmaterial Flexibel auf spontane Ereignisse reagieren	Erarbeitungsphase (Beschreibung- siehe Methodenbeschreibung) <i>Sozialform:</i> <i>Gruppenarbeit</i>	30 Min.
		Spiele (Beschreibung- siehe Methodenbeschreibung) <i>Sozialform:</i> <i>Gruppenarbeit</i>	70 Min.
Schluss	Zusammenfassung/ Praxisstory Ausblick/neugierig machen Feedback einholen <i>Reflexion: „Was haben wir gelernt“</i> <i>Erfolgskontrolle</i> (= <i>Lernzielüberprüfung</i>)	Siegerehrung Reflexion (Was hat Euch gefallen/weniger gefallen? Welche Fragen konnten gut/weniger gut/nicht beantwortet werden. Welchen Lernerfolg konnte ich durch das Spiel gewinnen? <i>Sozialform: Plenum</i>	20 Min.

Notwendige Vorbereitungen: z.B. Abstimmung mit Kolleg/innen, Funktionsräume reservieren/überprüfen, Materialien erstellen, Anschauungsmaterial sammeln, Übungsbeispiele ausarbeiten, *Schüler/innen rechtzeitig über notwendige Eingangsvoraussetzungen informieren, etc.*