

Interaktives Lernspiel: Berufe und passende Gegenstände zuordnen

Inhaltsverzeichnis

- [1 Förderung von Medienkompetenz](#)
- [2 Einordnung in den Medienkompetenzrahmen NRW](#)

<https://canva.link/b80uk615gbqj4x1>

Das interaktive Lernspiel „Berufe und passende Gegenstände zuordnen“ fördert Wortschatz, Kategorisierung und sprachliches Denken auf spielerische Weise. Die Schülerinnen und Schüler ordnen Begriffe und Gegenstände den passenden Berufen zu und trainieren dabei gleichzeitig den Umgang mit digitalen Lernangeboten auf dem iPad oder Tablet. Das Material eignet sich besonders für die Grundschule, die Förderschule Lernen sowie die Förderschule Geistige Entwicklung. Lesen auf Wortebene.

<https://canva.link/b80uk615gbqj4x1>

Das interaktive Lernspiel „**Berufe und passende Gegenstände zuordnen**“ verbindet Sprachförderung, Sachunterricht und digitale Medienbildung in einer motivierenden Lernumgebung. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit verschiedenen Berufen wie **Postbote**, **Feuerwehrmann**, **Koch** oder **Friseur** auseinander und ordnen passende Gegenstände und Begriffe den jeweiligen Berufsfeldern zu.

Dabei erweitern die Lernenden ihren thematischen Wortschatz, erkennen Zusammenhänge zwischen Berufen und typischen Arbeitsmaterialien und trainieren ihre Fähigkeiten im Bereich **Kategorisierung**, **Begriffsbildung** und **sprachlichen Verständnisses**. Durch das interaktive Aufgabenformat werden die Inhalte besonders anschaulich und handlungsorientiert vermittelt. Lesen auf Wortebene.

Gleichzeitig erwerben die Schülerinnen und Schüler grundlegende Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien. Sie arbeiten eigenständig mit einem digitalen Lernspiel, bedienen interaktive Elemente per Drag-and-drop und orientieren sich innerhalb einer digitalen Lernumgebung. Das Material eignet sich besonders gut für den Einsatz auf dem **iPad**, Tablet, Laptop oder interaktiven Whiteboard und unterstützt einen motivierenden, differenzierten Unterricht.

1 Förderung von Medienkompetenz

Im Rahmen der Arbeit mit dem digitalen Lernspiel lernen die Schülerinnen und Schüler:

- digitale Arbeitsaufträge selbstständig zu bearbeiten,
- interaktive Aufgabenformate sicher zu nutzen,
- digitale Lernumgebungen zielgerichtet anzuwenden,
- digitale Endgeräte verantwortungsvoll und lernorientiert einzusetzen.

2 Einordnung in den Medienkompetenzrahmen NRW

Die Unterrichtsidee lässt sich insbesondere folgenden Bereichen des **Medienkompetenzrahmens NRW** zuordnen:

- **1. Bedienen und Anwenden**

Die Schülerinnen und Schüler bedienen Tablets und interaktive Lernangebote selbstständig.

Details

Herausgeberin oder Herausgeber	Michaela Reitemeyer
Weiterführender Link	https://canva.link/b80uk615gbqj4x1
Geförderte Kompetenzen	Umgang mit dem iPad

Verortung

Medienkompetenzrahmen NRW	1.2 Digitale Werkzeuge
Unterrichtsfächer	Deutsch Sachunterricht
Stufen	Unterstufe (KME), Primarstufe
Bildungsgänge	Geistige Entwicklung
Aktuelle Trends	iPad