

Begriffsklärung DO-IT-AUFGABEN

ZUSAMMENFASSUNG

DO-IT-AUFGABEN fördern das eigenverantwortliche Lernen, das Problemlöseverhalten, das Technikverständnis und schaffen Voraussetzungen. Sie sind nützlich zur Unterrichtsvorbereitung, zum Üben von Verfahren und Fertigkeiten und zum Tüfteln.

Schwerpunkte: Voraussetzungen entwickeln, Experimentieren und Üben.

DO-IT-AUFGABEN lassen sich für die gewünschte Zielstufe anpassen.

BEGRIFFSKLÄRUNG

DO-IT-AUFGABEN sind Kurzaufgaben aus der Erlebniswelt der Kinder und unterstützen den Entwicklungsstand. Sie können die Bewältigung komplexerer Gestaltungsaufgaben vorbereiten, in dem in kleinen Schritten die Voraussetzungen (Fertigkeiten, Kenntnisse, Selbst- und Problemlösekompetenz) erarbeitet werden. Fertige Objekte als Vorstellungshilfe sind nützlich. Lernende wählen ein Angebot aus und lösen die Aufgabe selbständig. Die Lehrperson stellt die Kurzaufgabe vor, gibt einen thematischen oder technologischen Input und begleitet entsprechend der individuellen Lernvoraussetzungen. Mit dem Lösen der DO-IT-AUFGABEN fällen die Lernenden eigene Entscheidungen, suchen Lösungen im gegebenen Rahmen und entwickeln Erweiterungen.

Mehr zum Konzept der DO-IT-AUFGABEN in den Lehrmitteln Werkweiser 2, S. 35ff und Phänomenales Gestalten, S.4.

HANDHABUNG

Blatt A4 falten und in ein Plastikmappchen A5 stecken. Hintere Seite mit einem dicken Papier abdecken.

Die Vorderseite bezieht sich auf die Schülerinnen- und Schülerarbeit. Auftrag, Skizze, benötigtes Material sowie Ziele sind aufgeführt, ebenso wie Ideen zum Tüfteln. Das erste Ziel jeder DO-IT-AUFGABE bezieht sich auf den Hauptauftrag, das zweite auf die Tüftelidee. Die Lernenden sollen auch das Problemlösen anhand dieser Aufgaben üben können.

Der untere Teil resp. die Rückseite ist Dienstleistung für die Lehrperson. Sie beinhaltet Hinweise zum Unterricht sowie mögliche Lösungen zu den Tüftelaufträgen. Die Zeitdauer zur Umsetzung im Unterricht ist abhängig von den Zielsetzungen, den ausgewählten Schwerpunkten, der Motivation der Lernenden und der Stufe.

UNTERRICHTSVORBEREITUNG

Die Lehrperson entscheidet, wie viele DO-IT-AUFGABEN zur Verfügung gestellt werden. Es kann eine einzige Aufgabe sein, die alle lösen, es kann aber auch eine Auswahl sein, die zum entsprechenden Ziel führt. Dabei sind die Ausrichtung des eigenen Gestaltungsunterrichts und die Voraussetzungen zu berücksichtigen. Neben der Förderung der Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse im Umgang mit Materialien und Werkzeugen lässt sich auch die Problemlösekompetenz üben.

QUERVERWEISE

- + Bei technischen Verfahren verweisen wir auf das Lehrmittel Werkweiser 2 oder 3 (Kürzel WW2, S.207ff). Thomas Stuber ist Hauptautor WW2.
- + Bei textilen Verfahren verweisen wir auf das Lehrmittel Fadenflip Band 1 oder 2 (Kürzel FF1).
- + Bei thematischen Verweisen beziehen wir uns aufs Lehrmittel Phänomenales Gestalten: Schwachstrom und Magnetismus (Kürzel PGSM). Autoren sind die Gründer der DO-IT-WERKSTATT Christoph Brandenberger und Thomas Stuber.