

„Echt tierisch!“

Was Sie erwartet

Die TOPIC-Lernwelt rund um das Thema „Echt tierisch!“ ist Teil unseres Leseförderprogramms, welches die Leseförderkompetenz der Schüler*innen auf unterhaltsame und lehrreiche Art stärken soll. Das Leseförderkonzept beruht auf dem lesedidaktischen Konzept von TOPIC und umfasst die drei Säulen „Lesen trainieren“, „Lesen fördern“ und „Zugang zu Sprache und Literatur vermitteln“.



Die Lernwelt widmet sich dem Thema „Echt tierisch“ und ist in vier Lernmodule unterteilt. Zur Stärkung der Lese-, Schreib- und Hörkompetenz der Schüler*innen werden die Informationen als geschriebene Texte, Audio- und Filmdateien oder in Form von Infografiken oder Mindmaps präsentiert. Die Lernenden setzen sich mit dem Inhalt auseinander, entnehmen selektiv Informationen und überprüfen ihren Lernfortschritt anhand verschiedener und motivierender Aufgabenstellungen. Manche Module regen dazu an, Texte laut vorzulesen, sie aufzunehmen oder eigene Texte oder Visualisierungen zu erstellen.

Je nach Verfügbarkeit der digitalen Endgeräte können Aufgaben in Einzel- oder Partner- oder Gruppenarbeit gelöst werden. Insbesondere produktionsorientierte Aufgaben bieten sich für Partner- oder Gruppenarbeiten an.

Daneben trainieren die Lernenden bei der Bearbeitung der einzelnen Module auch den Umgang mit dem Computer bzw. Tablet. Insgesamt bietet die Lernwelt von TOPIC eine ansprechende und effektive Möglichkeit, die digitale Grundbildung zu fördern.

Aufbau und Inhalte

- Modul 1: **Rekordhalter und Lebenskünstler****
Die Kinder lernen Tiere kennen, die etwas ganz Besonderes können: Manche sind stärker als jeder Mensch, andere klüger, als man denkt – und einige überleben sogar in extremer Kälte und Trockenheit.
- Modul 2: **Tiere im Porträt****
Hier finden die Kinder faszinierenden Bewohner des Tiergartens Schönbrunn vor: zum Beispiel die größten Nagetiere der Welt und auch scheue Waldbewohner, die in Österreich stark bedroht sind.
- Modul 3: **Wilde Stadt****
Rehe äßen zwischen Gräbern, Füchse schleichen durch durch Gärten und hoch oben auf den Kirchtürmen ziehen Falken ihre Jungen groß – hier finden die Kinder heraus, wie sich Tiere



Bilder: Alones/Shutterstock.com (1), Freepik (1), ValLiza/Shutterstock.com (1)

an den Großstadtdschungel anpassen.

Modul 4:

Tierische Tricks

Eulen fliegen lautlos durch die Nacht, Fische tarnen sich im Seegras, Bienen besiegen ihre Feinde im Team. Die Kinder entdecken die genialen Überlebenstricks der Tiere – und erfinden ihr eigenes „Super-Wesen“ mithilfe von KI!

Umfang:

Im Modul 1 „Rekordhalter und Lebenskünstler“ befinden sich überwiegend bildgestützte Texte, die in acht verschiedenen Aufgabenstellungen überprüft werden. Im ersten Abschnitt werden fünf rekordverdächtige Tiere in kurzen Texten vorgestellt, deren Verständnis mit Wahr-Falsch-Aufgaben und Zuordnungsaufgaben getestet werden. Die Bärtierchen bilden den Abschluss der Vorstellungsrunde. Im siebten Teil geht es um Hör-/Sehverstehen in einem Video des WWF Österreich über Tiere im Winterschlaf und in der Winterruhe sowie deren Überlebensstrategien. Hier wird nochmals mit Multiple-Choice-Aufgaben das Textverständnis überprüft. In der abschließenden Aufgabe geht es um Texterstellung in Form eines „tierischen“ Tagebuchs. Insgesamt sollten die Teile 1 bis 6 in 45–60 Minuten bearbeitet werden können. Im siebten und achten Teil können dann nochmals 45–60 Minuten veranschlagt werden, je nachdem, wie geübt die Kinder mit dem Erstellen der Textform Tagebuch sind.

Im Modul 2 „Tier im Porträt“ werden in drei Hörverstehensaufgaben Wasserschweine, Rosenflamingos und Kattas vorgestellt. Das Überprüfen des Textverständnisses erfolgt über Wahr-Falsch-, Zuordnungs- und Multiple-Choice-Aufgaben. Dies kann in 45 Minuten durchgeführt werden. Im nächsten Abschnitt wird das Hör-/Sehverstehen über den Luchs (WWF Österreich) mit Multiple-Choice-Aufgaben überprüft. In Aufgabe 5 geht es um das Lesen und Erkunden von Plänen und die Orientierung im Tierpark Schönbrunn, welche sehr einfach spielerisch erweitert werden kann, indem sich die Kinder gegenseitig neue Aufgaben stellen und/oder Führungen durch den Tierpark gestalten. Das kann auch in 45 Minuten erfolgen. Abschließend sollen die Schüler*innen einen Steckbrief eines Tieres in einem Audiobeitrag planen, gestalten und aufnehmen. Je nach Vorerfahrung wären hier mindestens 45 Minuten einzuplanen.

Das Modul 3 „Wilde Stadt“ beinhaltet bildgestützte, kurze Texte, deren Verständnis mit Multiple-Choice-Aufgaben überprüft wird. In der nächsten Aufgabe werden etwas komplexere Texte, die aber auch in einer Leichtleseversion vorliegen, als Tandem jeweils laut vorgelesen. Das Verständnis wird wiederum in einer weiteren Multiple-Choice-Aufgabe und zwei Zuordnungsaufgaben überprüft. Abschließend wird ein Großstadttier recherchiert, in einem Mini-Plakat oder Infographik portraitiert und den Mitschüler*innen vorgestellt. Die Texte können sehr zügig in 45 Minuten erarbeitet werden. Je nach Vorerfahrung in Recherche und Plakaterstellung sowie Präsentation sollte genügend Zeit eingeplant werden, um den Leistungen aller Schüler*innen gerecht zu werden, also eventuell 45–90 Minuten.

Das Modul 4 „Tierische Tricks“ beinhaltet neben bereits bekannten Aufgabenformaten auch eine Teleprompter-Vorleseaufgabe, die das Vortragen eines Textes beinhaltet, der zunächst eingeübt werden sollte. Als Teleprompter kann sowohl digital oder aber auch analog mit Texttafeln gearbeitet werden. Die Übungszeit orientiert sich am Leistungsstand der Klasse

und sollte aber genügend Raum finden, damit zufriedenstellende Ergebnisse erzielt werden können. Die übrigen Leseverstehensaufgaben können in 45 Minuten bearbeitet werden, obwohl es sich um vier Texte handelt, da wieder Multiple-Choice- und Zuordnungsaufgaben zur Überprüfung dienen.

Abschließend haben die Schüler*innen die Auswahl zwischen zwei Projekten:

1. Diskussion mit Erstellung einer Mindmap über die Strategien, die Tiere anwenden, um sich zu tarnen oder Feinde zu täuschen.
2. Nach Erörterung der besten Strategien erfolgt die Erstellung eines Supertiers mithilfe eines KI-Tools.

Die Kinder bzw. Jugendlichen brauchen hier je nach Vorerfahrung in beiden Projektarbeiten 45 Minuten, um die Diskussion zu führen, gezielt Tools zu nutzen und dann zu Ergebnissen zu kommen, die festgehalten werden sollten.

Hinweise für den Einsatz der digitalen Lernwelt im Unterricht

Bei der Erarbeitung der Module sollte die Lehrkraft Folgendes beachten:

- Die Module werden **online über den Browser** abgerufen. Die Installation einer speziellen Software ist nicht notwendig, eine stabile Internetverbindung ist aber Voraussetzung für die Bearbeitung der Einheiten. Sie können von allen internetfähigen Endgeräten bearbeitet werden – sowohl in der Schule als auch als Hausaufgabe. Dabei ist allerdings zu beachten, dass der Lernfortschritt online nicht gespeichert werden kann.
- Hinweis zur Navigation: Bei der Rückkehr zur Übersicht oder der Verwendung des Navigationsbuttons des Browsers „Zurück zur letzten Seite“ wird das Modul verlassen; die Arbeitsergebnisse werden dann wieder zurückgesetzt!
- Die Module können **der Reihe nach oder auch einzeln** bearbeitet werden. Sie sind in sich abgeschlossen und eignen sich daher gut für die Stationsarbeit oder einen Lernzirkel. Obwohl eine rein digitale Bearbeitung möglich ist, bietet es sich an, das Online-Angebot mit analogen Aufgaben zu ergänzen, um insbesondere die Schreibkompetenz der Schüler*innen zu fördern.
- In einigen Modulen sind **Audiodateien** bzw. Videoaufnahmen integriert, die das genaue Zuhören fördern und das Vortragen schulen sollen. Damit die Lernenden sich nicht gegenseitig stören, ist die Verwendung von Kopfhörern empfehlenswert oder aber die Verteilung der Schüler*innen auf mehrere Räumlichkeiten.
- Bitte das Tablet im Querformat verwenden.

Didaktische Hinweise

- Für eigene Sprech- und Schreibaufgaben benötigen die Schüler*innen entweder Papier, Kärtchen, Plakate und Stifte oder ein digitales Endgerät mit der Möglichkeit, Audiodateien aufzuzeichnen. Ebenfalls wird ein Textverarbeitungsprogramm und eventuell eine App für die Erstellung von Mindmaps benötigt.
- Bei der Bearbeitung der Multiple-Choice-Aufgaben ist zu beachten, dass es mitunter mehrere richtige Lösungen gibt; erst wenn alle richtigen Lösungen markiert werden, gilt die Antwort als „richtig“.
- In Modul 4 sind optionale KI-Aufgaben enthalten, die eventuell eine Anmeldung bei einer KI voraussetzen (Dall E, ChatGPT, Canva o. a.), um ein Supertier zu charakterisieren und zu gestalten.

Kompetenzen

Kompetenzorientierung hat sich als zentrales didaktisches Paradigma für die Gestaltung von Lernprozessen etabliert. Hier finden Sie einen Überblick, welche Kompetenzen die Schüler*innen zur Bewältigung der Missionen trainieren.

Kapitel	Thema: Intelligente Tiere	Kompetenzen
Modul	Rekordhalter und Lebenskünstler Auch in der Tierwelt gibt es Arten, die ein wenig anders sind als die anderen – größer, kleiner, lauter, klüger ...	<ul style="list-style-type: none">• Leseverstehen• Informationen aus einem Text entnehmen• Hör-/Sehverstehen• einen Text/Bericht (Tagebuch) verfassen• einen Text sinnbetont vorlesen
Mission 2	Tiere im Porträt Ob riesiges Nagetier oder graziler Vogel – Tiere überraschen uns mit ihren erstaunlichen Fähigkeiten.	<ul style="list-style-type: none">• Hörverstehen• Informationen aus einem Text entnehmen• Leseverstehen einer Landkarte• Orientierung auf einer Landkarte• Hör-/Sehverstehen• Informationen sammeln, ordnen und organisieren; eventuell mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms• Erstellen eines Portraits und Erstellen einer Audioaufnahme
Mission 3	Wilde Stadt Wildtiere leben mitten in der Stadt und passen sich an den Menschen an.	<ul style="list-style-type: none">• Leseverstehen• Hörverstehen• Texte verfassen und vortragen• Informationen aus einem Text und einem Audiofeature entnehmen und auswerten• eine Internetrecherche gezielt durchführen• Informationen sammeln• Informationen in einem Plakat zusammenfassen
Mission 4	Tierische Tricks	<ul style="list-style-type: none">• Leseverstehen• Hörverstehen• einen Text in vorgegebener Geschwindigkeit einüben• Informationen aus einem Text entnehmen und auswerten• Texte sinnbetont präsentieren• in einer Kleingruppe mitarbeiten und kommunizieren• Mindmap erstellen• KI-Tools anwenden

Mission 4	KI-Aufgaben (Grundlagen)	<ul style="list-style-type: none"> • ChatGPT verstehen: Was ist künstliche Intelligenz? • Funktionsweise von LLMs und datenbasierten KIs verstehen • Informationen, die ein KI-Tool liefert, sammeln, verstehen, auswerten • Prompts/Arbeitsaufforderungen formulieren, testen und überarbeiten • Bilder mit KI erstellen, beschreiben und präsentieren • Ergebnisse überprüfen und evtl. hinterfragen • kollaborativ Aufgabenstellungen entwickeln und verbessern
------------------	---------------------------------	---

Gewinnspiel: Schnitzeljagd

Die Schnitzeljagd ist ein Preisrätsel von JUNGÖSTERREICH, bei dem die Lernenden aufgefordert sind, ihr Wissen spielerisch anzuwenden, um die Lösung des Rätsels zu erarbeiten. Sie benötigen dafür die Schnitzeljagd und das dazugehörige Lösungsblatt, auf dem das Lösungswort eingetragen wird.

Teilnahme am Gewinnspiel: Nachdem Ihre Schüler*innen das Lösungswort gefunden haben, senden Sie dieses bitte mit dem Stichwort „Tierische Schnitzeljagd“ bis zum 31.05.2026 per E-Mail an gewinnspiel@mytopic.at. Geben Sie in der E-Mail bitte die Klasse und die Kontaktdaten Ihrer Schule an, um die Teilnahme zu bestätigen.