SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Medien kreativ im Deutschunterricht einsetzen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

IV.14

Mit Medien umgehen

Erklärvideos, Apps, Smartphones – Medien kreativ im Deutschunterricht einsetzen

Katrin Minner, Sundern

© Klaus Vedfelt / Digital Vision

© RAABE 2020

Diese Unterrichtsreihe widmet sich dem kreativen und produktiven Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht. Ihre Schülerinnen und Schüler erstellen interaktive Learning-Apps, welche sie zur Wiederholung von Rechtschreibung und Zeichensetzung nutzen, oder produzieren Erklärvideos und Flyer, nehmen Gedichtvorträge auf oder verfassen gemeinsam eine Geschichte.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	8–10
Dauer:	17 Unterrichtsstunden / einzelne Bausteine
Kompetenzen:	1. Schreiben: Texte sprachlich gestalten, kreatives Schreiben; 2. Grammatik: Rechtschreib- und Grammatikregeln wiederholen 3: Sprechen: Gedichte vortragen und Erklärvideos einsprechen
Medienkompetenzen:	Kommunizieren und Kooperieren (2); Produzieren und Präsentieren (3)
Thematische Bereiche:	Kreatives Schreiben, kreative und produktive Mediennutzung, produktive Schreibformen, Lyrik analysieren, spielerisch mit Sprache umgehen, den eigenen sprachlichen Ausdruck trainieren
Medien:	Texte, Farbseite, Bilder, Anleitungen für die Nutzung kostenloser Apps und Programme
Zusatzmaterialien:	interaktive Lernbausteine, Differenzierungsmaterial

Rund um die Reihe

Warum behandeln „wir" das Thema?

Digitale Medien eröffnen eine Vielfalt an Möglichkeiten, den Deutschunterricht aktiv und kreativ zu gestalten. In dieser Unterrichtsreihe werden verschiedene Tools, Apps und Programme vorgestellt, die ohne großen Aufwand im Unterricht integriert werden können, um die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler[1] zu fördern. Die Unterrichtseinheit unterstützt Sie dabei, das Medienkonzept Ihrer Schule unterrichtspraktisch umzusetzen und die Möglichkeiten digitaler Medien wie Whiteboards, Tablets und Smartphones für kreativen Deutschunterricht zu erkunden.

Hinweis zur Differenzierung: Die Einheit bietet aufgrund der offenen Arbeitsweise Möglichkeiten der Differenzierung über die Sozialform sowie nach Neigung/Interessen. Die Schüler arbeiten häufig gemeinsam in Teams und bringen hier ihre individuellen Kenntnisse und Fähigkeiten ein. Darüber hinaus finden sich auf der beiliegenden CD bzw. in der Zip-Datei auch spezifische Übungen für leistungsstärkere und leistungsschwächere Schüler.

Was müssen Sie zu diesem Thema wissen?

Einige Materialien greifen auf die Lernplattform *www.learningapps.org* zurück (M 1, M 3, M 5). Hier können Sie gemeinsam mit den Schülern interaktive Übungen (Apps) erstellen, um Gelerntes zu wiederholen. Sie können alternativ auch auf bereits erstellte Übungen zurückgreifen und so direkt in die Übungsphase starten.

Zuvor ist es notwendig, sich als Lehrkraft zu registrieren. Die Nutzung der Plattform ist kostenfrei. Sie finden dort auch verschiedene digitale Aufgaben, die Sie interaktiv mit Ihren Schülern bearbeiten können. Für jede Klasse kann man auf *www.learningapps.org* eine Klassenliste erstellen und Passwörter für die Schüler generieren. Mit diesem Passwort bekommen die Schüler Zugriff auf die Seite und die verschiedenen Apps. So können die Lernenden über ihr Smartphone interaktive Aufgaben individuell lösen und bearbeiten. Außerdem ist es möglich, einen Klassenordner anzulegen, um dort die selbst erstellten Apps zu speichern.

Was ist das Besondere an dieser Reihe?

Anhand verschiedener Themen aus dem Deutschunterricht zeigt die Unterrichtseinheit auf, wie es möglich ist, digitale Tools, Apps und browserbasierte Programme zu nutzen.

Die Schüler wiederholen zunächst die wichtigsten Regeln der Rechtschreibung und der Grammatik, indem sie interaktive Übungen bearbeiten oder selbst erstellen (M 1, M 3) oder die Regeln in einem Erklärvideo präsentieren (M 2). Im weiteren Verlauf des Unterrichts setzen sie sich auch kreativ mit Lyrik auseinander (M 4–M 7). Sie lernen sprachliche Mittel kennen und stellen diese in Form eines digitalen Flyers vor. Die Schüler tragen verschiedene Gedichte vor und nehmen diese als Audiospur auf. Im Anschluss lernen sie die Wirkung ihrer eigenen Sprache kennen und schreiben mit verschiedenen Tools Gedichte, die sie in einem Poetry-Slam vortragen.

Im weiteren Verlauf verfassen sie online eine eigene Geschichte (M 8), welche sie als Minibook ausdrucken können, sie gestalten ein Plakat zu einem Kinofilm (M 9) und erstellen einen Werbespot (M 10).

Konkret wird der Einsatz folgender Methoden, Tools und Apps trainiert: Adobe Spark Page oder Pages von Apple, um einen digitalen Flyer zu gestalten, KineMaster, PowerDirector, WhatsApp, iMovie bzw. die Funktion Sprachmemo des Smartphones, um Audioaufnahmen zu machen, Paint

[1] Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler" verwendet.

© RAABE 2020

3D um ein Plakat zu zeichnen und Adobe Spark Video, KineMaster, PowerDirector oder i-movie um Videos zu gestalten. Viele dieser Anwendungen sind intuitiv zu bedienen und erfordern keine lange Einarbeitungszeit. Meist kennen sich Schüler sehr gut mit den verschiedenen Tools und Apps aus. So ergibt sich die Chance, voneinander zu lernen und Fähigkeiten der Schüler zu berücksichtigen.
Da für verschiedene Aufgaben in dieser Unterrichtsreihe die Nutzung des Smartphones sinnvoll und notwendig ist, sollte es den Schülern erlaubt sein, ihr Smartphone im Unterricht zu benutzen, allerdings ist es wichtig, im Vorfeld konkrete Regeln für die Handynutzung aufzustellen.
Eine weitere Besonderheit sind interaktive Lernbausteine der Plattform *www.learningapp.org*, die Sie zur spielerischen Wiederholung von Grammatik einsetzen können (M 1, M 3, M 5). Die Übungen können am PC, Tablet oder Smartphone bearbeitet werden.

Welche Kompetenzen vermitteln Sie?

Die Schüler
- planen, gestalten und präsentieren adressatengerecht verschiedene Medien
- lernen Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen
- wiederholen die wichtigsten Rechtschreib- und Grammatikregeln
- nehmen eigene Audios und Videos auf
- lernen, sich selbst vor der Kamera zu präsentieren.

Welche Materialien können Sie zusätzlich nutzen?

Weiterführende Internetseiten

- *www.learningapps.org.*
  Diese Plattform bietet verschiedene Tools, um interaktive Zuordnungsaufgaben, Aufgaben mit freien Textantworten oder Lückentexte etc. zu gestalten.
- *www.netzwerk-digitale-bildung.de*
  Diese Internetseite bietet aktuelle Informationen rund um das Thema digitales Lernen in der Schule. Außerdem beinhaltet die Internetseite eine Vielfalt an Unterrichtsmethoden.
- *www.bildung.digital/digitale-lernkultur*
  Diese Internetseite bietet ebenfalls Informationen und Tipps zum Thema digitale Bildung.

Medienkompetenzen (KMK)
(2) Kommunizieren und Kooperieren: Kommunikationstools nutzen, z. B. digitale Pinnwand für kollaborative Ideensammlung (**M 8**) (3) Produzieren und Präsentieren: Erstellung einer LearningApp (**M 1, M 3**), eines Erklärvideos (**M 2**), eines Flyers (**M 5**), einer Audiodatei des Gedichtvortrags (**M 6**), eines Filmplakats (**M 9**) und eines Werbespots (**M 12**)

KMK-Medienkompetenzen im Überblick

© RAABE 2020

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Rechtschreibregeln zur Großschreibung wiederholen

EXTRA

M 1 (Ab) **Wie schreibt man das noch mal? /** Wiederholung der wichtigsten Rechtschreibregeln mittels einer LearningApp, ein interaktives Memory erstellen

Benötigt:
- ☐ Whiteboard
- ☐ Laptop
- ☐ Smartphone

2.–5. Stunde

Thema: Zeichensetzungsregeln wiederholen

TIPP

M 2 (Ab) **Kommasetzung nach Gefühl? /** Regeln wiederholen, Beispiele finden, ein eigenes Erklärvideo planen und produzieren

Benötigt:
- ☐ Tablet
- ☐ Internet
- ☐ Pappe, Papier, Stifte, Kleber, Schere

6. Stunde

Thema: Die Zeitformen des Verbs

M 3 (Ab) **Präsens, Präteritum, Plusquamperfekt … /** Die Zeitformen des Verbs wiederholen, ein interaktives Gruppenpuzzle erstellen und zur Übung nutzen

7. Stunde

Thema: Merkmale von Gedichten wiederholen

M 4 (Ab) **Woran erkennt man ein Gedicht? /** Den Aufbau eines Gedichts wiederholen und ein Gedicht mithilfe der Tools von *www.d-rhyme.de* verfassen

EXTRA

Benötigt:
- ☐ Tablet
- ☐ Laptop
- ☐ Smartphone

8. Stunde

Thema: Die sprachliche Gestaltung eines Gedichtes untersuchen

M 5 (Ab) **Sprachliche Mittel kennen und anwenden lernen /** Sprachliche Mittel in einem digitalen Flyer erklären

Benötigt:
- ☐ Tablet
- ☐ Internet
- ☐ Pappe, Papier, Stifte, Klebe, Schere
- ☐ Adobe Spark Post oder Pages von Apple

© RAABE 2020

9. Stunde

Thema: Ein Gedicht vortragen – Audio aufnehmen

M 6 (Ab) **Mit Mimik, Gestik und Stimme ein Gedicht vortragen /** Ein eigenes Audio aufnehmen und den Ausdruck der eigenen Sprache trainieren

EXTRA

Benötigt:
- ☐ Smartphone
- ☐ Mikrofon
- ☐ Stativ

10.–12. Stunde

Thema: Einen Poetry-Slam veranstalten

M 7 (Ab) **Bist du ein Slammer? /** Ein Gedicht schreiben, eine Performance für einen Poetry-Slam einüben und als Video aufnehmen

Benötigt:
- ☐ Smartphone
- ☐ Stativ
- ☐ Kamera

TIPP

13. Stunde

Thema: Eine eigene Geschichte entwickeln und schreiben

M 8 (Ab) **Klasse Geschichte! /** Mithilfe von Reizwörtern eine Klassengeschichte verfassen

Benötigt:
- ☐ Papier und Stift
- ☐ Laptop oder PC

TIPP

14. Stunde

Thema: Ein Filmplakat gestalten

M 9 (Ab) **Ein Kinoplakat gestalten /** mit einem digitalen Zeichenprogramm ein Plakat entwerfen

Benötigt:
- ☐ Laptop, PC oder Tablet

15.–17. Stunde

Thema: Werbung gestalten

M 10 (Ab) **Einen Werbespot gestalten /** Ein Produkt kreativ bewerben

Benötigt:
- ☐ Stifte, Papier, Kleber
- ☐ Smartphone
- ☐ Tablet

TIPP

© RAABE 2020

Minimalplan
Die einzelnen Materialien können unabhängig voneinander eingesetzt werden. Auch die Reihenfolge kann beliebig geändert und angepasst werden.

Differenzierungssymbole

= leistungsschwächere Schüler erhalten hier hilfreiche **Tipps**.

= leistungsstärkere Schüler können zusätzliche **Extraaufgaben** bearbeiten.

= differenzierende Materialien vorhanden

= Material für leistungsstärkere Lernende

= Material für leistungsschwächere Lernende

Hinweise zur CD / Zipdatei
Alle Materialien des Beitrags finden Sie auf der CD RAAbits Deutsch Mittlere Schulformen (CD 49) als Word-Dokumente. So können Sie die Materialien am Computer gezielt bearbeiten und sie auf Ihre Lerngruppe abstimmen.

Auf der CD bzw. in der Zipdatei finden Sie außerdem:

Zusatzmaterial
ZM 1 Videos gestalten mit KineMaster oder PowerDirector
ZM 2 Zeichnen mit Paint 3D oder iPad

Material auf höherem Niveau
M 3 Präsens, Präteritum, Plusquamperfekt
M 4 Woran erkennt man ein Gedicht?

Material auf niedrigerem Niveau
M 5 Sprachliche Mittel wiederholen

© RAABE 2020

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Medien kreativ im Deutschunterricht einsetzen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.