



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Teaching the digital way - Apps für die Textarbeit nutzen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.B.8

History Skills

Teaching the digital way – Apps für die Textarbeit nutzen

Nach einer Vorlage von Dirk Beyer



© RAABE 2020

© KlausVedfeldt/DigitalVision Vectors/Getty Images Plus

Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Auch im bilingualen Geschichtsunterricht verspricht die Digitalisierung gewinnbringende Herangehensweisen an englischsprachige Texte sowie verstärkte Formen von Multimodalität. Für viele Lernende sind die neuen oder veränderten Methoden motivierend und modern. Sie erleichtern das kooperative Arbeiten und die Visualisierung von Ergebnissen. Die hier vorgestellten Zugänge ermöglichen eine vertiefte Textarbeit, die auch den Ansprüchen einer immer größeren Heterogenität gerecht wird.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	9–13
Dauer:	–
Kompetenzen:	Text- und Medienkompetenz: ein erweitertes Spektrum einfacher Methoden der Rezeption und Produktion klar strukturierter Medien anwenden, analoge und digitale Medien funktional einsetzen
Thematische Bereiche:	Textarbeit im bilingualen Geschichtsunterricht, Medienkompetenz
Material:	Methodenblätter
Zusatzmedien:	Tablets, Smartphone (oder PC), Internet; Apps: (u. a.) Mindmaster©, www.wortwolken.com , Mentimeter©, QR-Code Creator and Reader

Fachwissenschaftliche Hinweise

Geschichtsunterricht und Medienkompetenz

Mit dem Beschluss der Kulturministerkonferenz im Dezember 2016 hat eine Veränderung des Unterrichts begonnen, die nicht nur den Kriterien einer nachhaltigen, sondern auch einer **digitalen Bildung** gerecht werden soll. Infolge der Implementation digitaler Medien in deutschen Klassenzimmern verändern sich Formen der Informationsbeschaffung, der Kommunikation sowie der Zugang zu authentischen Lernmaterialien. Trotz der angestrebten größeren Nähe zum Alltag unserer Schülerinnen und Schüler¹, kann der (vermehrte) Einsatz ebenfalls zu (sprachlicher) Überforderung, verstärkter Ablenkung und demzufolge fehlender Zielführung führen. Die vorgestellten Applikationen dienen dazu die Vielfältigkeit im Unterricht zu erweitern, zu innovieren und eine vergrößerte Motivation bei den Lernenden aufzubauen.

Zu den Applikationen (Apps)

Der Fokus der Einheit liegt auf dem **sinnvollen Einsatz einer Auswahl digitaler Applikationen**. Im Vordergrund steht die Verwendung möglichst kostenloser bzw. kostengünstiger Apps, die auf der einen Seite innovativ und auf der anderen Seite schülerfreundlich zu bedienen sind.

M 1	Station Rotation	<ul style="list-style-type: none"> QR-Code Reader (App bzw. Smartphone-Kamera)
M 2	digitale Character Mindmaps	<ul style="list-style-type: none"> www.mindmeister.com http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download https://cmap.ihmc.us/
M 3	QR-Codes	<ul style="list-style-type: none"> http://goqr.me/de/ https://www.qr-code-generator.com
M 4	Mentimeter	<ul style="list-style-type: none"> www.mentimeter.com

Bibliografische Angaben

- **Busch, Michael:** *55 Webtools für den Unterricht – einfach, konkret, step-by-step. 2. Auflage.* Auer Verlag, Augsburg 2018.

Didaktisch-methodische Hinweise

Zur Lerngruppe und den curricularen Vorgaben

Infolge der landesweiten Einführung des **Medienkompetenzrahmens** ist der Einsatz digitaler Medien in der Schule sowie eine verstärkte „Bildung in der digitalen Welt“ obligatorischer Bestandteil eines jeden Unterrichts geworden. Hierbei ist nicht nur eine gerechte Förderung der Medienkompetenz und der medialen Ausstattung deutscher Klassenzimmer, sondern auch eine praktikable und möglichst effektive Verwendung im Unterricht entscheidend. Die Methoden sind sowohl für den Einsatz in der Sekundarstufe I, als auch in der Sekundarstufe II geeignet.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im weiteren Verlauf nur noch „Schüler“ verwendet.

Methodischer Schwerpunkt

Die folgende Tabelle gibt eine detaillierte Übersicht hinsichtlich der möglichen **methodischen und mediendidaktischen Kompetenzförderung**:

1.2 Digitale Werkzeuge	Die Schüler verwenden digitale Werkzeuge (<i>QR-Code creator and reader</i> , <i>Mentimeter</i> ®, <i>Mindmaster</i> ® etc.), lernen diese in ihrem Funktionsumfang kennen und setzen sie zielgerichtet ein.
1.3 Datenorganisation	Die Schüler erstellen eine <i>Mindmap</i> oder <i>Concept Map</i> mithilfe einer Applikation und organisieren und strukturieren ihre gewonnenen Erkenntnisse.
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Die Schüler verwenden digitale Applikationen zur Verbesserung ihres kollaborativen und kooperativen Arbeitens, indem sie mithilfe von <i>Mindmaster</i> ® bzw. <i>CmapTools</i> ® an gemeinsamen Mindmaps bzw. Concept Maps arbeiten.
4.1 Medienproduktion und Präsentation	Die Schüler verwenden Medienprodukte (u. a. erstellte Charakter-Mindmaps, Präsentationen aus <i>Mentimeter</i> ®), um Unterrichtsergebnisse adressatengerecht zu planen, zu gestalten und ggf. im Plenum zu veröffentlichen.

Auf einen Blick

Methode 1: Stationenlernen mit digitalen Medien (Station Rotation)

Methode 2: Die Arbeit mit digitalen Character-Mindmaps

Methode 3: Mit QR-Codes differenzieren sowie intertextuelles und multimodales Arbeiten fördern

Methode 4: Mit Mentimeter® Vorwissen und Ergebnisse evaluieren



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Teaching the digital way - Apps für die Textarbeit nutzen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

