Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitaler Lateinunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

IV.B.6

Projekte

Digitaler Lateinunterricht – Schüleraktivierende Bausteine mit *LearningApps* selbst erstellen

Judith Albert

© RAABE 2021

kleine schüleraktivierende Übungsbausteine lockern den Unterricht auf, ermöglichen Selbststeuerung und Individualisierung und können einen interessanten Mehrwert für den Unterricht darstellen. Die kostenlose Internetseite www.learningapps.org stellt dafür nach dem Baukasten-Prinzip eine Vielzahl von Vorlagen zur Verfügung, die sich äußerst einfach und zeitsparend mit konkreten Inhalten füllen lassen. Die Einarbeitungszeit ist denkbar gering, wie auch das eigene Ausführungswissen demonstriert. Die Bausteine lassen sich flexibel für alle Endgeräte nutzen. Sie eignen sich in besonderer Weise nicht nur für den Unterricht in den modernen Fremdsprachen an allen Schularten, sondern auch für den Lateinunterricht am Gymnasium.

KOMPETENZPROFIL

LearningApps – interaktive Lernbausteine

Klassenstufe/Lernjahr:	6.–13. Klasse
Dauer:	4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	1. Kulturkompetenz: Römische Geschichte, Persönlichkeiten, Literatur und Denkmodelle einordnen; 2. Sprachkompetenz: Wortbedeutungen angeben, Wortverwandtschaften erkennen, grammatikalische Fachbegriffe verwenden, sprachliche Erscheinungen einordnen, Wortbestandteile erfassen, Wörtformen bestimmen und bilden
Thematische Bereiche:	Neue Medien, Unterrichtsentwicklung, Individualisierung, Schüleraktivierung, Grammatik, Wortschatz, Kulturgeschichte

© 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.

Projekte

Digitaler Lateinunterricht – Schüleraktivierende Bausteine mit *LearningApps* selbst erstellen

Judith Albert

© getty images/akinbostanci

© RAABE 2021

Kleine schüleraktivierende Übungsbausteine lockern den Unterricht auf, ermöglichen Selbststeuerung und Individualisierung und können einen interessanten Mehrwert für den Unterricht darstellen. Die kostenlose Internetseite www.learningapps.org stellt dafür nach dem Baukasten-Prinzip eine Vielzahl von Vorlagen zur Verfügung, die sich äußerst einfach und zeitökonomisch mit konkreten Inhalten füllen lassen. Die Einarbeitungszeit ist denkbar gering, wie auch das eigene *Einführungsvideo* demonstriert. Die Bausteine lassen sich flexibel für alle Endgeräte nutzen. Sie eignen sich in besonderer Weise nicht nur für den Unterricht in den modernen Fremdsprachen an allen Schularten, sondern auch für den Lateinunterricht am Gymnasium.

KOMPETENZPROFIL

LearningApps - interaktive Lernbausteine

Klassenstufe/Lernjahr:	6.–13. Klasse
Dauer:	4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	1. Kulturkompetenz: Römische Geschichte, Persönlichkeiten, Literatur und Denkmodelle einordnen; 2. Sprachkompetenz: Wortbedeutungen angeben, Wortverwandtschaften erkennen, grammatikalische Fachbegriffe verwenden, sprachliche Erscheinungen einordnen, Wortbestandteile erfassen, Wortformen bestimmen und bilden
Thematische Bereiche:	Neue Medien, Unterrichtsentwicklung, Individualisierung, Schüleraktivierung, Grammatik, Wortschatz, Kulturgeschichte

Fachliche Hinweise

Was bietet *LearningApps*?

Das kostenlose, webbasierte Autorenwerkzeug *www.learningapps.org* existiert seit 2012 und ging aus einem Entwicklungsprojekt der Pädagogischen Hochschule Bern, der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz und der Hochschule Zittau/Görlitz hervor. Es wird seit 2015 vom **Non-Profit-Verein *LearningApps*** – interaktive Bausteine getragen. Der Schwerpunkt der Nutzung liegt zwar nach wie vor auf dem deutschsprachigen Raum, die Seite wird aber von Lehrkräften weltweit immer mehr genutzt.

Die Bezeichnung kann heute für Verwirrung sorgen: Der Begriff „(Learning)App" wird hier nicht im Sinne einer Software auf dem Smartphone, sondern für die **kleinen interaktiven Übungen und Spiele** verwendet, die über diese Seite erzeugt werden können. Hierzu zählen Klassiker, wie beispielsweise **Lückentexte, Matching, Memory® oder Multiple-Choice-Quiz**, aber auch Besonderheiten wie **Zahlenstrahlzuordnungen, Zuordnungen auf Bildern, Kartenarbeit, Schätzquiz oder ein Multiplayer-Pferderennen**. Die Seite vereint in einem Bau- und Werkzeugkasten insgesamt 16 vielfältige Vorlagen, in die sich verschiedenste Medien (Text, Audio, Video, Links) integrieren lassen und die über alle im Schulalltag üblichen Endgeräte (Smartphone, Tablet, Whiteboard oder mobile/stationäre Computer) mit Internetzugang genutzt werden können. Die Apps sind insbesondere für Geräte mit Touchscreen optimiert, können aber auch bequem mit der Maus bedient werden. Die Schülerinnen und Schüler können dann **individuell oder kooperativ**, im eigenen Tempo und mit **unmittelbarer Rückmeldung** arbeiten. Das didaktisch-methodische Potenzial für den Lateinunterricht soll im Kapitel 3 näher beleuchtet werden.

Intuitive Nutzung möglich

> Die Benutzeroberfläche von *LearningApps* ist so einfach und intuitiv gehalten, dass Lehrer (und Schüler) ohne jegliche Informatikkenntnisse im wahrsten Sinne des Wortes „kinderleicht" *LearningApps* nutzen, abändern und erstellen können (vgl. Kapitel 2: „Gebrauchsanweisung").

Die *LearningApps* können dann auf unterschiedlichen Wegen mit den Schülern geteilt werden, die Anlegung von Schüleraccounts oder die Installation einer Software/App ist nicht erforderlich, es genügen Webbrowser und Internetzugang:

- Einfacher Link mit siebenstelliger Ziffer, z. B.*www.learningapps.org/1234567*, der an der Tafel, auf einem Arbeitsblatt oder im Hausaufgabenheft festgehalten werden kann
- QR-Code über den Beamer oder auf einem Arbeitsblatt
- Scorm-Datei zur Einbettung in eine Moodle-basierte Lernplattform, z. B. Mebis (Bayern)
- Frames (<…>) zur Einbettung in eine Website

Die Seite *www.learningapps.org* wird **nicht kommerziell** betrieben, sondern wird durch Sponsoren (u. a. *SwissCom*, *Edulo*, Schweizer Post und auch den Raabe-Verlag) und private Spenden finanziert, die Nutzung ist daher **komplett kostenlos** und auch weitestgehend frei von Werbung.

Im Hinblick auf den **Datenschutz** ist die Verwendung von *LearningApps.org* im schulischen Kontext unproblematisch. Schüler müssen **keine personenbezogenen Daten** angeben und die wenigen personenbezogenen Daten, die beim Erstellen eines Benutzerkontos erhoben werden, werden nicht an Dritte weitergegeben, die Analyse von Zugriffsdaten durch *GoogleAnalytics* kann zudem deaktiviert werden. Für die Beachtung des Urheberrechts übernimmt jeder App-Ersteller persönlich die Verantwortung (im Detail nachzulesen unter *https://raabe.click/wH7C20*).

© RAABE 2021

Didaktisch-methodisches Konzept

Zur Vorgehensweise

Projekte dieser Art sind spätestens ab Klassenstufe 7 möglich und eröffnen Möglichkeiten zur vertieften Auseinandersetzung mit Unterrichtsinhalten im Sinne eines **Lernens durch Lehren**. Folgende Unterrichtseinheit von vier Stunden bietet sich an, kann aber je nach Klassenstufe oder Lerngruppe individuell angepasst werden:

Stunde 1: Vorstellung des Projekts; Zurechtfinden auf der Website und Themenfindung (Schritte 1-3), Arbeitsauftrag für zu Hause: erste Beschäftigung mit gelungenen Aufgaben (**M 1**, Aufg. 1)

Stunde 2: Was macht eine gute Aufgabe aus? (M 1, Aufg. 2 – Partnerarbeit und kurzes Unterrichtsgespräch); Beginn der Arbeit am eigenen Lernbaustein

Stunde 3: Fertigstellen des eigenen Lernbausteins

Stunde 4: Ausprobieren und Evaluieren: Die Schüler spielen die Apps der Mitschüler und geben Feedback. (**M 2**)

Zu den Kompetenzzielen

Die Reihe ist auf den Erwerb und Ausbau der folgenden Kompetenzen ausgerichtet:

Sprachkompetenz: Wortbedeutungen angeben, Wortverwandtschaften erkennen, grammatikalische Fachbegriffe verwenden, sprachliche Erscheinungen einordnen, Wortbestandteile erfassen, Wortformen bestimmen und bilden

Kulturkompetenz: Römische Geschichte, Persönlichkeiten, Literatur und Denkmodelle einordnen

© RAABE 2021

Auf einen Blick

Thema: Einführung für die Lehrkraft

M 0 ***LearningApps* – Eine Gebrauchsanweisung /** Hinweise, Tipps und Tricks für den Einsatz von *LearningApps* im Unterricht

1.–4. Stunde

Thema: Projekt: Wir erstellen Lernbausteine

M 1 ***LearningApps* – Wir erstellen Lernbausteine /** Arbeitsblatt für das eigenständige Erstellen von digitalen Lernbausteinen im Unterricht

M 2 **L*earningApps* – Wir testen unsere Lernbausteine /** Evaluation der konzipierten Lernbausteine

Thema: Praxisbeispiele für den digitalen Lateinunterricht

M 3 **Praxisbeispiele für den digitalen Lateinunterricht /** Fertig konzipierte Lernbausteine zur Einführung oder Vertiefung verschiedener Themenbereiche

Thema: Kompakt-Anleitung

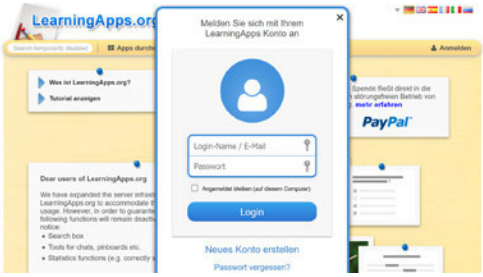
M 4 ***LearningApps* – Kompakt-Anleitung /** Alles zum Umgang mit *LearningApps* auf einen Blick

© RAABE 2021

LearningApps – *Eine Gebrauchsanweisung* M 0

LearningApps richtet sich an eine Schullandschaft, in der die technischen Voraussetzungen vor Ort und die digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte äußerst heterogen sind. Die **Einstiegshürden** sind daher **bewusst niedrig gehalten**, sodass man vom Anfänger bis zum Fortgeschrittenen die Vorteile der Seite nach eigenem Bedarf ausschöpfen kann. Ein Tutorial gibt einen ersten Überblick über den Aufbau der Seite.
Uneingeschränkt empfehlenswert ist auch folgendes Erklärvideo (10 min) von Andreas Kalt: *raabe.click/GdqcNA*.

Die folgende Gebrauchsanleitung entspricht dem Ablauf von regelmäßig stattfindenden Praxisworkshops: Öffnen Sie also parallel den Browser und klicken Sie fleißig mit!



Als allerersten Schritt sollte man sich als Lehrer ein **kostenloses „neues Konto erstellen“**, mit einer gültigen **E-Mail-Adresse** sowie einem selbst gewählten **Passwort**.
Eine **Aktivierung ist nicht erforderlich**, es kann also gleich losgehen!

© RAABE 2021

Stufe 1: Nutzung vorhandener Apps
LearningApps ist eine große Community von Lehrern und Lernern, die viele ihrer Apps auch öffentlich zugänglich macht. So kann man im ersten Schritt über die **Stichwortsuche** (Lupe links oben) nach bestehenden *LearningApps* zu einem bestimmten Thema suchen. Alternativ lässt sich unter dem Reiter „Apps durchstöbern“ ein großes Repertoire an Übungen in den **verschiedensten Sprachen** und **Oberthemen** erkunden, gefiltert nach verwendeten Medien und Altersempfehlung. Außerdem kann man rechts oben die Suchergebnisse nach der jeweiligen Zielsprache filtern lassen. Die Zugriffszahlen sowie **Bewertung** (1–5 Sterne) geben eine erste Orientierung bezüglich der Qualität der App.

Man kann aus Schülersicht einzelne Apps erproben. Wenn die App für den eigenen Unterricht interessant ist, kann man sie mit Klick rechts unten auf **„merken in ‚Meine Apps‘“** in das **persönliche Archiv** übernehmen und dort in Ordnern sortieren. Außerdem finden sich in diesem Bereich die bereits genannten Möglichkeiten, um die App **direkt den Schülern zur Verfügung zu stellen**:

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitaler Lateinunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

IV.B.6

Projekte

Digitaler Lateinunterricht – Schüleraktivierende Bausteine mit *LearningApps* selbst erstellen

Judith Albert

© RAABE 2021

kleine schüleraktivierende Übungsbausteine lockern den Unterricht auf, ermöglichen Selbststeuerung und Individualisierung und können einen interessanten Mehrwert für den Unterricht darstellen. Die kostenlose Internetseite www.learningapps.org stellt dafür nach dem Baukasten-Prinzip eine Vielzahl von Vorlagen zur Verfügung, die sich äußerst einfach und zeitsparend mit konkreten Inhalten füllen lassen. Die Einarbeitungszeit ist denkbar gering, wie auch das eigene Ausführungswissen demonstriert. Die Bausteine lassen sich flexibel für alle Endgeräte nutzen. Sie eignen sich in besonderer Weise nicht nur für den Unterricht in den modernen Fremdsprachen an allen Schularten, sondern auch für den Lateinunterricht am Gymnasium.

KOMPETENZPROFIL

LearningApps – interaktive Lernbausteine

Klassenstufe/Lernjahr:	6.–13. Klasse
Dauer:	4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	1. Kulturkompetenz: Römische Geschichte, Persönlichkeiten, Literatur und Denkmodelle einordnen; 2. Sprachkompetenz: Wortbedeutungen angeben, Wortverwandtschaften erkennen, grammatikalische Fachbegriffe verwenden, sprachliche Erscheinungen einordnen, Wortbestandteile erfassen, Wörtformen bestimmen und bilden
Thematische Bereiche:	Neue Medien, Unterrichtsentwicklung, Individualisierung, Schüleraktivierung, Grammatik, Wortschatz, Kulturgeschichte

© 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.