Entwicklung:
Pubertät

Themenblock:	**Entwicklung**
Unterthema:	**Pubertät**
Digitale Kompetenz:	**Nutzung von *Oncoo* zum Sammeln des Vorwissens**

Hardware & Software, App

- mobile Endgeräte
- (W)LAN
- interaktives Whiteboard
- App: *Oncoo*

Schlagwörter

Leitfragen: Welche Geschlechter gibt es?
Wodurch unterscheiden sich die Geschlechter?
Wie unterscheidet sich die Entwicklung?

Grundlagen: weiblich, männlich, divers

Lernziele:

Die Schüler …

- erkennen, dass es primäre und sekundäre Geschlechtsmerkmale gibt.
- können die Fachbegriffe für die äußeren und inneren Geschlechtsmerkmale zuordnen.
- ordnen die Geschlechtsmerkmale den Geschlechtern zu.
- erkennen, dass sich nicht jeder Mensch gleich früh oder spät entwickelt.
- erlangen die Erkenntnis, dass es auch „normal“ ist, wenn sich Merkmale nicht stark ausbilden.
- erfahren, dass die Übergänge zwischen den Geschlechtern nicht immer eindeutig sind.

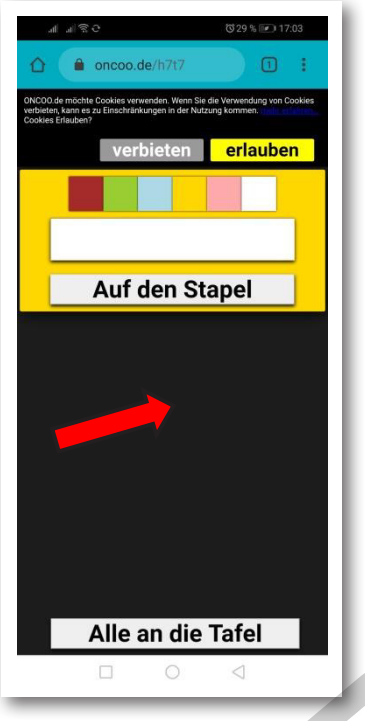
Weitere/Individuelle Lernziele:

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

6. Sobald man auf die Schaltfläche „Erstellen“ klickt, erscheinen der QR-Code und die Zugangsmöglichkeit sowie die URL für den Browser.

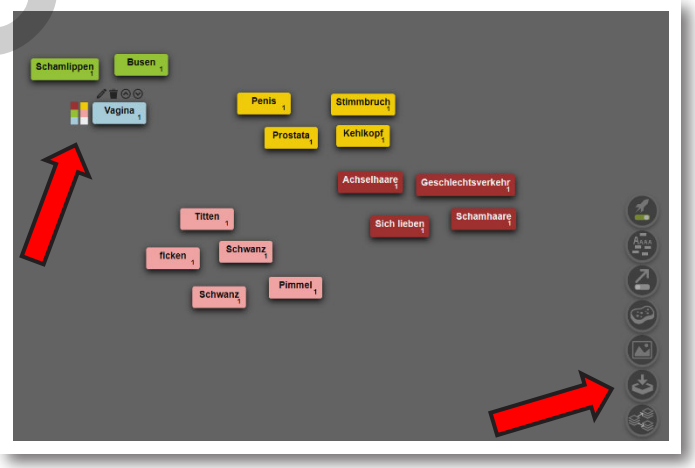
7. Die URL beim Erstellen und beim Aufrufen der Lehrertafel am interaktiven Whiteboard enthält ein „/t/“, mit dem man auf die Lehreransicht kommt.



8. Auf dem Mobiltelefon der Schüler erscheint dieses Fenster. Die Schüler geben in das Feld Begriffe ein und ordnen diesen eine Farbe zu und legen sie zunächst „Auf den Stapel“.

9. Wenn Sie alle Begriffe gesammelt haben, senden Sie die Begriffe mit dem Befehl „Alle an die Tafel“ auf das Whiteboard.

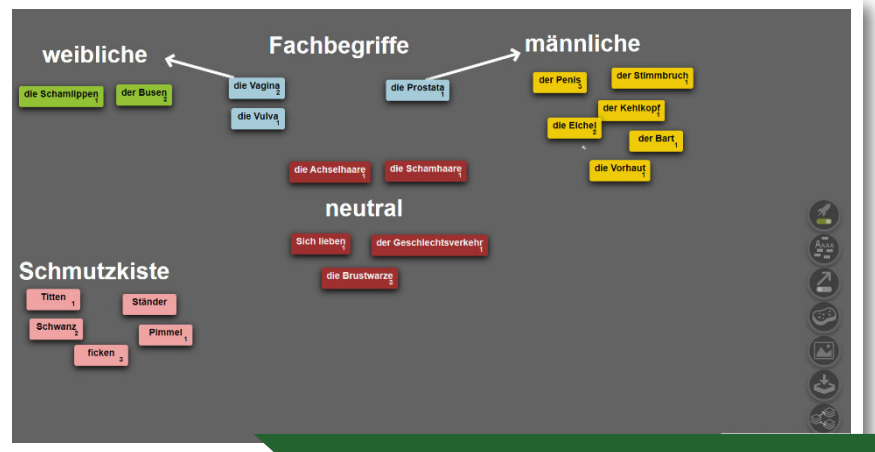
10. Nun lassen sich alle Begriffe im Gespräch mit den Schülern löschen, verändern (z. B. die Schreibweise), Anzahl der Nennungen eingeben, Artikel ergänzen, hin- und herschieben, um sie zu sortieren, aber auch farbig neu deklarieren.



11. Mit den anderen Schaltflächen am Rand kann der Lehrer das weitere Vorgehen steuern.

So kann er hier …

- bestimmen, ob noch weitere Begriffe auf die Wand kommen dürfen.
- Überschriften einfügen.
- Pfeile ergänzen.
- die Tafel „wischen“ – also löschen.
- das Tafelbild als .jpg exportieren.
- Ergebnisse aus anderen Umfragen importieren.
- ein Duplikat der Abfrage erstellen.



VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

A. Trashmail – www.trash-mail.com
Digitale Kompetenz: Anlegen einer Wegwerf-E-Mail-Adresse

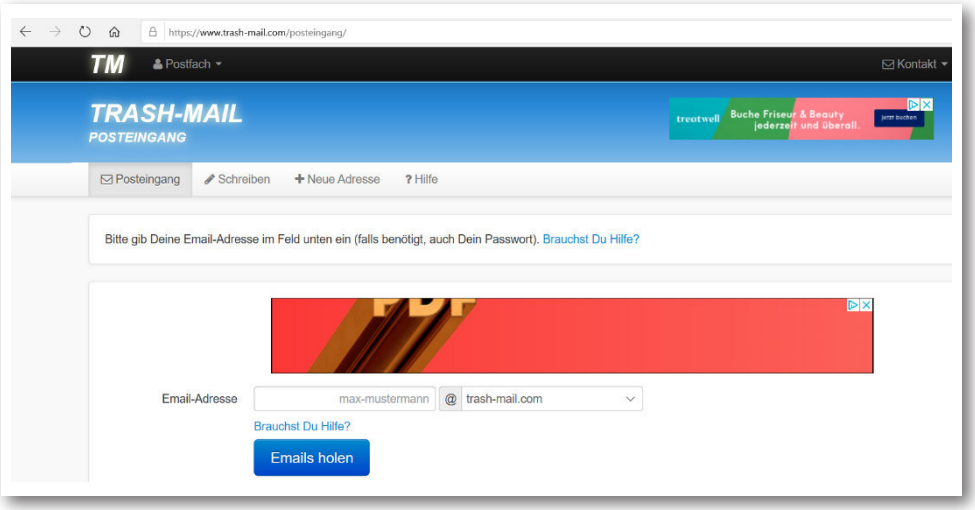
B. *Firsturl.de* – https://firsturl.de/
Digitale Kompetenz: Lange Webadressen kürzen

C. *Classroomscreen* – https://classroomscreen.com/
Digitale Kompetenz: Classroommanagement, Lärmampel, Klassenregeln, Gruppenarbeit organisieren …

A. Anlegen einer Wegwerf-E-Mail-Adresse

Auf vielen Portalen, vor allem auch bei in diesem Heft vorgestellten Apps, ist eine Anmeldung erforderlich. Wenn die Schüler eigene E-Mail-Adressen nutzen sollen, muss vorher generell die Genehmigung der Eltern eingeholt werden. In manchen Schulen haben Schulen für ihre Schüler eigene E-Mail-Adressen eingerichtet, die dazu dienen, Hausaufgaben oder Ähnliches auszutauschen. Klären Sie in Ihrer Schule, ob solche Adressen auch für die Nutzung von Apps eingesetzt werden dürfen. Andernfalls müssen E-Mail-Postfächer eingerichtet werden. Aus Datenschutzgründen empfiehlt es sich, eine Wegwerf-E-Mail-Adresse zu nutzen. So kann man auch Schüler eigene Apps mit einer Wegwerf-E-Mail-Adresse erstellen lassen, ohne dass sie ihre privaten Daten preisgeben müssen. Es reicht nicht, bei einem beliebigen E-Mail-Anbieter einfach einen erfundenen Namen für die E-Mail-Adresse zu nutzen, denn bei den meisten Anbietern müssen eine bestehende E-Mail-Adresse, teilweise auch eine Postadresse, angegeben werden. Es gibt hierfür besondere E-Mail-Postfachanbieter, z. B.: *trash-mail.com*. Es ist auch hier ratsam, die Datenschutzbestimmungen der Anbieter zu lesen und zu entscheiden, ob Postfachanbieter, deren Server in der Europäischen Union stehen, zu bevorzugen sind. Generell sollten für Sie bei der Auswahl eines Anbieters folgende Dinge Priorität haben: Möglichkeit des Versendens und Empfangens von E-Mails, Speichervolumen des Postfaches (größere Mailanhänge könnten eventuell nicht versendet werden), Übersichtlichkeit und keine versteckten Kosten.

Beim Anbieter https://www.trash-mail.com/ muss man keine persönlichen Daten angeben, um ein E-Mail-Postfach anzulegen. Man gibt einen Wunschnamen ein und kann sofort mit dieser E-Mail-Adresse arbeiten. Das Schreiben und Empfangen von E-Mails funktioniert sofort. Es empfiehlt sich, eine Liste mit den E-Mail Adressen der Schüler anzulegen und darauf zu achten, dass sich die Schüler ihren E-Mail Namen und ihr Passwort so notieren, dass sie sie immer griffbereit haben, wenn sie sie für die Nutzung von Apps benötigen.
Andernfalls müssen sich die Schüler eine neue Trash-Mail-Adressen erstellen.

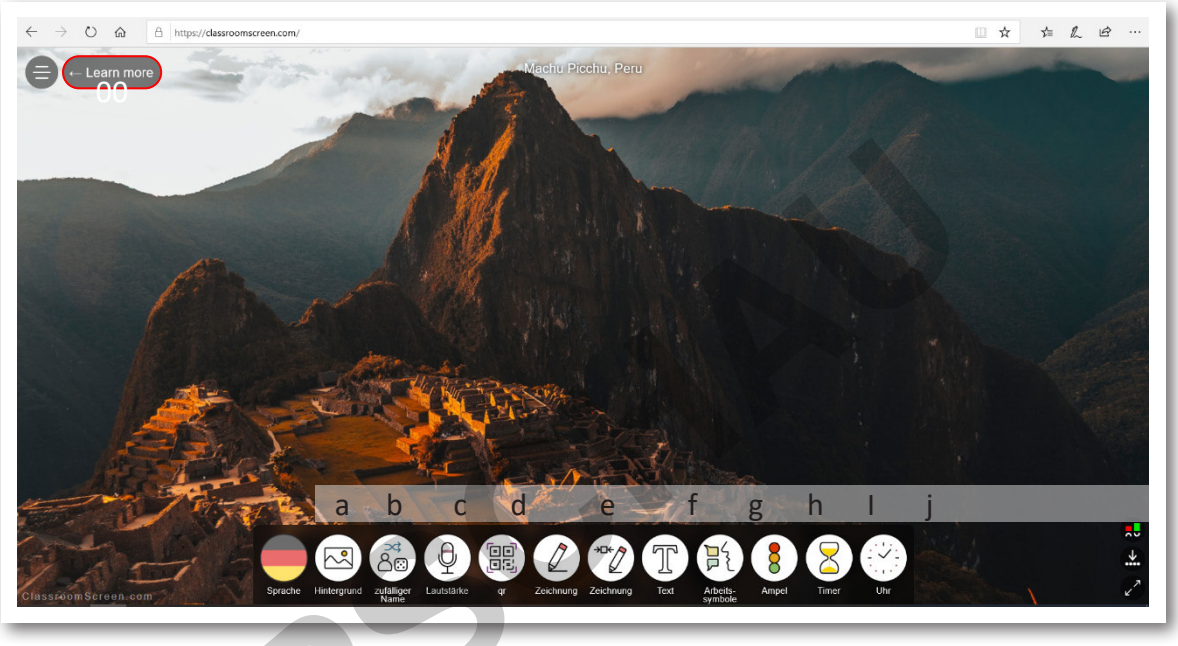


VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

C. Classroommangement mit der App *Classroomscreen*

Einige Werkzeuge der App *Classroomscreen* wurden bereits im Themenblock „Vielfalt des Lebens“ im Unterthema „Blütenpflanzen“ vorgestellt. Allerdings hat diese App noch weitere sehr hilfreiche Werkzeuge zu bieten, die Sie täglich nutzen können. Diese App wird über den Internetbrowser https://classroomscreen.com/ aufgerufen und direkt auf die interaktive Tafel projiziert. Die verschiedenen Werkzeuge (a bis j) werden durch Anklicken aktiviert, dann erscheint ein kleines, rundes Kreuz am Werkzeugsymbol. Sie können parallel mehrere Werkzeuge aktiv schalten und nutzen. Die Werkzeuge sind selbsterklärend, benötigt man dennoch Hilfe, kann man über die Schaltfläche „Learn more“ Tipps, allerdings nur auf Englisch, finden.



a. Sie können für Ihren Unterricht thematisch passende Hintergründe hochladen.

b. Zufallsgenerator für Gruppeneinteilungen: Hierfür ist es erforderlich, eine Klassenliste vorzubereiten, um diese als *.txt-Datei zu importieren, anschließend klickt man „choose“ an und es erfolgt eine automatische Auswahl von Schülern.

c. Lautstärke: Eine mittlere Lautstärke wird eingestellt. Sobald es in der Klasse lauter wird, ertönt ein Signal.

d. QR-Code-Generator: Link einfügen, ein QR-Code erscheint, „Grafik speichern unter“ … (USB-Stick, Laptop, Festplatte).

e. Unbegrenztes und begrenztes Zeichenfeld: Hier können Sie mit dem Whiteboardstift direkt zeichnen, aber auch Grafiken über das Symbol rechts unten im Feld einfügen.

f. Feld zur Texteingabe per Tastatur: Dieses können Sie auch in ein Zeichenfeld schieben.

g. Arbeitssymbole: Ruhe, Flüstern, Partnerarbeit, Gruppenarbeit

h. Ampel: Diese ist manuell umzuschalten, indem man auf die Ampelfarben anklickt.

i. Timer und Uhr: zum Einstellen einer Arbeitsphase

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion