## *Vielfalt des Lebens:* Wirbeltiere und Wirbellose

Themenblock:	Vielfalt des Lebens
Unterthema:	Wirbeltiere und Wirbellose
Digitale Kompetenz:	Nutzung von <i>Mentimeter</i> zum Sammeln von Vorwissen; Erstellen einer Learning-App

## Hardware & Software, App

## Schlagwörter

	g
<ul> <li>mobile Endgeräte</li> </ul>	Leitfragen: Wie kommt Ordnung in die Vielfalt des Tierreiches?
• (W)LAN	Grundlagen: Tiere sind in Gruppen eingeteilt und nach be-
App: Menitmeter, LearningApps	stimmten Kriterien sortiert

## Lernziele:

Die Schüler ...

- sammeln die Erfahrung, dass sich auch die Natur nach Kriterien sortieren lässt.
- ordnen die Eigenschaften und demzufolge die Tiere den Tiergruppen zu.
- erkennen, dass Tiere, die sich in bestimmten Eigenschaften ähneln, auch eine ähnliche Lebensweise und oft auch einen ähnlichen Lebensraum haben.
- können Tiere begründet einer Gruppe zuordnen.
- können von den Merkmalen der Tiere auf ihren Lebensraum und ihre Lebensweise Rückschlüsse ziehen.
- lernen, dass sich nicht alle Tiere in diese Systematik einordnen lassen.
- erkennen, dass aufgrund geografischer und klimatischer Besonderheiten Tiere in der Entwicklungsgeschichte besondere Merkmale entwickelt haben, die sie im Vergleich zu anderen Vertretern ihrer Gruppe einzigartig machen.

## Weitere/Individuelle Lernziele:



netzwerk

# zur Vollversion

5. Nun können Sie die Ausgangsfrage eingegeben, die Zahl der möglichen Antworten pro Teilnehmer wählen und durch ein Kreuz entscheiden, ob von einem Gerät mehrfach die Antworten eingegeben werden dürfen. Dies empfiehlt sich vor allem dann, wenn nicht alle Schüler über ein Endgerät verfügen.

Word Cloud		Type Content Customize	5
Word	Go to <b>www.menti.com</b> and use the co	de 91 85 66	
S territe	Word Cloud	With Mentimeter Your question ?	
	Ausgangsfrage	Word Cloud	
		Add a longer description	
		Entries per voter ?	
	Antworten pro Teilnehmer	3	
		Profanity Filter	
		■ 0 Filter profanities ~	
	mehrfache Antworten	Extras	
	-		2

- 6. Die Schüler geben in ihren Browser im Internet die Webadresse www.menti.com ein und können, sobald sie den Code eingegeben haben, an der Umfrage teilnehmen.
- 7. Die Zahl am unteren rechten Bildrand gibt an, wie viele Schüler an der Umfrage bereits teilgenommen haben.

	- □ ×
6. Go to www.menti.com and use the code 40 93 51	i
Welche Tiere kennst du, die in Deutschland im Wald, an der See leben?	Mentimeter 7.
fasan <sup>frosch</sup> karpfen rebhuhn wühlmaus feuersalamander hase adler blindschleiche zauneidechse ierdkröte	
0	≗ 5

8. Das Ergebnis lässt sich auch in der freien Version von *Mentimeter* in eine PDF umwandeln.

zur Vollversion



## Vielfalt des Lebens: Pflanzenreich

Themenblock:	Vielfalt des Lebens: Pflanzenreich
Unterthema:	Blütenpflanzen
Digitale Kompetenz:	Lernkarten erstellen mit <i>GoConqr</i> ; <i>Classroomscreen</i> interaktiv nutzen

### Hardware & Software, App

## Schlagwörter

Leitfragen: Blütenpflanzen erkennen und Merkmale benennen

- mobile Endgeräte(W)LAN
- App: Goconqr, Classroomscreen, Quizlet, LearningApps

## Lernziele:

Die Schüler ...

- kennen namentlich unterschiedliche Blütenpflanzen.
- unterscheiden Blüten (Nackt- und Bedecktsamer) von Nichtblütenpflanzen.
- erarbeiten unter Anleitung Merkmale von Blütenpflanzen heraus (Schwerpunkt: Aufbau einer Blütenpflanze).
- erstellen eine eigene Learning-App zum Thema Blütenpflanzen.

## Weitere/Individuelle Lernziele:



# zur Vollversion

Vielfalt des Lebens: Pflanzenreich



e

0

 Vorschaufenster offnet sich Testen Sie die Lernkarten. Klicken Sie auf die blaue Fläche oder das Bild. Die Karte dreht sich um und es erscheint die Antwort: "Tulpenblüte".

Sie hätten auch die Möglichkeit GoConqr zur Erstellung einer gemeinsamen Mindmap zu nutzen, ein Quiz oder ein Folienset zu



ein Quiz oder ein Folienset zu **Mettzwich R**. in der Anleitung. **Lernen** <sup>© PERSEN Verlag</sub></sup>

9 Frstellen Sie einen QR-Code und

zur Vollversion

**G** C

ed' data-id='21080795' data-ty

2

div class='gocongr-popup-

- 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), Ubersichtlichkeit 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.





## 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



