

Inhalt

Grundlagen der Medienbildung

Autor: Marcus Kuntze

LS 01	Heiße Teile – ohne die kann der Computer nicht rechnen	6
LS 02	Packen wie ein Profi – mit Ordnern arbeiten Digitales Zusatzmaterial: txt-Dateien und Ordner für das Ordnen von Dateien	9
LS 03	Alltag digital – Medien im Alltag reflektieren	12
LS 04	Dr. Google® und Co. – so funktionieren Suchmaschinen	16
LS 05	Such mit mir! – mit Suchmaschinen arbeiten	20
LS 06	Blinde Kuh® vs. Google® – Suchmaschinen vergleichen	24
LS 07	Komisches Ding – mit QR-Codes® arbeiten Digitales Zusatzmaterial: Word®-Datei „Eigene_QR-Codes_erstellen“ OpenOffice®-Datei „Eigene_QR-Codes_erstellen“	27
LS 08	Null-Knast-Politik – Bilder einfügen und Texte korrekt zitieren Digitales Zusatzmaterial: Word®-Datei „Der_Afghane“ OpenOffice®-Datei „Der_Afghane“	30

Medienkompetenz

Autor: Marcus Kuntze

LS 01	Chaos im Kopf – Visualisieren mit Schaubildern und Mindmaps Digitales Zusatzmaterial: Video „Tutorial_1_Mindmapping_SimpleMind_anwenden“ Video „Tutorial_2_Mindmapping_Aus_SimpleMind_exportieren“	42
LS 02	Struk-Tour – Strukturieren mithilfe von Tabellen und Steckbriefen	46
LS 03	Ich bin Reporter – Interviews führen mithilfe von Tablets Digitales Zusatzmaterial: Audiodatei „Beispielinterview_Nutzt_das_was?“	51
LS 04	Der Ton macht die Musik – vertonen mithilfe von Tablets	57
LS 05	Fotosafari – spannende Reise durchs Schulhaus	59
LS 06	Zusammen stark – kollaboratives Arbeiten an virtuellen Pinnwänden	61
LS 07	Schau mich an – eine Präsentation erstellen	63
LS 08	Bring's mit – eine Einführung in BYOD am Beispiel eines Erklärvideos Digitales Zusatzmaterial: Datei „Bewertungsbogen_Erklärvideos“ Datei „Vorlage_Storyboard“	65

Informationen zum Zusatzmaterial

Die Benutzerhinweise zum Download des Zusatzmaterials und den entsprechenden Zusatzcode finden Sie am Ende des Buches.

Der Autor

Marcus Kuntze unterrichtet am Markgrafengymnasium in Karlsruhe-Durlach Biologie, Chemie, Naturwissenschaft und Technik (NwT), informationstechnische Grundbildung (ITG) und Medienbildung (MB). Er ist dort als Netzwerk- und Medienberater für die pädagogische Medienweiterentwicklung zuständig. Er führt VHS-Kurse für die Nutzung von Smartphones und Social Media durch. Marcus Kuntze wurde im Jahr 2017 als Klippert-Trainer zertifiziert. Dieses Buch profitiert von seinen zahlreichen Workshops mit Kolleginnen und Kollegen, sowohl intern als auch auf Bildungskongressen, sowie mit Schülerinnen und Schülern in der Medienbildung, dem Umgang mit mobilen Devices und mit Social Media und von seiner multimedialen Schulweiterentwicklung.

In das Buch fließen auch die Erfahrungen, die er als ausgebildeter Präsentationscoach in Coachings mit seinen Schülerinnen und Schülern und in der Tätigkeit als Juror bei Jugend präsentiert (<https://www.jugend->



Dr. Heinz Klippert, gelernter Maschinenschlosser; Absolvent des Zweiten Bildungsweges, Ökonom und Soziologe; Promotion in Wirtschaftswissenschaften.

Lehrerausbildung und mehrjährige Lehrertätigkeit in einer Integrierten Gesamtschule in Hessen. Seit 1977 Dozent am EFWI (Lehrerfortbildungsinstitut der ev. Kirchen) in Landau/Pfalz.

Klippert zählt zu den renommiertesten Experten in Sachen Lernmethodik und Unterrichtsentwicklung. Sein Lehr- und Lernkonzept zielt auf eigenverantwortliches Lernen und umfassende Methodenschulung.

Klippert hat zahlreiche Bücher und Aufsätze geschrieben und zahllose Lehrkräfte fortgebildet. Sein Programm wird derzeit in Hunderten von Schulen in mehreren Bundesländern erfolgreich umgesetzt. Einschlägige Evaluationen bestätigen dieses.

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Schule und Unterricht befinden sich im Umbruch. Die Schüler verändern sich, die Heterogenität in den Klassen nimmt zu, die Belastungen für die Lehrkräfte wachsen. Neue Bildungsstandards und Prüfungen sind angesagt. Neue Kompetenzen sollen vermittelt, neue Lernverfahren praktiziert werden. Das alles verunsichert.

Sicherlich haben auch Sie sich schon gefragt, wie das alles bei laufendem Schulbetrieb bewerkstelligt werden soll und kann. Druck und guter Wille alleine reichen nicht. Nötig sind vielmehr überzeugende und praxistaugliche Hilfen und Unterstützungsangebote von außen und oben – Lehrerfortbildung und Lehrmittelverlage eingeschlossen.

Die neue Lehr- und Lernmittelreihe „Klippert Medien“ stellt ein solches Unterstützungsangebot dar. Die dokumentierten Lernspiralen und Kopiervorlagen sind von erfahrenen Unterrichtspraktikern entwickelt worden und sollen Ihnen helfen, den alltäglichen Unterricht zeitsparend, schüleraktivierend und kompetenzorientiert vorzubereiten und zu gestalten.

Dreh- und Angelpunkt sind dabei die sogenannten „Lernspiralen“. Sie sorgen für motivierende Arbeits- und Interaktionsschritte der Schüler/innen und gewährleisten eine vielfältige Differenzierung – Tätigkeits-, Aufgaben-, Produkt-, Methoden- und Lernpartnerdifferenzierung. Die Schüler fordern und fördern sich wechselseitig. Sie helfen, kontrollieren und erziehen einander. Das sichert Lehrerentlastung.

Die Lernspiralen sind so aufgebaut, dass sich die Schüler in das jeweilige Thema/Material/Problem regelrecht „hineinbohren“. Das tun sie im steten Wechsel von Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit und Plenararbeit. Sie müssen lesen, schreiben, zeichnen, nachschlagen, markieren, strukturieren, ordnen, diskutieren, experimentieren, kooperieren, präsentieren, Probleme lösen und vieles andere mehr.

Diese Lernarbeit sichert nachhaltiges Begreifen und breite Kompetenzvermittlung im Sinne der neuen Bildungsstandards. Selbsttätigkeit und Lehrerlenkung gehen dabei Hand in Hand. Fachliches und überfachliches Lernen greifen ineinander. Zur Unterstützung dieser Lernarbeit können spezifische Trainingstage zur Methodenklärung angesetzt werden (vgl. dazu die Trainingshandbücher im Beltz-Verlag).

Die vorliegenden Kopiervorlagen sind so aufgebaut, dass im Heft zwei Kernthemen behandelt werden. Zu Beginn wird ein Überblick über die vorgesehenen Lernspiralen gegeben, die zusammengekommen je eine Lerneinheit (= Makrospirale) ergeben.

Jede Lerneinheit (= Makrospirale) umfasst sechs bis zehn Lernspiralen. Jede Lernspirale wiederum dauert durchschnittlich ein bis zwei Unterrichtsstunden und wird in der Weise entwickelt, dass ein eng begrenzter Arbeitsanlass (z. B. Film erschließen) in mehrere konkrete Arbeitsschritte der Schüler aufgliedert wird. Das führt zu kompetenzorientiertem Arbeitsunterricht.

Wichtig ist ferner der progressive Aufbau jeder Lerneinheit. In der ersten Stufe durchlaufen die Schüler Lernspiralen zur Bearbeitung themenbezogener Vorkenntnisse und Voreinstellungen. In der zweiten Stufe erarbeiten sie sich neue Kenntnisse und/oder Verfahrensweisen zum jeweiligen Lehrplanthema. Und in der dritten Stufe schließlich sind sie gehalten, komplexere Anwendungs- und Transferaufgaben zu bewältigen.

Zu jeder Lernspirale gibt es bewährtes Lehrer- und Schülermaterial. Was die Lehrkräfte betrifft, so werden ihnen die methodischen Schritte konkret vorgestellt und erläutert. Wichtige Begriffe und Abkürzungen werden im Glossar am Ende des Heftes definiert. Die zugehörigen Schülermaterialien sind übersichtlich gestaltet; Spots und Marginalien geben wertvolle Lern- und Arbeitstipps für die Schüler- wie für die Lehrerseite.

Das alles ist als „Hilfe zur Selbsthilfe“ gedacht. Wer wenig Zeit hat, kann die dokumentierten Lernspiralen und Materialien durchaus Eins zu Eins einsetzen. Wer dagegen einzelne Teile ergänzen bzw. modifizieren möchte, der kann das natürlich ebenfalls tun.

Viel Spaß und Erfolg bei der Umsetzung der Lernspiralen wünscht Ihnen

Heinz Klippert

LS 01 Heiße Teile – ohne die kann der Computer nicht rechnen

		Zeitrictwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	10'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde. Er hält einen Kurzvortrag über Bauteile eines Computers		<ul style="list-style-type: none"> – einem Vortrag folgen – Definitionen zuordnen – Analogien zu technischen Bauteilen finden – Aussagen durch einen Bildbezug belegen – in der Gruppe argumentieren – einen Vortrag erarbeiten – eine Kurzpräsentation halten – direkte Rückmeldung geben
2	EA	5'	S ordnen die Bauteile auf den Bildern den Definitionen zu.	M1.A1	
3	PA	10'	S versuchen im Tandem, Analogien zu den Computerbauteilen aus dem alltäglichen Leben zu finden.	M1.A2	
4	DK	20'	S tauschen sich über die Analogien aus und ergänzen ggf. ihr Material.		
5	GA	25'	S erarbeiten in Zufallsgruppen einen Vortrag zu den Analogien.	M1.A2	
6	PL	10'	Ausgeloste Gruppen stellen ihren Vortrag vor.		
7	PL	10'	S geben direkte Rückmeldung zu den Vorträgen nach dem Sandwichprinzip.		

✓ Merkposten

Für den 1. Arbeitsschritt wird ein ausgedienter Computer als Anschauungsobjekt benötigt.

Tipps

Das Sandwichprinzip beschreibt eine Feedback-Methode, bei der die Schüler nach folgendem Prinzip eine Rückmeldung erhalten: Zuerst folgt positive, anschließend wird konstruktive Kritik angebracht. Das Feedback schließt mit einer positiven Kritik.



Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist, dass die Schüler die typischen elektronischen Bauteile eines Computers benennen und deren Bedeutung im Kontext der Computernutzung verstehen können. Dabei finden die Schüler Analogien aus dem täglichen Leben, um abstrakte Begriffe über Definitionen und Analogien greifbarer zu machen. Zudem erarbeiten die Schüler in Kleingruppen eine Präsentation für einen Vortrag. Am Schluss steht die direkte Rückmeldung der Mitschüler im Plenum.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde. Anhand eines ausgedienten Computers stellt er die Bauteile eines modernen Computers (Beschreibungen mit Bildern und Text der einzelnen Computerteile siehe QR-Code®) im Lehrervortrag vor.

Im **2. Arbeitsschritt** ordnen die Schüler mithilfe des Vortrages und des Arbeitsmaterials Bilder von Bauteilen eines Computers (CPU, RAM, Grafikkar-

te, Netzwerkkarte, Festplatte) kurzen Definitionen zu (M1.A1). Diese Bauteile bilden die Mindestanforderung für einen funktionsfähigen Computer.

Im **3. Arbeitsschritt** überlegen sich die Schüler im Tandem Analogien zu den definierten Computerbauteilen aus dem täglichen Leben (M1.A2).

Im **4. Arbeitsschritt** stellen die Schüler die im Tandem gefundenen Analogien im Doppelkreis vor. Ggf. werden einzelne Analogien in der Tabelle ergänzt.

Im **5. Arbeitsschritt** erarbeiten aus den Doppelkreisen per Zufall gefundene Vierergruppen einen Vortrag zu den Analogien (M1.A2.)

Im **6. Arbeitsschritt** präsentieren ausgewählte Gruppen den Mitschülern ihren Vortrag.

Im **7. Arbeitsschritt** geben die Schüler im Plenum nach dem Sandwichprinzip Rückmeldung (siehe Merkposten).

Notizen:

01 Heiße Teile – ohne die kann der Computer nicht rechnen

A1 Verbinde die Bilder mit der richtigen Beschreibung.

Die unten definierten Bauteile werden für einen funktionierenden Computer benötigt. Fehlt eine Komponente, dann ist der Computer nicht funktionsfähig.

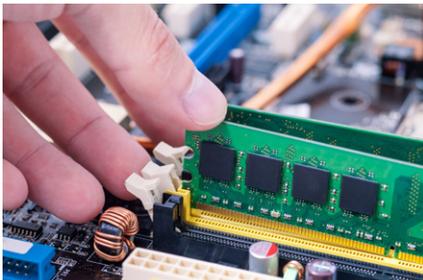


Info

Wie sind Computer aufgebaut und wie arbeiten die Komponenten zusammen? Mit diesem Arbeitsblatt, ergänzend zum Lehrvortrag, lernst du die Komponenten eines Computers und deren Aufgaben kennen.



Die **Festplatte** bildet einen permanenten Speicher. Hier werden Ergebnisse abgespeichert (z. B. geschriebene Texte, fertig bearbeitete Fotos, ...).



Die **Netzwerkkarte** dient der Kommunikation nach außen. Sie bildet die Verbindung zum Internet (WAN) oder zu einem Schul-, Arbeitsplatz- oder Heimnetzwerk (LAN).



Der **CPU** steuert alle Rechnerbestandteile (z. B. Grafikkarte, Festplatte, RAM-Speicher) an. Er vermittelt die Kommunikation mit den Computerbestandteilen.



Die **Grafikkarte** ist wichtig für die grafische Ausgabe von Bild- und Textinformationen durch den Computer.



Der **RAM-Speicher** ist das Kurzzeitgedächtnis des Computers. Hier werden Rechenoperationen ausgeführt. Rechenoperationen sind dynamische Prozesse (z. B. Dokumente bearbeiten, ...)

A2 Findet Analogien zu den einzelnen Computerbestandteilen. Notiert eure Analogien in der Tabelle.

Beispiel: Eine Analogie findest du in der Definition zum RAM-Speicher. Hier ist die Rede von einem Kurzzeitgedächtnis. Eine Analogie zum RAM-Speicher ist also das Kurzzeitgedächtnis, denn dieses merkt sich Sachen für einige Sekunden, genau wie der RAM-Speicher.

Komponente	Analogie
Festplatte	
Netzwerkkarte	
CPU	
Grafikkarte	
RAM-Speicher	

VORSCHAU

LS 01 Chaos im Kopf – Visualisieren mit Schaubildern und Mindmaps

		Zeitrictwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> – mit Schaubildern ordnen – Schaubilder sinnvoll einsetzen – mit Mindmaps ordnen und visualisieren – sich gegenseitig zuhören – Argumente aufgreifen und diskutieren – Argumente gewichten moderieren – Gesprächsregeln einhalten – neue Medien sinnvoll einsetzen – Möglichkeiten der Memorierung anwenden – direkte Rückmeldung geben
2	EA	30'	S bearbeiten das Arbeitsblatt zum Thema „Der Wasserkreislauf“ und erstellen entweder ein Schaubild oder eine Mindmap.	M1.A1, M2, M3	
3	PA	10'	S tauschen sich über ihre Visualisierungen aus.	M1.A2, M2, M3	
4	GA	20'	S bereiten eine American Debate in Mischgruppen vor.	M1.A3	
5	GA	15'	Einzelne Gruppen führen ihre American Debate vor. Das Plenum beobachtet mithilfe der Methode Fishbowl.	M1.A4	
6	PL	10'	S geben direkte Rückmeldung.		

✓ Merkposten

Für den 2. und 3. Arbeitsschritt M2 und M3 auch als digitale Datei bereitstellen. Computer mit Textverarbeitungsprogramm, Mindmapping-Software im pädagogischen Netz, (z. B. SimpleMind® siehe QR-Code®), ggf. Tutorials zu SimpleMind® bereitstellen.

Tipps

Die Methode American Debate ist eine Pro- und Kontra-Diskussion. Die Teilnehmer sitzen sich dabei gegenüber. Der Diskussionsleiter eröffnet die Diskussion. Diskutiert wird immer abwechselnd: Nach einem Pro-Mitglied redet ein Kontramitglied usw. Jeder Redebeitrag muss sich auf den vorausgegangenen Beitrag beziehen. Der Diskussionsleiter achtet auf die Einhaltung der Regeln und fasst am Schluss der Diskussion die Ergebnisse grob zusammen.

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist, dass die Schüler lernen, Schaubilder und Mindmaps zu erstellen und sinnvoll einsetzen zu können.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** bearbeiten die Schüler in Einzelarbeit das Arbeitsblatt zum Thema „Der Wasserkreislauf – Visualisierung mit einem Schaubild/mit einer Mindmap“ und erstellen entweder ein Schaubild oder eine Mindmap (M1.A1, M2, M3, Tutorials zu SimpleMind® (siehe Digitales Zusatzmaterial)).

Im **3. Arbeitsschritt** tauschen sich die Tandems arbeitsgleich über die jeweilige Strukturierungsmethoden (Schaubild/Mindmap) aus (M1.A2, M2, M3), indem sie sich gegenseitig die Visualisierungen

beibringen und anschließend die Vor- und Nachteile der jeweiligen Strukturierungsart diskutieren.

Im **4. Arbeitsschritt** bereiten die Schüler in zugelosten Mischgruppen zu sieben Schülern (ein Diskussionsführer, drei Pros und drei Cons) eine American Debate (siehe Merkposten) vor und üben diese ein (M1.A3).

Im **5. Arbeitsschritt** führen ausgeloste Gruppen ihre American Debate vor (M1.A4). Das Plenum beobachtet mithilfe der Methode Fishbowl.

Im **6. Arbeitsschritt** gibt das Plenum direktes Feedback.

+ Digitales Zusatzmaterial:

- Video „Tutorial_1_Mindmapping_SimpleMind_anwenden“
- Video „Tutorial_2_Mindmapping_Aus_SimpleMind_exportieren“

Notizen:



01 Chaos im Kopf – Visualisieren mit Schaubildern und Mindmaps

- A1** Bearbeite das Arbeitsblatt „Der Wasserkreislauf“ in Einzelarbeit.
- A2** Findet euch mit einem Partner zusammen, der das andere Thema bearbeitet hat. Erklärt euch gegenseitig eure Themen und tauscht euch aus. Leitfragen für den Austausch:
1. Wie schwer war die Gestaltung der Visualisierung mit dem Computerprogramm?
 2. In welchem schulischen Kontext lässt sich die Visualisierung gut einsetzen?
- A3** Erarbeitet Pro- und Kontra-Argumente zu den Visualisierungen Schaubild und Mindmap für die Durchführung einer American Debate.



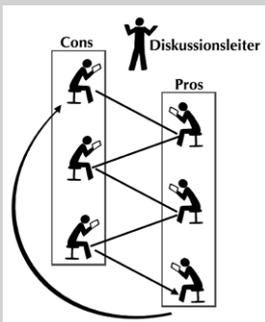
Info

Wie bringt man Ordnung in ein Chaos? Indem man es strukturiert. Mit diesem Arbeitsblatt lernst du mithilfe von Schaubildern Sachverhalte zu strukturieren. Zudem bewertest du diese Methode.



Durchführung der American Debate

Findet in eurem Team folgende Rollen:



1. Der **Diskussionsleiter** achtet auf die Einhaltung der Regeln und fasst am Ende der Debatte die Ergebnisse grob zusammen.
2. Drei **Pros** repräsentieren die Visualisierung Schaubild. Sie befürworten das Schaubild und verurteilen gleichzeitig die Mindmap als **Cons**.
3. Drei **Pros** repräsentieren die Visualisierung Mindmap. Sie befürworten die Mindmap und verurteilen gleichzeitig das Schaubild als **Cons**.

Die Diskussion läuft im Zickzack: Ein Pro fängt an, danach folgt ein Con usw. Jeder Redner muss sich auf den vorausgegangenen Redner beziehen. Sind alle Pros und Cons einmal drangekommen, ist der ersten Pro wieder an der Reihe. Sind alle Argumente ausgetauscht, ist die Debatte beendet. Nun fasst der Diskussionsleiter die Ergebnisse grob zusammen.

- A4** Ausgewählte Teams führen die American Debate durch. Alle anderen beobachten die American Debate anhand der Methode Fishbowl.



Fishbowl-Methode

Das vortragende Team sitzt in der Mitte und wird vom Plenum und vom Lehrer beobachtet, wie Fische in einem Aquarium. Gleichzeitig notieren das Plenum und der Lehrer alles, was ihnen auffällt. Die Beobachtungsaufträge können vielschichtig sein. Es können die Körpersprache und die Mimik der einzelnen Diskutanten beobachtet werden. Es kann die Schlüssigkeit der Argumentationsketten analysiert werden. Es können logische Zusammenhänge und die Aufnahme und Verwendung der Argumente der Gegner beobachtet werden. Den Schwerpunkt in der Beobachtung legt der Lehrer fest. Anschließend gibt das Plenum Rückmeldung zu den Beobachtungsaufträgen.

Der Wasserkreislauf – Visualisierung mit einem Schaubild

- A** Unten im Text findest du eine einfache Beschreibung des natürlichen Wasserkreislaufs. Überlege dir ein Schaubild, welches den Inhalt des Textes auf einen Blick zusammenfasst.



In den gängigen Textverarbeitungsprogrammen findest du im Reiter „Einfügen“ den Unterreiter „Formen“, mit dem du rechteckige Felder und Linien in ein Dokument einfügen kannst. Das hilft dir bei der Erstellung eines Schaubilds in Textverarbeitungsprogrammen. Wenn du nicht weiterkommst, dann nutze den QR-Code® (Information zum Zeichnen von Grundformen) oder suche dir selbst Hilfestellungen für die Erstellung von Schaubildern in Textverarbeitungsprogrammen über eine Suchmaschine. Beachte: Schaubilder sollen Sachverhalte vereinfacht darstellen. Versuche daher, nicht mehr als zehn Punkte in dein Schaubild aufzunehmen.

Der Wasserkreislauf

Zwischen Land und Meer gibt es einen ständigen Austausch von Wasser, der allein von der Kraft der Sonne angetrieben wird. Über dem Meer erwärmen Sonnenstrahlen das Wasser.

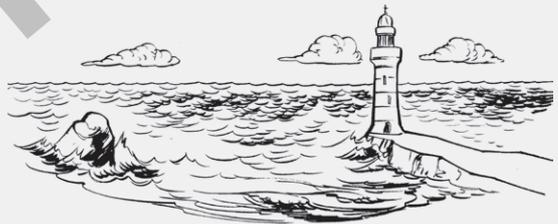
An der Oberfläche verdunstet dabei einiges und es bildet sich feiner Wasserdampf. Das Salz im Meerwasser verdunstet nicht und bleibt zurück.

Warme Luft kann viel Wasserdampf aufnehmen. Wenn die Luft durch die Strahlen der Sonne erwärmt wird, steigt sie auf. So gelangt auch der Wasserdampf in höhere Luftschichten.

Ist die warme Luft nun in großer Höhe angekommen, kühlt sie wieder ab. Kalte Luft kann jedoch nicht so viel Wasserdampf speichern wie warme Luft, somit wird der Dampf wieder sichtbar: Er „kondensiert“ und es entstehen kleine Tröpfchen, die sich miteinander verbinden. Diesen Verbund an Tröpfchen nennen wir Wolken.

Der Wind treibt die Wolken vor sich her und bläst sie so über das Land. Besonders dort, wo die Wolken vom Wind gegen Berge gedrückt werden, regnet oder schneit es oft.

Dabei gilt ein einfacher Zusammenhang: Je kälter die Luft in der Höhe ist, umso schneller kommt es zu Niederschlag oder Schneefall, denn kalte Luft kann nicht so viel Wasserdampf aufnehmen wie warme Luft. Regen oder Schnee fallen zu Boden. Ein kleiner Teil verdunstet gleich wieder. Ein anderer Teil versickert und wird zu Grundwasser. Aus dem Grundwasser holen sich Pflanzen das Wasser, das sie zum Leben brauchen. Das Grundwasser tritt in Quellen wieder an die Oberfläche und der Kreislauf beginnt von Neuem.



LS 05 Fotosafari – spannende Reise durch das Schulhaus

		Zeitrhythmuswert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	10'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> – Bilder mit dem Tablet aufnehmen – kollaborativ arbeiten – sich gegenseitig zuhören – mit einer Präsentationssoftware in anderer Funktion arbeiten – Orte, Wege und Personen strukturieren – ein Fotoprodukt mit mobilen Endgeräten gestalten – eine Methode reflektieren – direkte Rückmeldung geben
2	PA	20'	S erstellen Fotos von wichtigen Orten in der Schule sowie von wichtigen Personen im Schulleben.	M1.A1	
3	GA	15'	S entwickeln eine Fotosafari mit wichtigen Personen und Orten der Schule. Anschließend reflektieren sie die Methode.	M1.A2	
4	PL	20'	S präsentieren ihre Fotosafari sowie die Ergebnisse ihrer Reflexion in der Gruppe.	M1.A3	
5	PL	15'	S geben Rückmeldung zu den einzelnen Beiträgen.		
6	PL	10'	S reflektieren die Methode der Fotosafari im Lernkontext.		

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist, dass die Schüler gemeinsam mithilfe von Tablets ein digitales Foto-produkt (eine Fotosafari) gestalten.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** machen die Schüler in Partnerarbeit mithilfe von Tablets Fotos von wichtigen Orten in der Schule (z. B. Sekretariat, ggf. Mensa, Lehrerzimmer, ...) sowie von wichtigen Personen des Schullebens (Vertrauenslehrer, Schulleitung, Hausmeister, ...) für eine Fotosafari (M1.A1).

Im **3. Arbeitsschritt** gestalten die Schüler in Gruppenarbeit eine Präsentation (eine Fotosafari) mit den Fotos aus dem Schulleben, anhand der sich jüngere Schüler ohne zusätzliche Hilfe im Schulhaus zurechtfinden sollen (M1.A2). Zudem reflektieren sie die Methode Fotosafari.

Im **4. Arbeitsschritt** präsentieren die Schüler ihre Fotosafari am Beamer (M1.A3).

Im **5. Arbeitsschritt** geben die Schüler Rückmeldung zu den einzelnen Beiträgen.

Im **6. Arbeitsschritt** reflektieren die Schüler die Methode Fotosafari und diskutieren weitere Einsatzgebiete von Fotosafaris.

Notizen:

✓ Merkposten

Für den 2., 3. und 4. Arbeitsschritt benötigen die Paare/Gruppen Tablets. Präsentationssoftware auf Tablets installieren bzw. installieren lassen und Beamer für den 4. Arbeitsschritt bereithalten.

Tipps

Der Lehrer sollte im 1. Arbeitsschritt einen Überblick über die Arbeit mit der Präsentationssoftware auf den Tablets geben.

Für die Zusammenstellung der für die Fotosafari erstellten Fotos bietet sich für androide System Google® Slides (siehe QR-Code®) an. Für Apple®-Geräte kann keynote mobile® (im App Store keynote suchen und installieren) verwendet werden. Für Windows®-Geräte kann PowerPoint® free (im App Store PowerPoint® free suchen) genutzt werden.

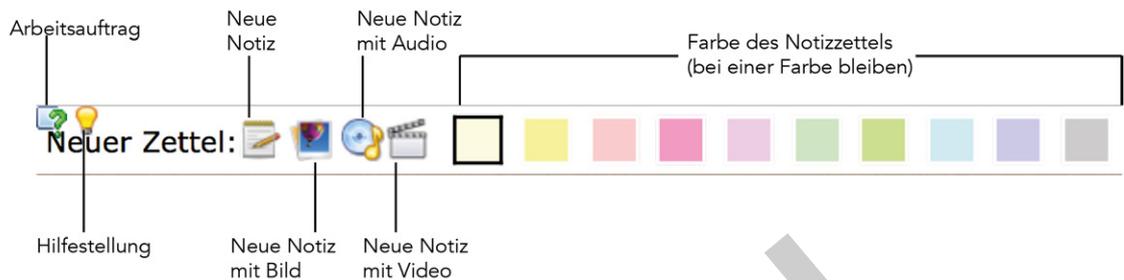


06 Zusammen stark – kollaboratives Arbeiten an virtuellen Pinnwänden

Info

Gemeinsam sind wir stark und gemeinsam macht alles mehr Spaß! Mit diesem Arbeitsblatt lernst du die Plattform learningapps.org kennen, indem du damit für ein Projekt eine digitalen Pinnwand erstellst.

Menüleiste der Pinnwand in learningapps.org



Pinwandfläche mit Aufgabenstellung

Die oben abgebildete Pinnwand aus dem Programm learningapps.org unterteilt sich in eine Menüleiste und eine Pinwandfläche. Mit der Menüleiste kannst du verschiedene Notizen auf die Pinwand bringen. Die Aufgabenstellung erscheint zu Beginn in einem separaten Fenster und kann mit „OK“ bestätigt werden. Danach verschwindet das Aufgabenfenster.

- A1** Mache dich mit der Oberfläche auf learningapps.org vertraut. Der Screenshot hilft dir bei der Bedienung. Das Programm ist einfach zu bedienen und weitgehend selbsterklärend.
- A2** Entwickelt in Partnerarbeit anhand von verschiedenartigen Notizen (z. B. normale Notizen, Notizen mit Audio, Notizen mit Filmen, ...) Pinnwandbeiträge zu der euch gestellten Aufgabe. Beobachtet, wie sich die Pinwand im Laufe der Bearbeitung ändert. Was könnt ihr erkennen?

07 Schau mich an – eine Präsentation erstellen

A1 Melde dich auf prezi.com (siehe QR-Code®) an.



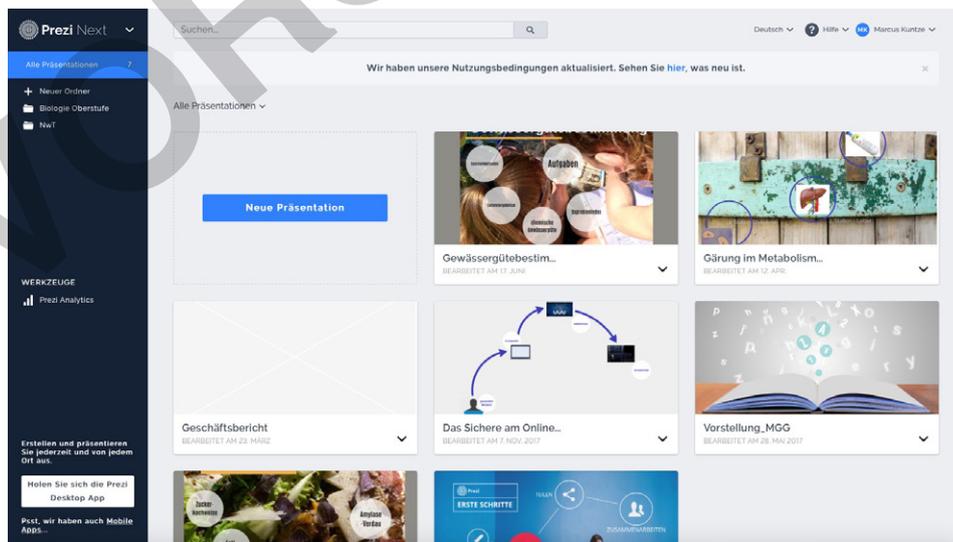
Info
Gehirngerechtes Aufarbeiten von Informationen kann anhand von Gedankenlandkarten erfolgen. Du lernst mit diesem Arbeitsblatt das Programm prezi.com als Präsentationssoftware kennen und entwickelst mit diesem Webprogramm deine erste prezi-Präsentation.

Gehe dabei wie folgt vor:

1. Klick auf Preise.
2. Klick auf Basic (siehe Abbildung rechts).
3. Klick auf Fortfahren.
4. Nach der Eingabe deiner Daten und deiner richtigen E-Mail-Adresse wird dir eine Bestätigung auf dein hinterlegtes E-Mail-Konto geschickt. In dieser Nachricht musst du einen Link bestätigen. Jetzt ist dein Konto freigeschaltet.
5. Gehe nun erneut auf prezi.com und melde dich oben mit deinem Nutzernamen (Nutzername = deine E-Mail-Adresse) an.



- A2** a) Mache dich mit der Oberfläche von prezi.com vertraut (siehe Abbildung unten): Links findest du das Menü. Mit dem Plus-Zeichen kannst du neue Präsentationsordner anlegen. Rechts (graue Fläche) findest du bereits erstellten Präsentationen (Wenn du dich neu bei prezi.com angemeldet hast, sind hier noch keine Präsentationen hinterlegt.). Mit einem Klick auf „Neue Präsentation“ öffnet sich eine Auswahl von Präsentations-Templates.
- b) Suche dir ein Template aus und probiere dich ein wenig aus.



- A3** a) Überlege, was gute Präsentationen ausmachen. Dafür kannst du zunächst deinen eigenen Anspruch an eine gute Präsentation als Maßstab nehmen. Notiere deine Stichpunkte für eine gute Präsentation und ergänze diese anschließend mit Punkten, die du bei einer Internetrecherche findest.
- b) Tausche dich mit einem Partner über eure Ergebnisse aus Aufgabe A3 a) aus und einigt euch auf die Präsentation.