

IV.B.6

Projekte

Digitaler Lateinunterricht – Schüleraktivierende Bausteine mit *LearningApps* selbst erstellen

Judith Albert



© getty images/akinbostanci

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.

KOMPETENZ

Klassenstufe/Lernjahr: 6.–13. Klasse

Dauer: 1–2 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



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 **LearningApps – 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

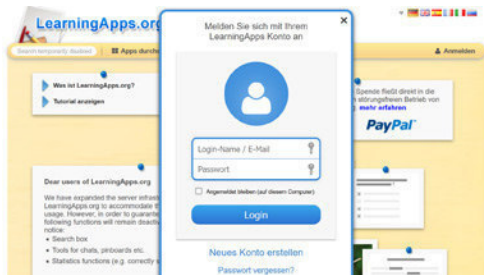
M 4 **LearningApps – Kompakt-Anleitung** / Alles zum Umgang mit *LearningApps* auf einen Blick

LearningApps – Eine Gebrauchsanweisung

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 <https://www.youtube.com/watch?v=abeclick/GdqCNA>.

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

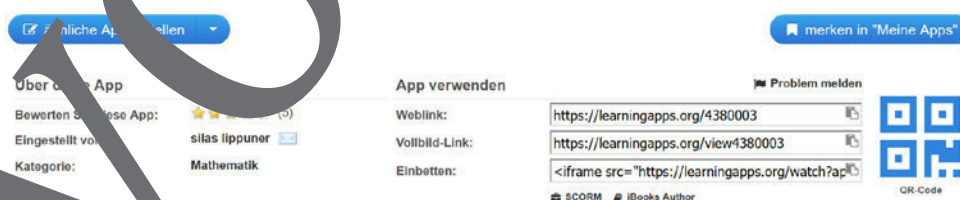


Als allerersten Schritt sollten Sie sich als Lehrer ein **kostenloses „neues Konto erstellen“**, mit einer gültigen **E-Mail-Adresse** sowie einem selbst gewählten **Passwort**. Eine **Activierung ist nicht erforderlich**, es kann **kostenlos**!

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* in einem bestimmten Thema suchen. Alternativ lässt sich unter dem Reiter „Apps durchstöbern“ ein großes Repertoire an Übungen in den **verschiedensten Sprachen** und **Oberthemen** erkunden, geordnet nach verschiedenen 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 Schülerseite einzelne Apps erproben. Wenn die App für den eigenen Unterricht interessant ist, kann man sie mit einem Klick rechts unten auf „**merken in „Meine Apps“**“ in das **persönliche Archiv** übernehmen und dort nach Themen sortieren. Außerdem finden sich in diesem Bereich die bereits genannten Möglichkeiten, um die App **direkt den Schülern zur Verfügung zu stellen**:



M 1



LearningApps – Wir erstellen Lernbausteine

In den nächsten Stunden darfst du in die Rolle der Lehrkraft schlüpfen und eine interaktive Aufgabe für Deine Klasse erstellen. In der ersten Stunde solltest du dich zuerst einmal mit der Lernplattform vertraut machen und dir ein Thema aussuchen.

Wie funktioniert das Erstellen von Lernbausteinen (Apps) auf LearningApps.org?

1. Melde dich an (**Login-Name** und **Passwort** erhältst du von deiner Lehrkraft)!
2. **Durchsuche** (nach Thema) oder **durchstöbere** (nach Fach) vorhandene Apps und **sammle** dabei schon **Ideen** für deine eigene App!
3. Entscheide dich für ein **Thema!** Du kannst Deine Lehrkraft fragen, vielleicht hast du auch selbst eine gute Idee.

Tipp: Wähle als Thema etwas, worin du selbst noch nicht 100 % sicher bist. So kannst du beim Erstellen der Aufgabe üben und dein Wissen vertiefen.

Titel der App

Kein Titel angegeben

Aufgabenstellung

Geben Sie eine Aufgabenstellung zu dieser App ein. Diese wird beim Start der App angezeigt. Wenn Sie keine Aufgabenstellung eingeben möchten, lassen Sie das Feld einfach leer.

Paare

Geben Sie jeweils zwei Medien an, die zusammengehören. Sie können beliebig Texte, Bilder, Audios und Videos mischen.

Paar 1: Hinweis:

Paar 1: Hinweis:

4. Wähle die **App** aus, die du erstellen willst (z. B. Lückentext, Gruppenpuzzle, Millionenspiel, Kreuzworträtsel)
5. Gib Deine Aufgabe einen aussagekräftigen **Titel** und eine klar verständliche **Aufgabenstellung!**
6. Gib in der **Eingabemaske** Deine Wörter ein (im Beispiel *Paar-Übung gibst du je zwei Formen oder Vorgebe, die zusammengehören, ein*)
7. Wenn du genügend Elemente eingegeben hast, **speichere** Deine App → Nun überprüft deine Lehrkraft, ob deine App noch Leichtsinnfehler unterlaufen sind.

Tipp: Wenn Du zwischendurch wissen willst, wie Deine App aussieht, klicke auf „Fertigstellen und Vorschau anzeigen“. Gehe dann zurück, um weiterzuarbeiten.



Was macht eine gute Aufgabe aus? – Zum Nachdenken und Diskutieren:

Wie hieß der erste König Roms?

Romulus
 Remus
 Remulus

Wie hieß der erste König Roms?

Cicero
 Romulus
 Asterix

Welches Verb steht im Konjunktiv Imperfekt?

essem
 esem
 esret
 fuiset

Welches Verb steht im Konjunktiv Imperfekt?

fuisset
 esset
 feres
 esseret

Ordne richtig zu!

Ordne die lateinischen Begriffe den deutschen Übersetzungen zu!

Super! Du beherrschst nun viele unregelmäßige Verben. Denke daran, sie regelmäßig zu wiederholen.

Prima! Du hast dir jetzt richtig gelöst!

Titel: Partizipformen (PPA oder PPP)

Titel: Partizipformen (PPA oder PPP)

Substantiv-Adjektiv-Paare:

rex – bonus
 mulier – pulchra
 miles – fortis
 iter – breve

Substantiv-Adjektiv-Paare:

regi – bono
 mulieres – pulchrae
 miles – fortis
 itinere – brevi

Aufgaben

1. Kreuze jeweils die "bessere" Aufgabe, den Titel, Aufgabenstellung oder Rückmeldung an!
2. Besprecht zu zweit, was ihr jeweils zu Eurem Ergebnis gekommen seid.

3. Nun überlege dir einen passenden Titel, eine aussagekräftige Aufgabenstellung und gute Fragen, Wortpaare, etc. (je nach gewählter App) für Deine eigene digitale Aufgabe!

M 2



LearningApps – Wir testen unsere Lernbausteine

Teste verschiedene Lernbausteine und gib Deinen Mitschüler*innen ein Feedback dazu. Wer weiß, vielleicht übst du dabei ja nebenbei noch etwas die Grammatik und/oder den Wortschatz.

Name des ersten Lernbausteins: _____	
Der Titel hat mir genau gezeigt, worum es in der Aufgabe geht.	☺☺☺☺☹
Die Arbeitsanweisung war so formuliert, dass ich genau wusste, was ich zu tun habe.	☺☺☺☺☹
Die einzelnen Aufgaben haben mich herausgefordert, aber nicht überfordert.	☺☺☺☺☹
Es gab in der Aufgabe keine Fehler oder Ungenauigkeiten, die mich zunächst verwirrt haben.	☺☺☺☺☹

Name des zweiten Lernbausteins: _____	
Der Titel hat mir genau gezeigt, worum es in der Aufgabe geht.	☺☺☺☺☹
Die Arbeitsanweisung war so formuliert, dass ich genau wusste, was ich zu tun habe.	☺☺☺☺☹
Die einzelnen Aufgaben haben mich herausgefordert, aber nicht überfordert.	☺☺☺☺☹
Es gab in der Aufgabe keine Fehler oder Ungenauigkeiten, die mich zunächst verwirrt haben.	☺☺☺☺☹

Name des dritten Lernbausteins: _____	
Der Titel hat mir genau gezeigt, worum es in der Aufgabe geht.	☺☺☺☺☹
Die Arbeitsanweisung war so formuliert, dass ich genau wusste, was ich zu tun habe.	☺☺☺☺☹
Die einzelnen Aufgaben haben mich herausgefordert, aber nicht überfordert.	☺☺☺☺☹
Es gab in der Aufgabe keine Fehler oder Ungenauigkeiten, die mich zunächst verwirrt haben.	☺☺☺☺☹

Lasse bitte auf keinen Fall in deine Beurteilung mit einfließen, ob du den/die Ersteller*in der App besonders gemocht hast oder nicht so magst. Sei neutral!

Aufgaben

1. Wähle drei verschiedene Apps (unterschiedliche Vorlage, aber auch unterschiedliche Themen) und spiele diese durch.
2. Bewerte dann die drei Apps.
3. Danach darfst du gerne noch weitere Apps ausprobieren, ohne dass du sie bewertest.



Praxisbeispiele für den digitalen Lateinunterricht

M 3

Die große Vielfalt an Übungstypen und Inhalten kann an eigenen Beispielen aus dem Lateinunterricht nur angedeutet werden. Hier ein paar Beispiele für den direkten Einsatz im Unterricht.

Themenbereich	Klasse	Beispiele	Übungstyp
Grammatik		Formenkette https://learningapps.org/19272215	Lückentexte mit Einschreiben
Grammatik	6	KNG-Kongruenz (3.+a/o-Deklination) https://learningapps.org/19272842	Paare zusammen ordnen
Grammatik	6	Imperative erkennen https://learningapps.org/19272903	Gruppenzuordnung
Grammatik	7	Irrealis d. Gegenwart oder Vergangenheit https://learningapps.org/19273025	Gruppenzuordnung
Grammatik	6	Erklärvideo Konsonantische Konjugation https://learningapps.org/19273097	Audio/Video mit Multiple- Choice-Fragen
Grammatik	6	Verbformen Konsonantische Konjugation https://learningapps.org/19273175	Quiz als Millionenspiel
Grammatik	7	Final- und Konsekutivsätze: https://learningapps.org/19273285	Lückentexte, mit Wortauswahl
Grammatik		Abl. ablesen https://learningapps.org/19273410	Wörter im Text markieren
Grammatik	ab	Besondere Verbformen erkennen https://learningapps.org/19273446	Wörter im Text markieren
Grammatik, Übersetzung		Zeitverhältnis im Abl.abs. https://learningapps.org/19273714	Gruppenpuzzle
Textanalyse	9	Rhetorische Stilmittel https://learningapps.org/19273766	Quiz als einfaches Multiple Choice-Quiz

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 4.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Sichere Zahlung per Rechnung,
PayPal & Kreditkarte



Exklusive Vorteile für Abonnent*innen

- 20% Rabatt auf alle Materialien für Ihr bereits abonniertes Fach
- 10% Rabatt auf weitere Grundwerke



Käuferschutz mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de