ANLEITUNG FÜR LEHRKRÄFTE

MEHRSPRACHIGER PROJEKTUNTERRICHT IM UNTERRICHTSFACH „DIGITALE GRUNDBILDUNG"

1. WARUM SOLLTE DAS SPRACHENMEMORY IM UNTERRICHT EINGESETZT WERDEN?

Das Sprachenmemory fördert spielerisch die Mehrsprachigkeit, stärkt das Sprachbewusstsein, unterstützt den Wortschatzaufbau und motiviert die Schüler und Schülerinnen durch aktives, interaktives Lernen.

2. WIE WIRD DAS SPRACHENMEMORY IM UNTERRICHT EINGESETZT?

Das Sprachenmemory wird im Unterricht so eingesetzt, dass die Schüler und Schülerinnen es zunächst online über LearningApps durchspielen, um verschiedene Sprachen und Begriffe kennenzulernen. Anschließend erstellen sie selbst ein eigenes Sprachenmemory mit Begriffen in mehreren Sprachen. So vertiefen sie spielerisch ihren Wortschatz, fördern digitale Kompetenzen und reflektieren über Sprachvielfalt.

3. WIE FUNKTIONIERT LEARNING APPS?

Um Learning Apps zu verstehen empfiehlt sich folgendes Video anzusehen

https://www.youtube.com/watch?v=5R0qJDx2ybc

Das Video bietet eine kompakte Einführung in Learning Apps. Es erklärt Schritt für Schritt, wie Lehrende und Lernende interaktive Übungen (z. B. Memory, Lückentexte, Multiple-Choice) erstellen und bearbeiten können. Es zeigt, wie man sich registriert, Vorlagen nutzt, eigene Inhalte hinzufügt (Texte, Bilder, Audio, Video), Übungsapps speichert und über Links oder QR-Codes im Unterricht oder zu Hause teilt. Dabei wird besonders hervorgehoben, dass die Tools intuitiv, vielseitig und ideal zur individuellen Förderung und Sprachförderung sind.

Wichtige Information:
Man kann von der Kollektion immer eine Kopie erstellen, sodass man sie bearbeiten kann!
Nach Veröffentlichung der App kann man sie nicht mehr bearbeiten!

DIDAKTISCHES KONZEPT

Beispiel für den Unterricht in digitaler Grundbildung: (1 EH à 50 min)

Ausgangslage: Die Kinder, sowohl jene mit Deutsch als Erstsprache sowie jene mit Deutsch als Zweitsprache, sind noch nicht sehr vertraut mit verschiedenen Bezeichnungen rund um den Computer. In der folgenden Einheit sollen grundlegende Begriffe geklärt werden.
Dieses Unterrichtsbeispiel ist geeignet für eine 1. Klasse Mittelschule.
Lehrplanbezug: z.B. "Die Schülerinnen und Schüler können unter Nutzung einer angemessenen Terminologie gängige physische Komponenten von Computersystemen (Hardware) identifizieren sowie beschreiben, wie interne und externe Teile von digitalen Geräten funktionieren und ein System bilden."

Lernziele:
Ich kann an eigene Erfahrungen im Umgang mit Medien anknüpfen.
Ich kann erklären, was Medien sind und was Medienkompetenz bedeutet.
Ich kann die wichtigsten Begriffe rund um den Computer verstehen und einordnen.
Ich kann mithilfe von LearningApps Bilder den richtigen Fachbegriffen zuordnen.

Unterrichtseinstieg (5 min): Die Schüler*innen greifen auf das Padlet "Sprachenmemory" zu. Sie stimmen zu der Frage "Nutzt du im Alltag oft die 'digitalen' Medien?" ab und kommentieren im Anschluss direkt darunter, welche Erfahrungen sie bereits gesammelt haben (gelber Post am Padlet)

Erarbeitungsphase (30 min): Die Schüler*innen erledigen die Aufgabe zu den Begriffen "Medien" und "Medienkompetenz" (roter Post am Padlet). Anschließend sammeln sie ihre Ideen zu Computerbegriffen (grüner Post am Padlet)

Ergebnissicherung (15 min): Mithilfe des Sprachenmemorys (lila Post am Padlet) überprüfen die Schüler*innen, ob ihnen alle wichtigen Bezeichnungen geläufig sind. Die Kinder können entweder das Sprachenmemory direkt ausprobieren oder zuerst die Wortschatzlisten im Padlet (blauer Post) ansehen und die Begriffe kennenlernen. Als Form der Differenzierung können die besonders flotten Schüler*innen den Schwierigkeitsgrad steigern oder das Memory in einer anderen Sprache (z.B. Englisch) ausprobieren.