



UNIVERSITÄT  
LEIPZIG

Didaktik der Informatik



# Interaktive Medien 3

Grundlagen digitaler  
Lehr-Lern-Szenarien

08.12.2020



## Inhaltsverzeichnis

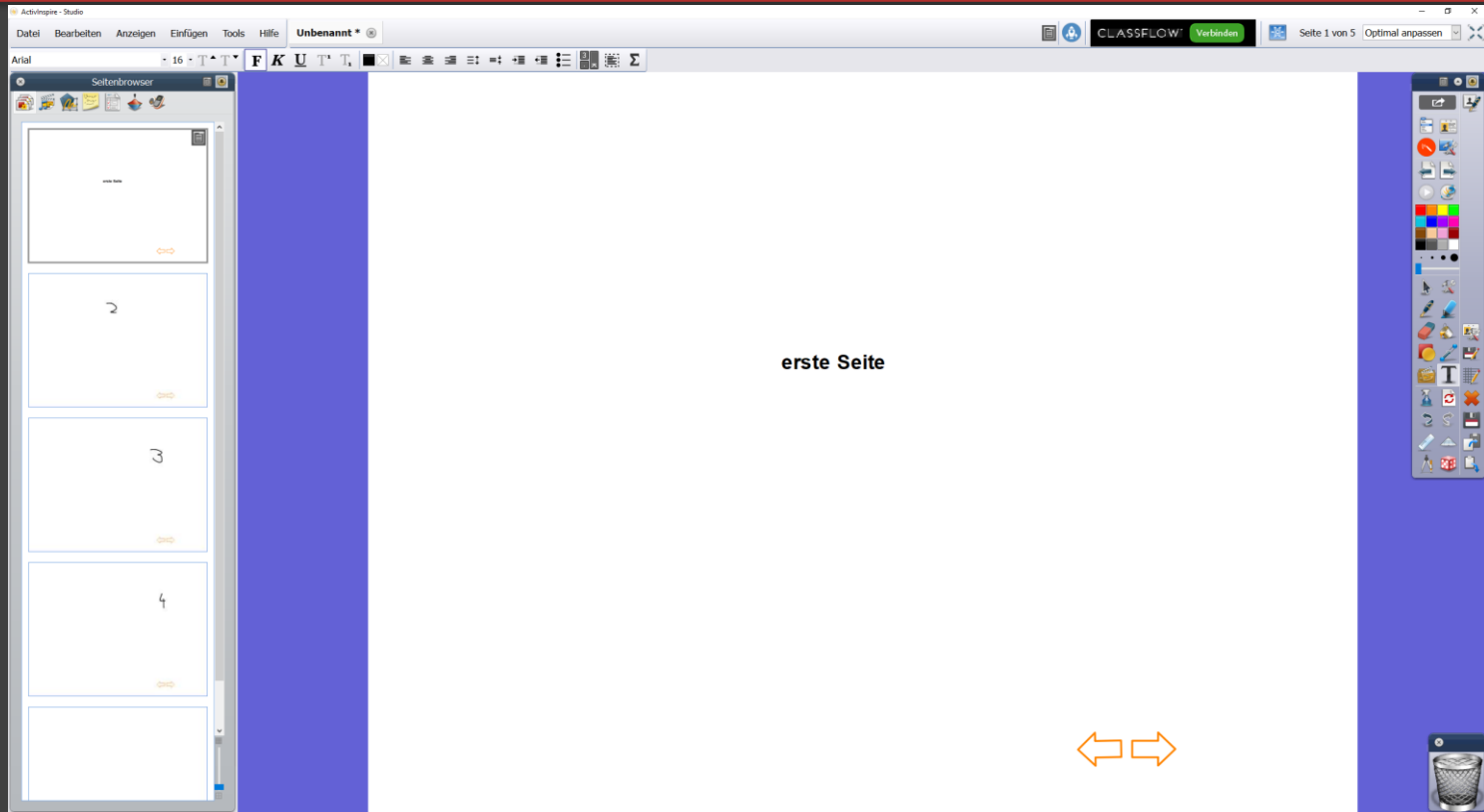
- Interaktive Whiteboardsysteme
- Schülerfeedbacksysteme
- Medien mit höherer Interaktivität

# Interaktive Whiteboardsysteme

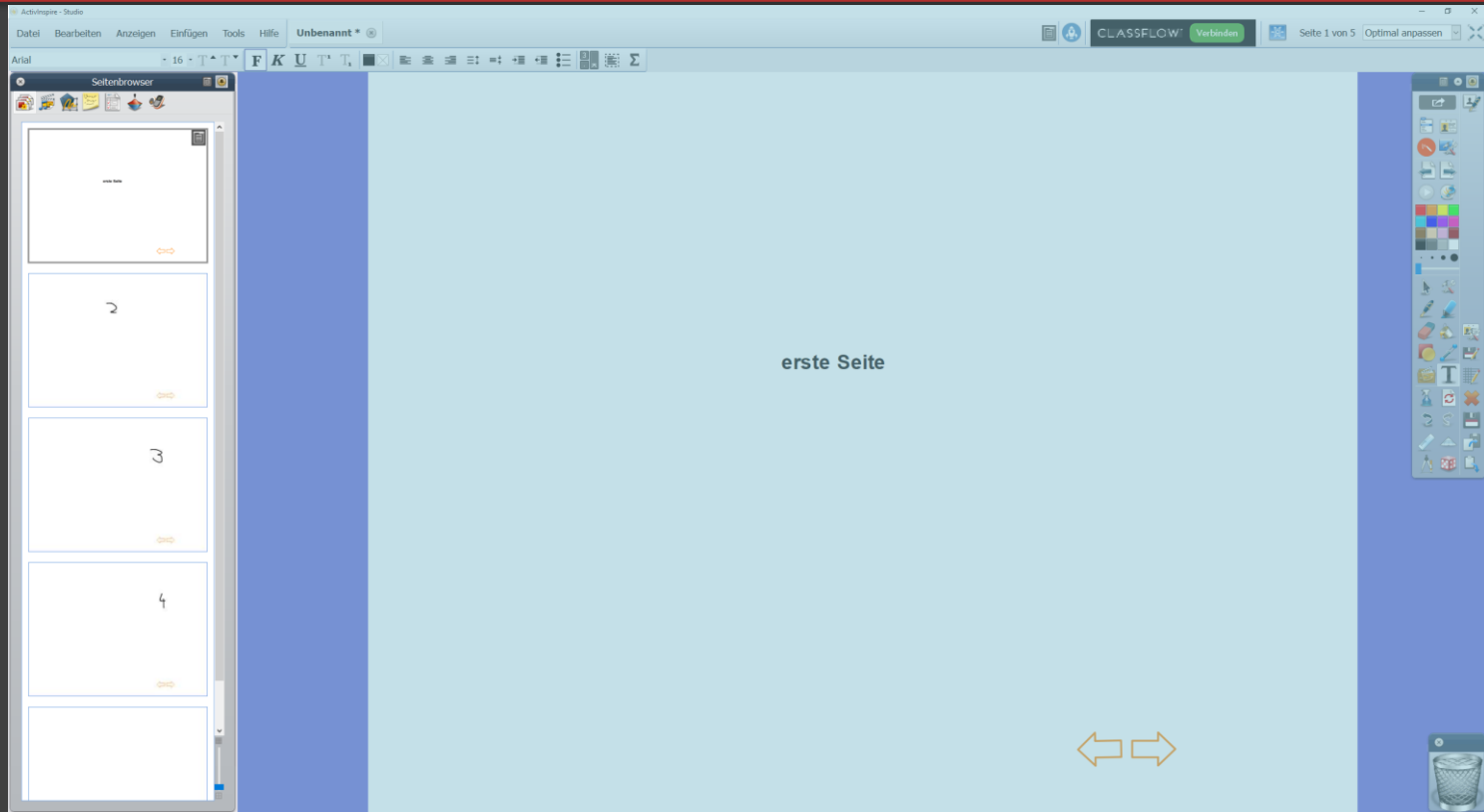
## Active Inspire (Teil 2)

- Interaktive Schaltflächen
- Einfügen von Elementen
- Handschrift- und Formerkennung
- Praktische Unterrichtsbeispiele

# Active Inspire (Teil 2)



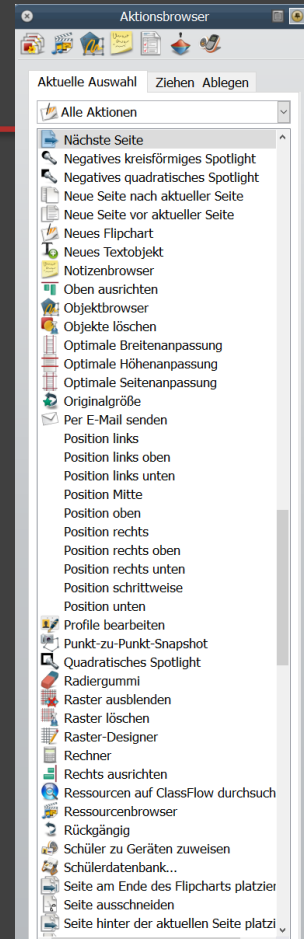
# Active Inspire (Teil 2)



# Active Inspire (Teil 2)

## Interaktive Schaltflächen: „der Aktionsbrowser“

- Vielzahl von Anpassungen (!)
- Erstellen von Navigationselementen möglich



## Der Designmodus

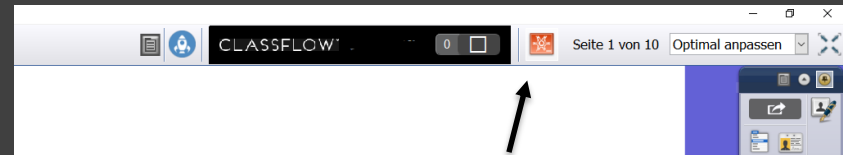
- Zum Bearbeiten aller Elemente (auch gesperrter)



deaktiviert

Blau: Unterricht

Rot: Vorbereitung

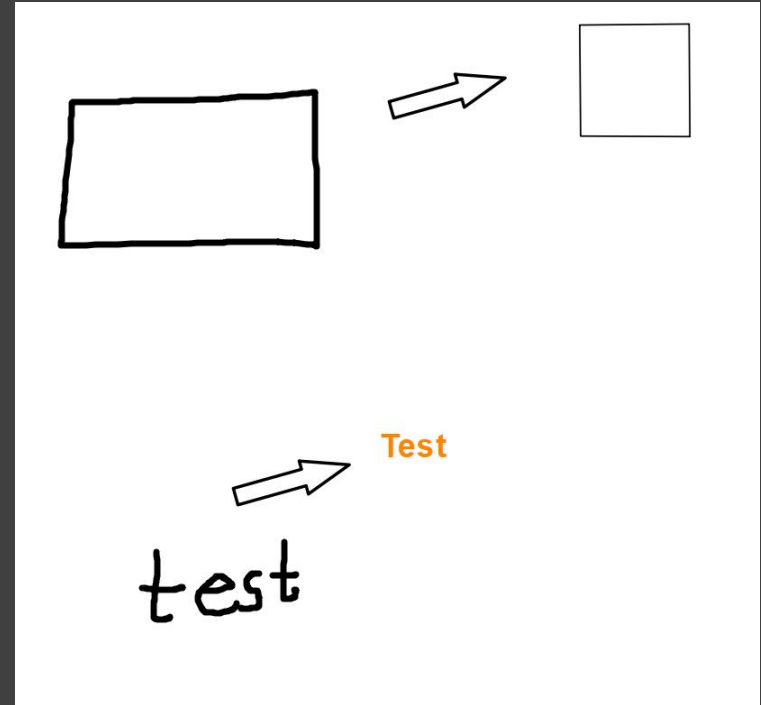


aktiviert

## Handschrift- und Formerkennung

Ermöglicht die Erkennung von...

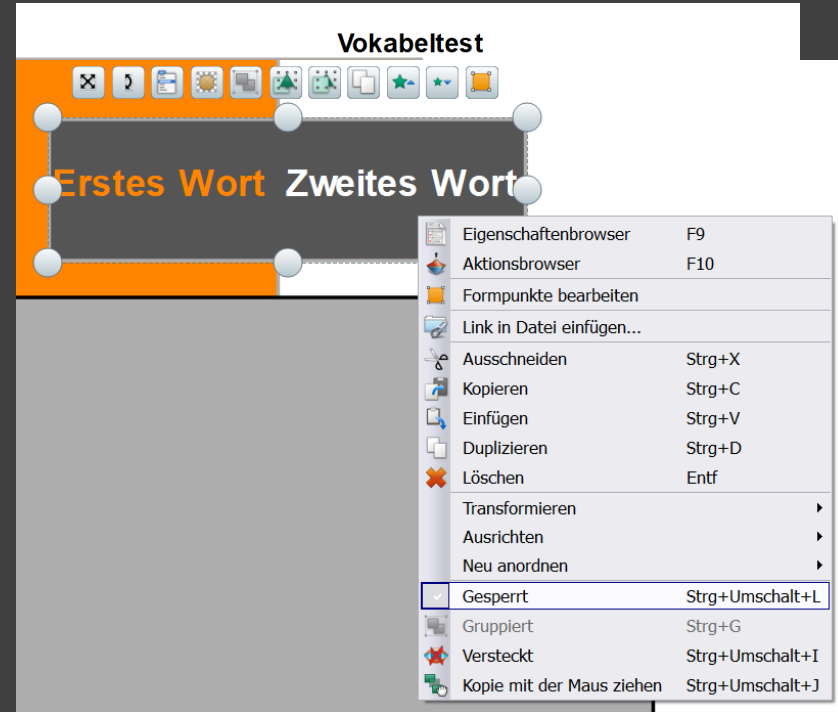
- Text
- Zahlen
- Satzzeichen
- (einfachen) geometrischen Formen



# Active Inspire (Teil 2)

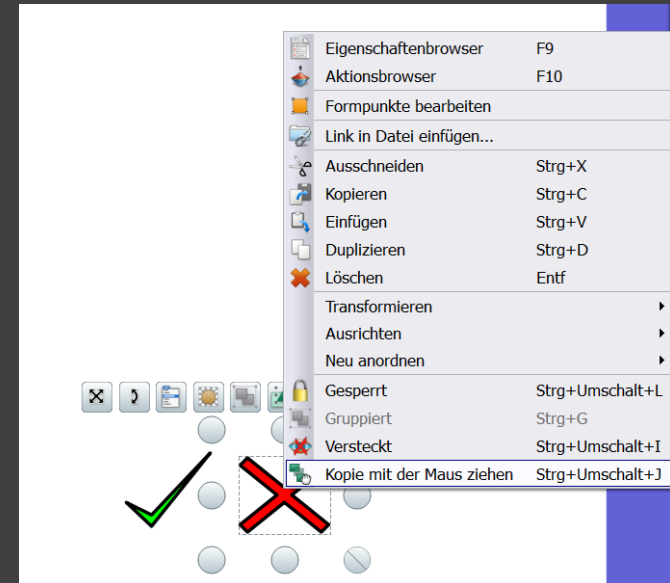
## Unterrichtsbeispiel: „Vokabeltest“

- Unterschiedliche Gestaltungen ermöglichen kreative bzw. neue Einsatzszenarien
- „Gesperrt“ um das Manipulieren eines Objektes zu vermeiden



## Unterrichtsbeispiel: „Vokabeltest“

- „Kopie verschieben“ ermöglicht:
  - „Festsetzen“ des Originals
  - keine vorgegebene Anzahl der Elemente



# Interaktive Whiteboardsysteme

## 1. Aufgabe

Entwerfen Sie eine Übungsseite mit einer (exemplarischen) Kettenaufgabe. Es soll möglich sein...

- eine Kopie eines Richtig- bzw. Falsch-Symbols ( ✓ / ✗ ) neben die Aufgabe zu ziehen
- durch den Klick auf eine zuvor verdeckte Schaltfläche eine Taschenrechner-Funktion zu aktivieren

# Schülerfeedbacksysteme

- Classflow



- Plickers



- ARSnova



- Kahoot



# Schülerfeedbacksysteme

## 2. Aufgabe



Wählen Sie einen der „Use Cases“, um ARSnova sinnvoll im Unterricht einzusetzen und füllen Sie diesen mit einer Beispielfrage (+ ggf. Beispielantworten).

# Schülerfeedbacksysteme

## 3. Aufgabe



Überlegen Sie sich Vor- und Nachteile zu den vier gezeigten Schülerfeedbacksystemen.

# Medien mit höherer Interaktivität

---

- Storytelling „Toontastic“
- Augment Reality „MergeCube“
- LearningApps

# Medien mit höherer Interaktivität



## Storytelling

- Bilden Sie **Entwicklungen** in Geschichten ab
- lassen Sie die SuS Geschichten entwickeln
- **Medienbildung** durch synthetisieren und reflektieren

Frage: Welche Unterrichtsbeispiele  
kommen Ihnen in den Sinn?

## Beispiel:

„Adam Ries entdeckt Multiplikation und Division“ ...

„Adam Ries »erklärt« den Zahlenstrahl“ ... „Euklid »erklärt« Geometrie“ ...

# Medien mit höherer Interaktivität



## Argument Reality

- Vorteile von VR als Unterrichtsmedium nutzen
- hohes Potential zum entdeckenden Unterricht (!)
- Nutzung oft nur teilweise kostenfrei

Sichtbar machen von unsichtbaren  
Objekten bzw. Vorgängen

## Beispiel:

Entdecken des Sonnensystems, einer Pflanzenzelle, Denkmäler, Atomen ...

# Medien mit höherer Interaktivität



## LearningApps

- Vielzahl von Vorlagen zum Erstellen von Lernanwendungen
- Intuitive Erstellung und Bedienung
- Einsatz auch auf Smartboards geeignet

Recht einfach gehalten aber  
äußerst vielseitig einsetzbar



- ... ein digitales Tafelbild mit verschiedenen interaktiven Schaltflächen erstellen.
- ... zwischen verschiedenen Schülerfeedbacksystemen auswählen.
- ... ein Schülerfeedbacksystem im Unterricht anwenden.
- ... eine interaktive Learning-App zu einem eigenen Unterrichtsinhalt erstellen.
- ... die Aufgaben zu den Artefakten lösen. 😊

## Ich kann...

