



UNIVERSITÄT
LEIPZIG

Didaktik der Informatik

DiL
Professur für
Didaktik der Informatik



Interaktive Medien 3

Grundlagen digitaler
Lehr-Lern-Szenarien

10.12.2020



Inhaltsverzeichnis

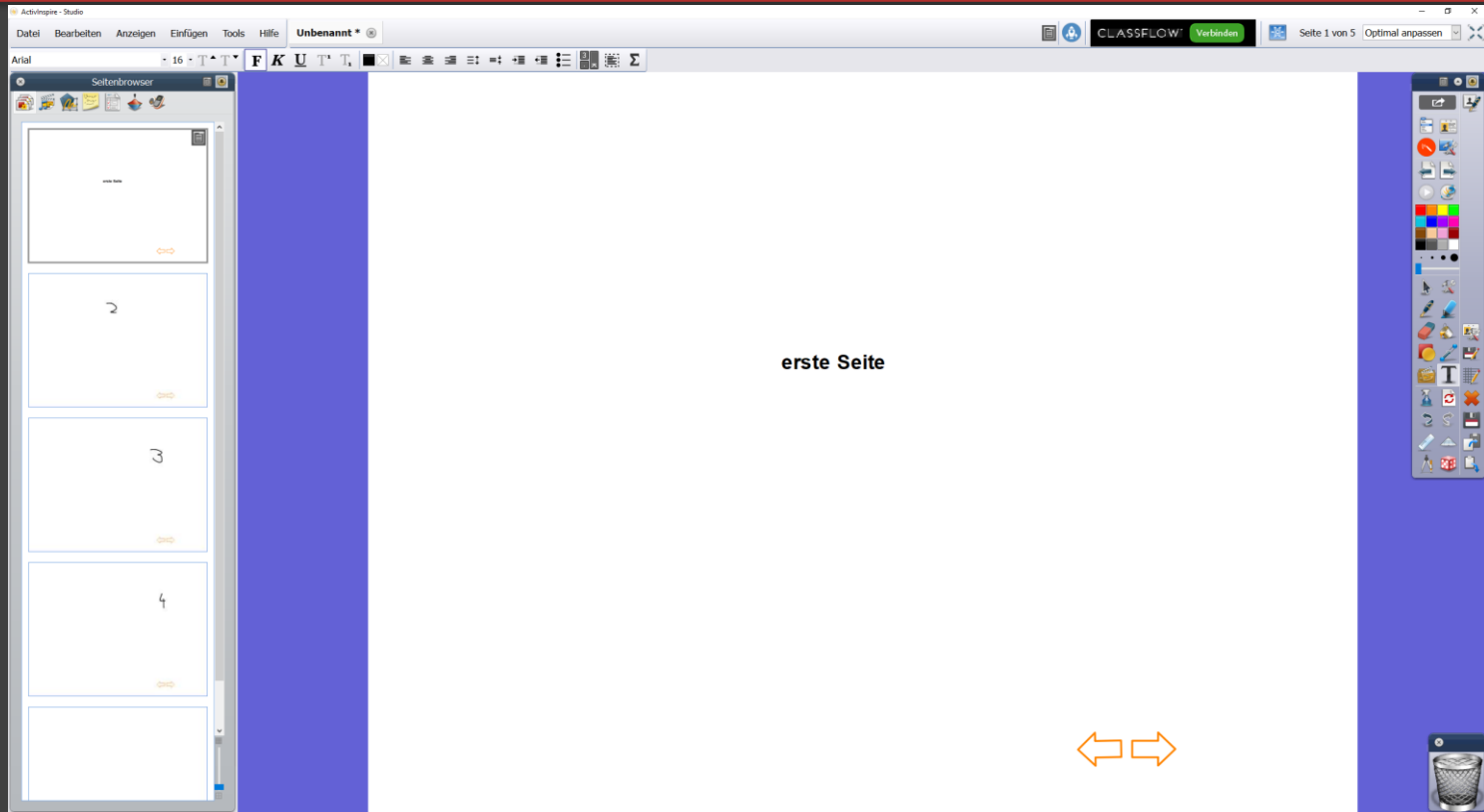
- Interaktive Whiteboardsysteme
- Schülerfeedbacksysteme
- Medien mit höherer Interaktivität

Interaktive Whiteboardsysteme

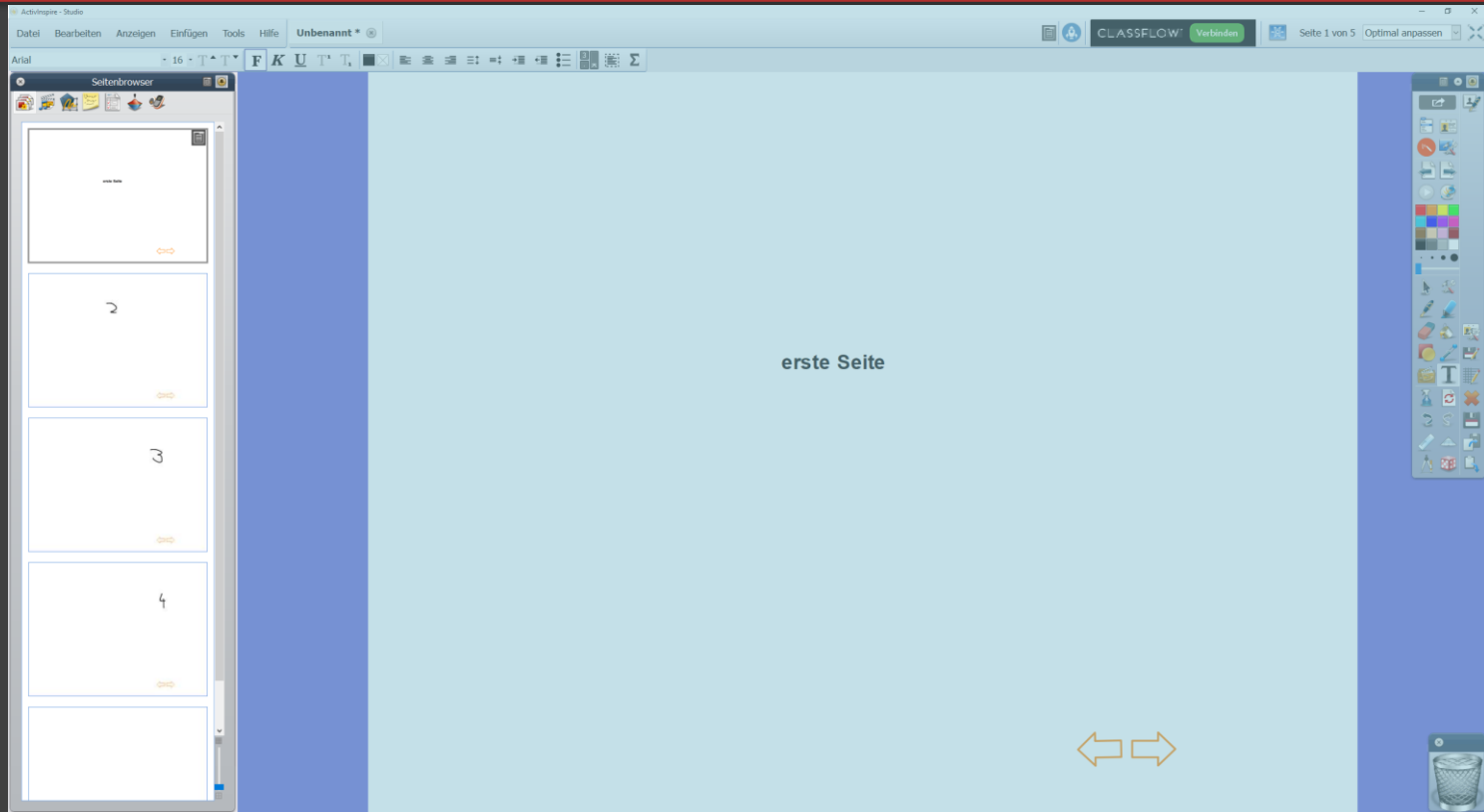
Active Inspire (Teil 2)

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

Active Inspire (Teil 2)



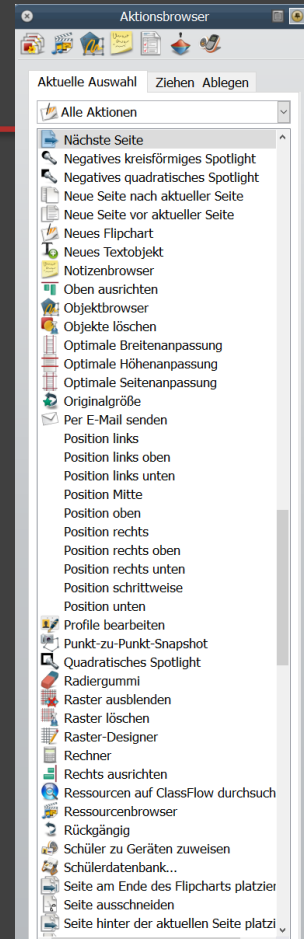
Active Inspire (Teil 2)



Active Inspire (Teil 2)

Interaktive Schaltflächen: „der Aktionsbrowser“

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



Der Designmodus

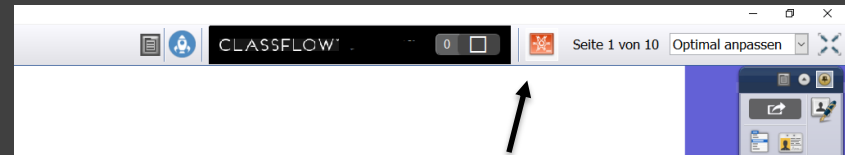
- Zum Bearbeiten aller Elemente (auch gesperrter)



deaktiviert

Blau: Unterricht

Rot: Vorbereitung

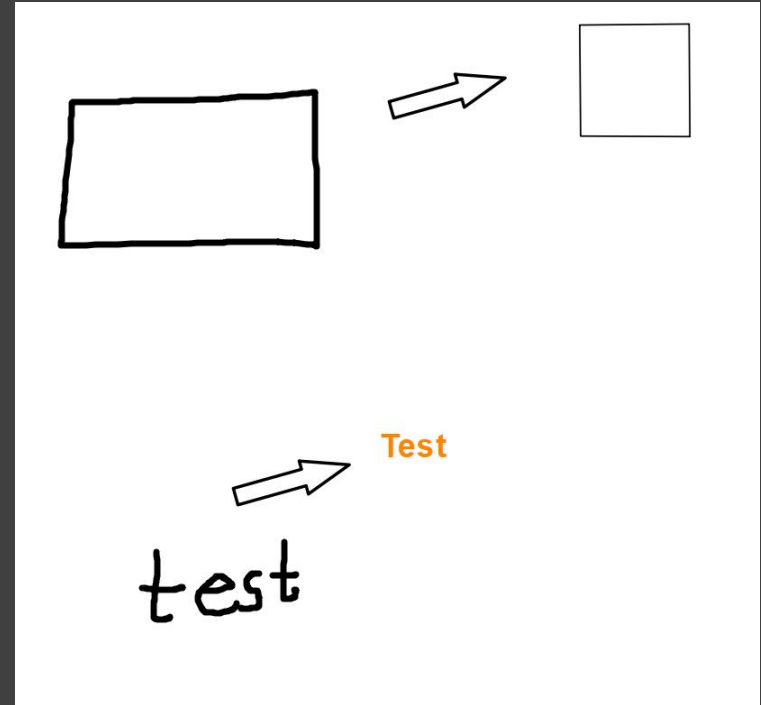


aktiviert

Handschrift- und Formerkennung

Ermöglicht die Erkennung von...

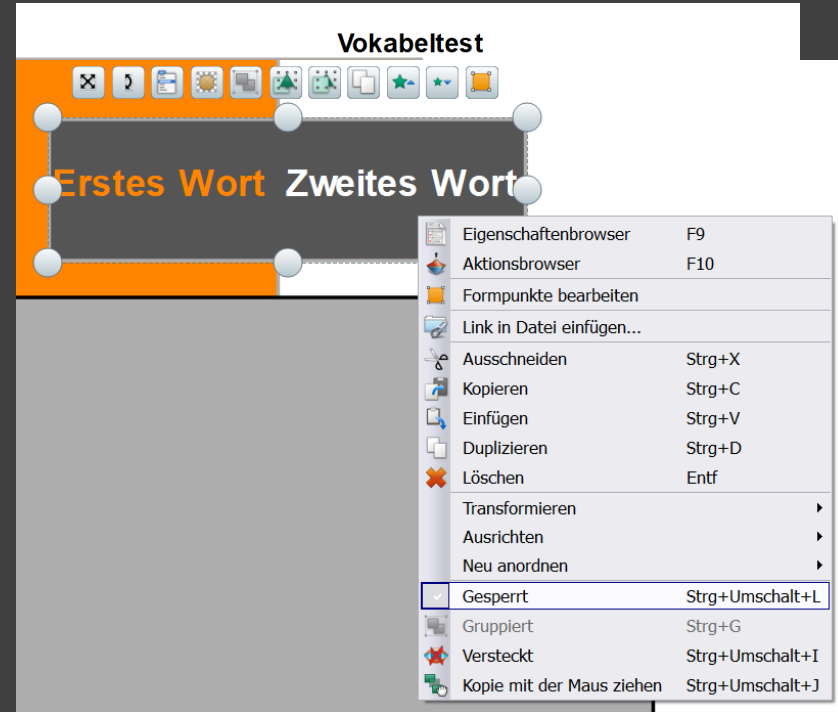
- Text
- Zahlen
- Satzzeichen
- (einfachen) geometrischen Formen



Active Inspire (Teil 2)

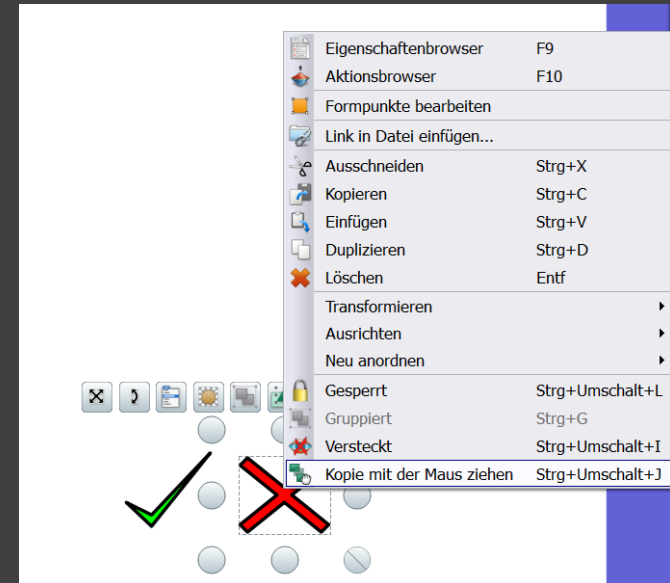
Unterrichtsbeispiel: „Vokabeltest“

- 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

ARSnova 

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

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



Augmented 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...

