

# **Didaktische Handreichung**

## **Digitale Medien in der Schule**

30-STE-PS4-03

### **Material:**

**LearningApp zum Thema „Working and travelling abroad“ im  
Fach Englisch**

Name:

David Roth

# Inhaltsverzeichnis

1	Beschreibung des Materials .....	3
1.1	Rahmeninformationen zum Einsatz .....	3
1.2	Kurzbeschreibung .....	3
1.3	Voraussetzungen zur Verwendung.....	5
2	Voransicht des Materials .....	6
3	Geförderte Kompetenzen .....	7
	Literaturverzeichnis.....	I



# 1 Beschreibung des Materials

## 1.1 Rahmeninformationen zum Einsatz

<b>Unterrichtsfach</b>	<i>Englisch</i>				
<b>Thema</b>	<i>Working and travelling abroad, How to apply for a job in Australia</i>				
<b>Klassenstufe</b>	<i>Klasse 9/10</i>				
<b>Lernbereich</b>	<i>Lernbereich 3, Texte und Themenbereiche</i>				
<b>Positionierung innerhalb des Lernbereiches</b>	<i>Es sollte aufgrund der Anwendung eher am Ende platziert werden. Dabei sollte es allerdings auf jeden Fall nach dem/bei Beherrschen des Sprachwissens zu „Personal Identity“ und folgend auf die Themenbereiche Education, Job and Career“.</i>				
<b>Lernphase</b>	<i>Das Material ist vorwiegend für die Festigungsphase gedacht, da sie als Abfrage des erlernten Wissens dienen soll, weshalb eine Einführung und die Erarbeitung bereits vorausgesetzt werden.</i>				
<b>Kompetenzniveaus nach DQR</b>	<b>Niveaus</b>	<b>1 bis 2</b>	<b>3 bis 4</b>	<b>5 bis 6</b>	<b>7 bis 8</b>
	Fachkompetenz	X			
	Methodenkompetenz		X		
	Selbstkompetenz	X			
	Sozialkompetenz	X			

## 1.2 Kurzbeschreibung

Die erstellte App zeigt ein Kreuzworträtsel mit 15 Fragen. Diese Fragen sollten beantwortet werden, um ein Gesamt-Lösungswort aus Buchstaben, die in dem Kreuzworträtsel zu anderen Lösungswörtern gehören, zu generieren. Die Fragen sind „Fill-the-Gap“-Aufgaben, Übersetzungsaufgaben oder Fragen zu den Inhalten der Unterrichtsstunden, welche aber alle darauf abzielen, neue Vokabeln abzufragen und einen Überblick über den eigenen (bzw. aus Sicht der Lehrkraft über den der Lernenden) Lernstand zu erhalten. Die Interaktive App sollte hierbei einerseits und in erster Linie als Vokabelabfrage und Selbstevaluation dienen. Andererseits sollte sie aber auch Spaß und Abwechslung von den Standard-Aufgaben am PC bringen und den Lernenden eine Aufgabe liefern, die möglicherweise eher auf ihrer Höhe ist und ihren Interessen



*entspricht als angeleitete Aufgaben. Zudem bietet dieses Kreuzworträtsel durch die verschiedenen Anforderungen (Übersetzen, Lücken füllen) eine Rückmeldung für die Vokabeln, wobei herausgefunden werden kann, ob Probleme beim reinen Übersetzen oder beim Erkennen der Umschreibung aufkommen. Oder eben zu welchem Thema bzw. welcher Stunde (Einführung, CV-Stunde, Job-Interview-Stunde) Probleme zu erkennen sind. Dementsprechend könnte dann auf diese Probleme erneut speziell eingegangen werden.*



## 1.3 Voraussetzungen zur Verwendung

### **Technische Voraussetzungen:**

*Zur reinen Durchführung der dargestellten LearningApp ist lediglich ein internetfähiges Endgerät (PC, Laptop, Tablet, Smartphone...) nötig. Sobald der Online-Link aktiviert wurde bzw. der QR-Code gescannt wurde sollte das Kreuzworträtsel erscheinen. Zur Bearbeitung des Kreuzworträtsels bzw. zur Aktivierung ist allerdings ein Account für die Webseite [learningapps.org](http://learningapps.org) notwendig.*

### **Inhaltliche Voraussetzungen:**

*Da das Kreuzworträtsel größtenteils der Evaluation des erlernten Wissens aus den vorigen Unterrichtsstunden dienen soll, sind diese inhaltlich die Voraussetzung. Dabei sollten die Vokabeln gelernt, Zusammenhänge von Bewerbungsverfahren verstanden und inhaltliche Informationen zu den Hauptcharakteren bekannt sein. Währenddessen sollten die Schülerinnen und Schüler ein Portfolio erstellt haben, wodurch stets der Fortschritt und die einzelnen Unterlagen sichtbar sein sollten. Ist alles vorhanden, kann das Kreuzworträtsel evaluierend ausgeführt werden.*

### **Anforderungen an die Lehrkraft:**

*Da die Fragen selbst erstellt und in die LearningApp eingebettet werden müssen ist eine gewisse Fähigkeit zur Erstellung von Fragen bzw. Aufgaben notwendig. Zudem sollten grundlegende Kenntnisse im Erstellen von Online-Aufgaben und Material-Einfügen vorhanden sein.*



## 2 Voransicht des Materials

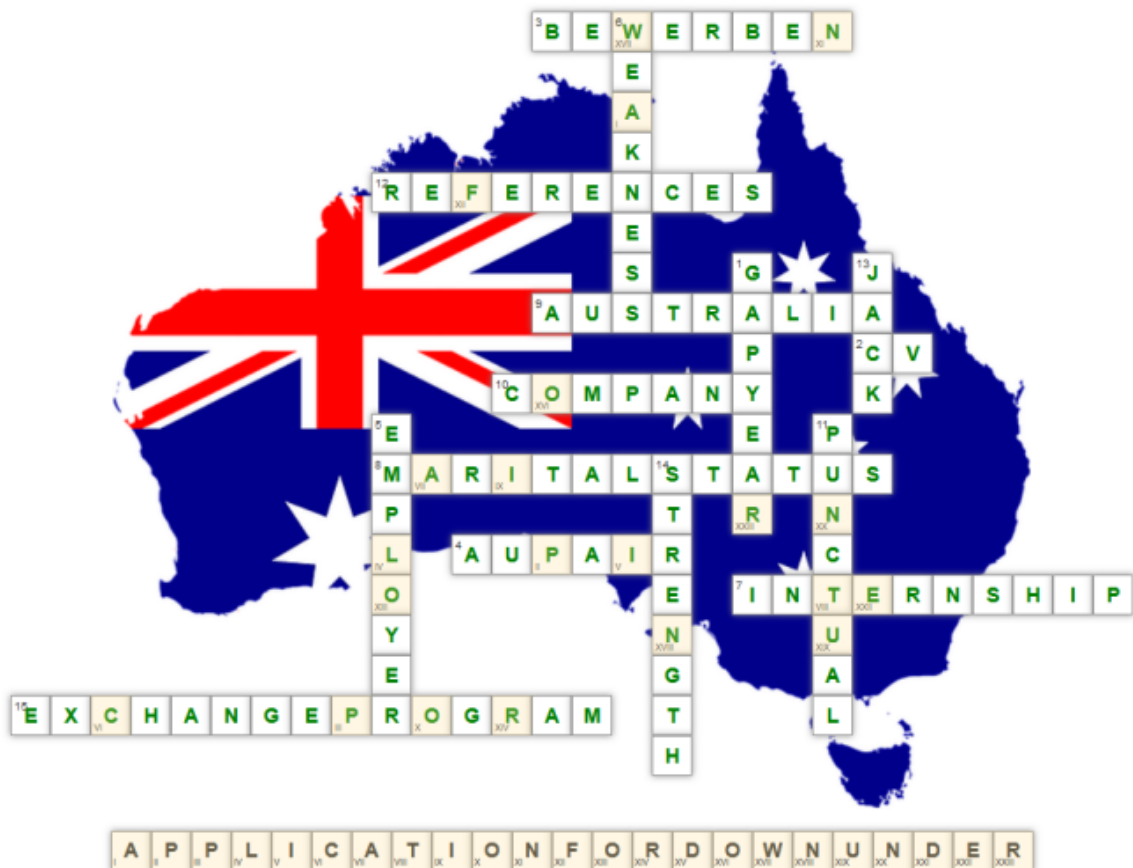
Link:

[Working and travelling abroad \(learningapps.org\)](http://Working and travelling abroad (learningapps.org))

QR-Code:



Voransicht:



Aufgabenpool „Digitale Medien in der Schule“ von Universität Leipzig (Roth) ist lizenziert unter einer

[Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). 6

### 3 Geförderte Kompetenzen

(Beschreiben Sie die einschlägigen Kompetenzen, die durch Ihr Material gefördert werden. Nutzen Sie dafür das in der Übung eingeführte Kompetenzmodell)

#### Fachkompetenzen:

Interkulturelle kommunikative Kompetenz	Kompetenzniveau nach DQR			
	1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
	X			

(Das Artefakt vertieft das neu erlernte Wissen und fördert dadurch ein soziokulturelles Orientierungswissen und die SchülerInnen können dadurch in Ansätzen zielkulturell angemessener agieren)

Funktionale kommunikative Kompetenz (Wortschatz)	Kompetenzniveau nach DQR			
	1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
		X		

(aufgrund der Anwendung des Vorwissens in dem Kreuzworträtsel wird der Wortschatz sowie das Schreiben geprüft, reflektiert und Wörter können adäquat angewandt werden, was zu einer positiven Förderung der funktionalen kommunikativen Kompetenz beiträgt)

#### Methodenkompetenzen:

Text- und Medienkompetenz	Kompetenzniveau nach DQR			
	1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
	X			

(Aufgrund der Quiz-Struktur erfordert das Artefakt eine tiefe Auseinandersetzung mit einem vorhergehenden Text/Medium und damit eine Förderung dieser Kompetenz)

Sprachlernkompetenz	Kompetenzniveau nach DQR			
	1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
		X		

(Das Artefakt eignet sich dazu, das eigene Sprachenlernen selbstständig zu analysieren und zu gestalten und trägt dazu bei, das neu gewonnene Wissen adäquat anzuwenden)



**Selbstkompetenz oder****Sozialkompetenz:**

Kompetenzniveau nach DQR

*Selbstständigkeit*

1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
X			

*(Das Quiz erfordert eigenständiges Lernen und die eigene Selbstständigkeit zum Sprachenlernen durch die App)*



## Literaturverzeichnis

Sächsisches Staatsministerium für Kultus und Sport. (2004/2011). *Lehrplan Gymnasium Englisch*.  
Dresden: Saxoprint.

Talent Management (TMA). (1999-2021). *Liste möglicher Kompetenzen und was darunter zu verstehen ist*. Von <https://www.kompetenzliste.com/> abgerufen



Aufgabenpool „Grundwissen Informatik“ von Universität Leipzig (Roth) ist lizenziert unter einer

[Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).