

Didaktische Handreichung

Digitale Medien in der Schule

30-STE-PS4-03

Material:

**2D-3D-Artefakt zu Lagebezeichnungen/Präpositionen des Ortes
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.....	4
2	Voransicht des Materials	5
3	Geförderte Kompetenzen	7
	Literaturverzeichnis.....	I



1 Beschreibung des Materials

1.1 Rahmeninformationen zum Einsatz

Unterrichtsfach	<i>Englisch</i>				
Thema	<i>Lagebezeichnungen / Präpositionen des Ortes</i>				
Klassenstufe	<i>Klasse 5/6</i>				
Lernbereich	<i>Lernbereich 2, Linguistische Grundlage</i>				
Positionierung innerhalb des Lernbereiches	<i>(Wo würden Sie die Anwendung des Materials empfehlen? Anfang, Mitte, Ende; Nach einem bestimmten Unterpunkt des Lernbereiches? ...)</i>				
Lernphase	<i>Am besten eignet es sich aufgrund der Anwendung in der Festigungsphase zur Konsolidierung des Erlernten</i>				
Kompetenzniveaus nach DQR	Niveaus	1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
	Fachkompetenz	X			
	Methodenkompetenz	X			
	Selbstkompetenz	X			
	Sozialkompetenz	X			

1.2 Kurzbeschreibung

Das vorliegende Artefakt soll zur Erlernung bzw. zur visuellen Veranschaulichung von Lagebezeichnungen bzw. Präpositionen des Ortes beitragen. Hierzu werden die Schülerinnen und Schüler in der ersten Aufgabe aufgefordert, zunächst ein 2D-Objekt anzufertigen. Danach erfolgt die Zuordnung bzw. das Platzieren der am rechten Rand zur Verfügung stehenden Präpositionen an der richtigen/sinnvollen Stelle. Um zusätzlich noch die Komponente „Raumtiefe“ mit in die Präpositionsauswahl einzubauen sollte in der 2. Aufgabe ein 3D Objekt (auch Rotationskörper möglich) erstellt werden und die weiteren Präpositionen wieder an der sinnvollen Stelle platziert werden.

Da viele der Präpositionen beim Erlernen recht schwer zu merken sind, ist eine visuelle Veranschaulichung umso wichtiger. Eine solche Aufgabe ermöglicht es den SuS somit, komplizierte neue Satzbausteine visuell veranschaulicht zu bekommen, deren Bedeutung im richtigen Kontext zu erfahren und sie im weiteren Verlauf korrekt anwenden zu können.



1.3 Voraussetzungen zur Verwendung

Technische Voraussetzungen:

*Es sollten ausreichend PCs oder Laptops (1 pro Schüler*in) zur Verfügung stehen. Da eine 2D und eine 3D-Form erstellt werden soll, ist eine Software nötig, mit der dies möglich ist. Für mein Artefakt habe ich die Software LibreOffice Draw verwendet.*

Inhaltliche Voraussetzungen:

Die Schülerinnen und Schüler sollten in der Lage sein, 2D und 3D-Formen zu erkennen und ein räumliches Vorstellungsvermögen mitbringen. Zudem sollten sie in der Lage sein, solche selbst erstellen zu können. Um die 5. Stufe der Interaktivität nach Schulmeister zu erfüllen, sollten die SuS die 2D und 3D Formen selbst erstellen können und somit mit der verwendeten Software vertraut sein.

Zur inhaltlich-sprachlichen Voraussetzung ist anzumerken, dass eine vorige Einführung und damit ein Vorwissen zu den genannten Präpositionen des Ortes vorhanden sein soll.

Anforderungen an die Lehrkraft:

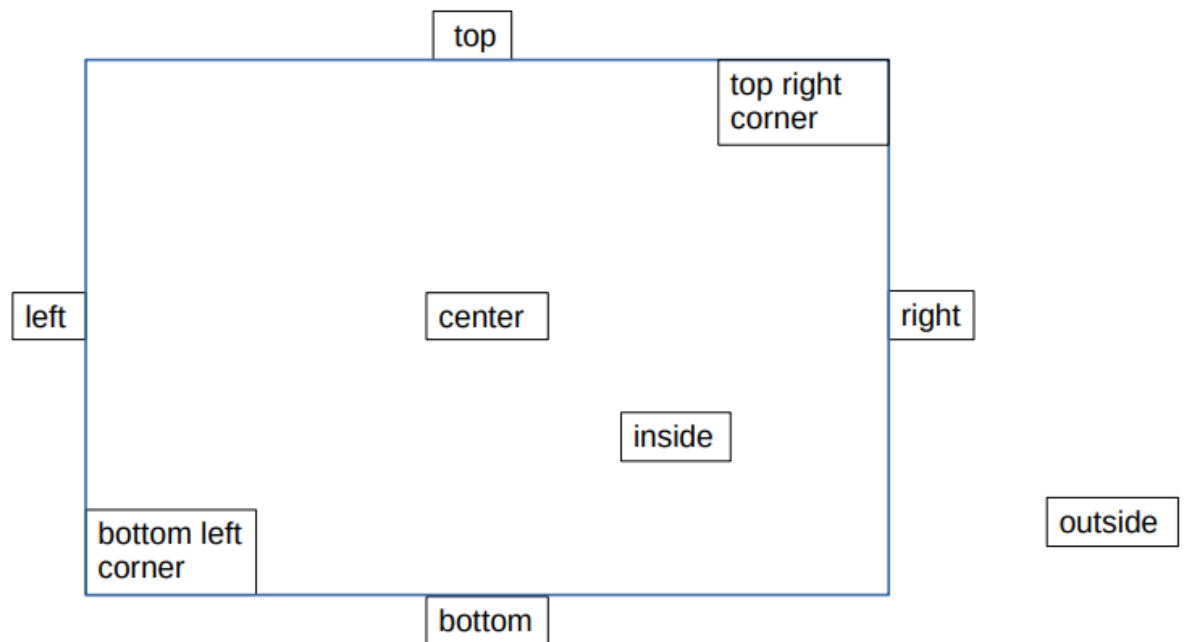
Die Anforderung an die Lehrkraft ergibt sich aus den Voraussetzungen der SuS im Hinblick auf den Umgang mit der Software. Nichtsdestotrotz sollte die Lehrkraft mit dem Umgang der Software vertraut sein und 2D-3D-Formen erstellen können, über ein räumliches Vorstellungsvermögen verfügen und die Präpositionen des Ortes kennen und richtig anwenden können.



2 Voransicht des Materials

1. Aufgabe / Task 1: (LÖSUNG)

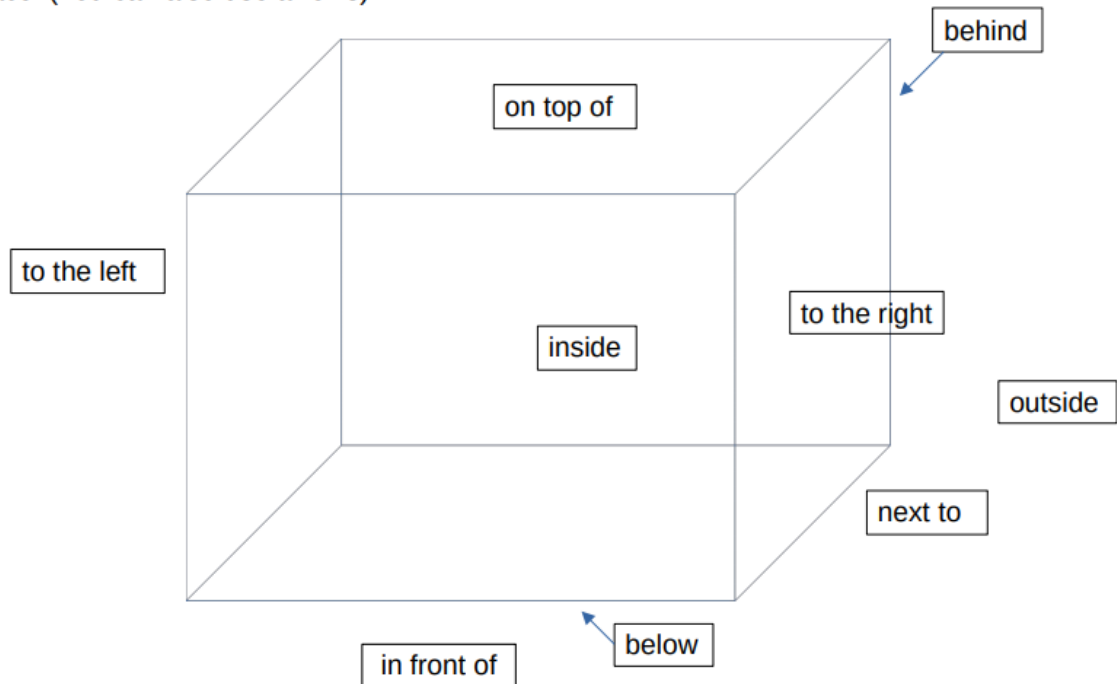
Erstellen Sie eine 2D-Form und setzen Sie die Wörter der rechten Seite an die richtige Stelle.
Create a 2D-shape and pin the words in the brackets to the right place.



2. Aufgabe / Task 2: (LÖSUNG)

Erstellen Sie nun aus Ihrer 2D-Form eine 3D-Form und setzen Sie erneut die Wörter der rechten Seite an die richtige Stelle. (Sie dürfen auch Pfeile benutzen)

Now create a 3D shape from your 2D shape and again put the words on the right side in the right place. (You can also use arrows)



3 Geförderte Kompetenzen

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

Fachkompetenzen:

	Kompetenzniveau nach DQR			
Verfügen über sprachliche Mittel:	1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
Wortschatz	X			

(bereichert den Wortschatz und die damit verbundene funktionale kommunikative Kompetenz)

	Kompetenzniveau nach DQR			
Verfügen über sprachliche Mittel:	1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
Grammatik		X		

(fördert Grammatikverständnis und dessen Anwendung und die damit verbundene funktionale kommunikative Kompetenz)

Methodenkompetenzen:

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

(SchülerInnen können mithilfe des Artefakts das eigene Sprachenlernen selbstständig analysieren und Gemeinsamkeiten/Unterscheide verschiedener Sprachen reflektieren und gewinnbringend einsetzen)

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

(das Artefakt fördert die Nutzung von bestimmten Ausdrucksmitteln zur zielgerichteten Anwendung am Beispiel von 2D-/3D-Modellen)



Selbstkompetenz oder**Sozialkompetenz:**

Kompetenzniveau nach DQR

Kreativität

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

(Um die vorgegebenen Präpositionen zuordnen zu können, muss eine 2D- bzw. 3D-Form erstellt werden, für die Kreativität möglich sein kann/ nötig ist.)



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

