

Autor: Amelie Breitenhuber
Seite: 34 bis 34
Ressort: extf-dk
Rubrik: Donaukurier

Mediengattung: Tageszeitung
Jahrgang: 75
Nummer: 73
Auflage: 28.553 (gedruckt)¹ 30.117 (verkauft)¹
 31.029 (verbreitet)¹
Reichweite: 0,066 (in Mio.)²

Ausgabe: Hauptausgabe
Weblink: <http://www.pnp.de>

¹ von PMG gewichtet 1/2020

² von PMG gewichtet 7/2019

Didaktik digital

Geschichten schreiben und Mathe lernen: Expertinnen empfehlen gute E-Learning-Angebote für Schüler

Weil die Schulen geschlossen bleiben, legt Deutschland gerade einen Crash-Kurs in Sachen E-Learning ein. Neben dem Material, das Schulen und Lehrer bereitstellen, gibt es im Netz eine Vielzahl an Apps und Plattformen, die beim Lernen unterstützen sollen. Wie filtert man da sinnvolle Angebote heraus, und was gibt es zu beachten? Zwei Expertinnen geben Empfehlungen:

School to go:

Auf der im Stil eines Social-Media-Feeds aufbereiteten Webseite „School to go“ finden sich Verweise auf diverse Lern-Angebote, ausgewählt und aufbereitet von einem Team aus Didaktik- und Digital-Experten. Die bunten Kacheln verraten schon knapp, worum es geht, und sind jeweils mit einer Beschreibung sowie Hinweisen zur Nutzung versehen. Über einen Filter können User spezielle Angebote für verschiedene Klassen und Fächer wie Deutsch, Fremdsprachen oder MINT finden. „School to go“ soll sowohl Anlaufstelle für Lehrer, Eltern als auch Schüler sein. Julia Knopf vom Forschungsinstitut Bildung Digital (FoBiD) an der Universität des Saarlandes hat das [Projekt gemeinsam mit einer Forschungsgruppe der Universität Osnabrück unter der Leitung von Professor Oliver Thomas in der Corona-Krise](#) gestartet.

Wem das immer noch zu viel Auswahl ist, für den hat Silke Ladel ihre Empfehlungen zusammengestellt. Sie ist Expertin für Digitalisierung im Bildungsbereich sowie Professorin für Mathematik und ihre Didaktik an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd. Sie schickt vorweg, dass die fachliche und didaktische Kompetenz der Lehrperson eine große Rolle spielt, wenn es um einen gelungenen Einsatz digitaler Medien geht.

„Diese Aufgabe ist nun größtenteils an die Eltern übergegangen, die mit der Aufgabe, ihre Kinder zu Hause zu betreuen und mit ihnen Bildungsinhalte zu erarbeiten, alleine gelassen werden.“ Wichtig sei daher, dass Eltern immer didaktische Hinweise bekommen, wie sie die Apps gut und sinnvoll mit ihren Kindern gemeinsam nutzen können.

Für Kinder im Grundschulalter empfiehlt Ladel:

Book Creator:

Sie haben alle Bücher inzwischen schon zum vierten Mal vorgelesen oder vorlesen lassen? Mit der App „Book Creator“ können Kinder ihre Lese- und Schreib-Kompetenzen stärken, indem sie selbst E-Book erstellen. Ladel rät, Kinder eine eigene Geschichte erfinden zu lassen, die sie dann aufschreiben und mit Bildern und kurzen Videos ergänzen. Dann lesen sie ihre Geschichten am besten vor und stellen eine Audioaufnahme davon ein. Die Bücher können anschließend mit der Familie und Freunden geteilt werden.

Pattern Shapes:

Mit der App „Pattern Shapes“ lassen sich spielerisch Kunst-, Deutsch- und Matheunterricht verknüpfen. Kinder können Muster, Ornamente und Parkette mit den zur Auswahl stehenden geometrischen Formen erstellen. Anschließend können sie diese beschreiben. Indem sie die richtigen Fachbegriffe für die Muster verwenden und Eigenschaften der geometrischen Formen entdecken, arbeiten sie an ihren Mathe-Kompetenzen. Auch das Erstellen eigener Tangram-Puzzle ist möglich, die Kinder mit Familie und Freunden austauschen können. Hierbei fügen Kinder Figuren aus sieben Steinen zusammen: fünf Dreiecken, einem Quadrat und einem Parallelogramm.

Klötzchen:

Für junge Baumeister eignet sich die App „Klötzchen“. Kinder können damit selbst zu Architekten werden und Baupläne erstellen. Sie betrachten Würfelgebäude von verschiedenen Perspektiven aus, machen selbst welche oder bauen nach vorgegebenen Plänen. Aber auch zur Förderung der Deutsch-Kompetenzen kann die App genutzt werden: zum Beispiel, indem ein Partner ein Gebäude beschreibt, das vom Kind gebaut werden soll. Die Bauanleitungen können sogar als Algorithmus formuliert werden, das schult Informatik-Kenntnisse.

Diagramm Generator:

Für Nachwuchsforscher bietet sich der „Diagramm Generator“ an. Kinder können in der App Datenerhebungen erstellen und ihre Ergebnisse in Diagrammen darstellen. So lernen sie spielerisch, Diagramme zu lesen und zu interpretieren. Ein Pluspunkt für die Mathe- und Sachkunde-Kompetenzen.

Für Jugendliche an weiterführenden Schulen empfiehlt Ladel:

Photomath:

Wer in Mathe nicht weiterkommt, dem kann „Photomath“ helfen. Jugendlichen können mit der App eigenständig Mathe-Aufgaben lösen. Der Clou: Sie fotografieren die Aufgabe und vergleichen ihre Lösung mit der Lösung der App. Damit lassen sich Lösungsschritte einfach nachvollziehen – das bringt Aufschluss zum richtigen Vorgehen.

Open Roberta Mobile:

Mit der App „Open Roberta Mobile“ können MINT-begeisterte Kinder und Jugendliche Roboter programmieren. Viele interessante und gute Ideen zur Umsetzung finden sich auf den Seiten der „Roberta-Initiative“. Inhaltlich werden ganz unterschiedliche Fächer und Themen angesprochen.

iOrnament:

Mit der kostenpflichtigen App „iOrnament“ lassen sich Kunst und Mathe verbinden: Jugendliche können dabei künstlerisch tätig werden und auf kreative Weise verschiedene Muster erstellen. Diese sind nach symmetrischen Regeln gezeichnet, das hilft, das Gebiet

der Symmetrie zu durchdringen.

Explain Everything Whiteboard:

Mit dem „Explain Everything Whiteboard“ lassen sich für Freunde und andere Erklärvideos erstellen. Dabei sind ganz unterschiedliche Themen und Inhalte möglich. Jugendliche können ein

Storyboard entwerfen und sich dabei sowohl mit der guten Gestaltung als auch mit dem Inhalt auseinandersetzen. So sind sie nicht nur passiver Nutzer, sondern auch aktiver Gestalter.tmn

Wörter: 741

Urheberinformation: (c) 2020 Passauer Neue Presse GmbH

© 2020 PMG Presse-Monitor GmbH