

Übungsformen

Interaktive Lernbausteine der AMMMa AG

1. Interaktive Arbeitsfläche

- 1.1 Werkzeuge für die Arbeitsfläche
- 1.2 Spenden von Bildern in die Arbeitsfläche
- 1.3 Spenden von Standbildern aus Videos in die Arbeitsfläche

2. Checkboxes

- 2.1 Checkboxes ohne Feedback
- 2.2 Checkboxes mit Feedback

3. Diagramme

- 3.1 Interaktive Balkendiagramme
- 3.2 Graphen
- 3.3 Slider
- 3.4 Spinnennetzdiagramme

4. Videos schneiden

5. Drag&Drop-Übungen und andere Übungsformen mit Auswertung

6. Bilder einfärben/aktivieren

7. Eigene Dateien einbinden und anzeigen/abspielen

1. Interaktive Arbeitsfläche

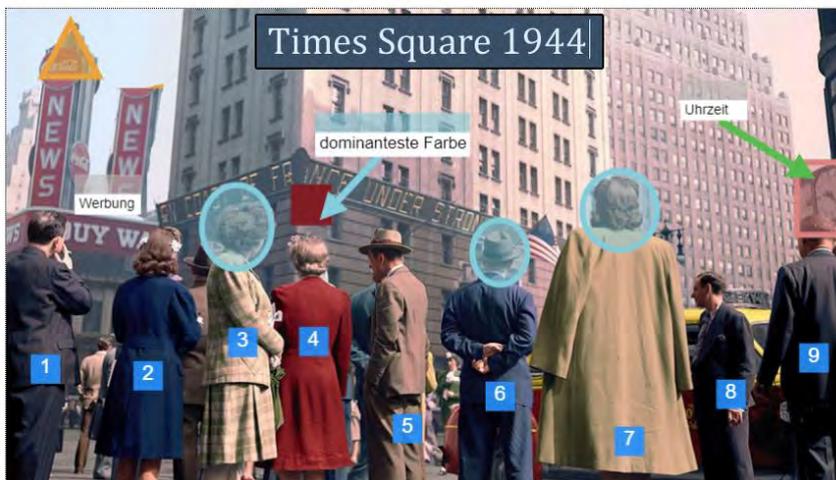
Auf der interaktiven Arbeitsfläche können Texte und Bilder arrangiert, kommentiert, beschriftet und auf vielfältige Art bearbeitet werden.

1.1 Werkzeuge für die Arbeitsfläche

Zum Arbeiten auf der interaktiven Arbeitsfläche stehen eine Reihe von Werkzeugen zur Verfügung, aus denen je nach Aufgabenstellung eine Auswahl vorgenommen werden kann.



- Formen
- Notizkärtchen
- Pfeile
- Nummerierungswerkzeug
- Tortendiagramm
- Farbpicker
- Lasso
- Stift zum Freihandzeichnen



1.2 Spenden von Bildern

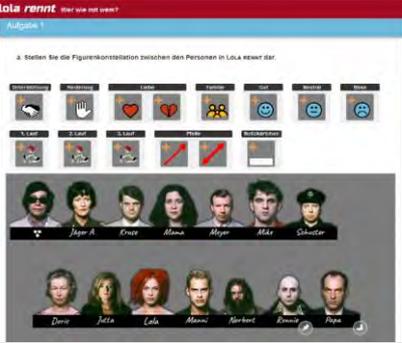
Auf der Arbeitsfläche können sich bereits Bilder befinden oder hineingespendet werden. Zu spendende Bilder können einzeln vorliegen oder aus einer Galerie entnommen werden (s. Bsp.: 3).

Bilder sind optional beweglich, drehbar oder fest verankert. Die Arbeitsfläche kann ein didaktisch gestaltetes Hintergrundbild enthalten oder lediglich zum Sammeln oder Arrangieren dienen.

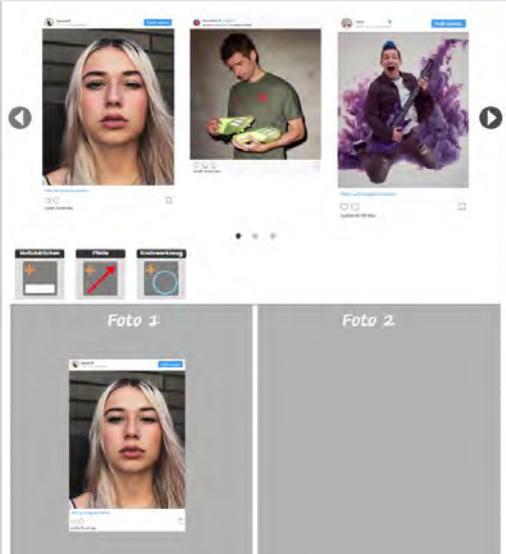
Beispiele:



<https://apps.medienberatung.online/news/meinung/index.html>



<https://lola-rennt.neue-wege-des-lernens.de/lola/figuren/index.html>



https://apps.medienberatung.online/influencer/influencer_bsp/index.html

1.3 Spenden von Standbildern aus Videos

Aus Videos können Standbilder entnommen und auf die Arbeitsfläche gespendet werden. Die Arbeitsfläche kann ein didaktisch gestaltetes Hintergrundbild enthalten oder zum Sammeln und Arrangieren dienen.

Beispiel:



The screenshot shows a video player interface. The video content features a man in a white hard hat and a high-visibility yellow safety vest, identified as Ludger Jungnitz from Amprion. Below the video, a worksheet titled 'Technische Realisierung' is displayed. The worksheet has two columns: 'VORTEILE' (Advantages) on the left, marked with a green upward arrow, and 'NACHTEILE' (Disadvantages) on the right, marked with a red downward arrow. At the bottom of the worksheet, the question 'Erdkabel in der Zukunft ja/nein?' is posed. The URL below the screenshot is: https://www.3male.de/3male/user_upload/Website/Schule/Sekundarstufe-2/Arbeitsblaetter-interaktiveUebungen/data/erdkabel/

2. Checkboxes

2.1 Checkboxes ohne Feedback

Checkboxes ermöglichen es, durch einfache oder mehrfache Auswahl zu Aspekten Stellung zu beziehen.

Beispiele:

Was denkst du, wer schaut sich das an? Du kannst auch mehrere ankreuzen.

Kinder Jugendliche Erwachsene

eher Mädchen eher Jungen beide gleich

Was denkst du, wer schaut sich das an? Du kannst auch mehrere ankreuzen.

Kinder Jugendliche Erwachsene

eher Mädchen eher Jungen beide gleich

<https://apps.medienberatung.online/youtuber/minecraft3/index.html>

b. Du hast ein Recht auf Privatsphäre. Das heißt, du darfst selbst bestimmen, was über dich z.B. im Internet veröffentlicht wird. Wenn du YouTuber warst, wie viel von dir und deinem Leben würdest du preisgeben? Klicke dazu jeweils das Häkchen oder das Kreuz an.

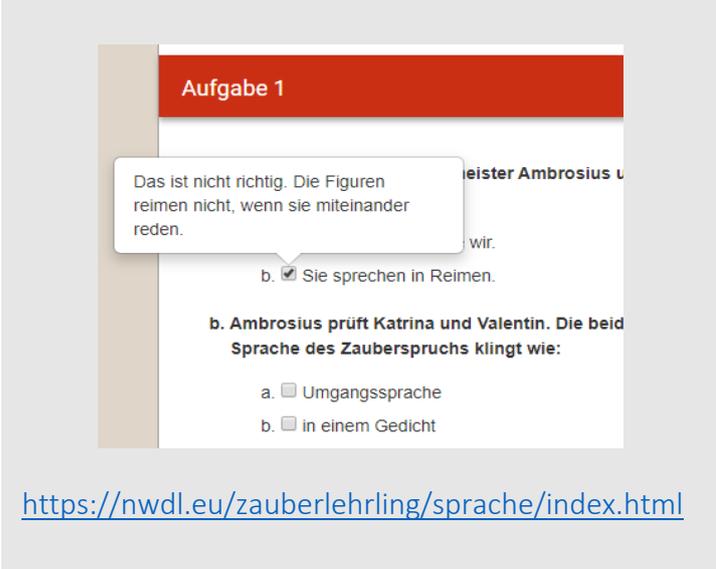
Mein Gesicht als Foto zeigen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fotos von meinem Haustier zeigen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fotos von mir und meinen Eltern im Urlaub zeigen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mich selber filmen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sagen, wie alt ich bin	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<https://apps.medienberatung.online/youtuber/minecraft7/index.html>

2.2 Checkboxes mit Feedback

Checkboxes mit Feedback erlauben zusätzlich eine differenzierte Rückmeldung. So kann auch aus nichtzutreffenden Antworten gelernt werden.

Beispiel:



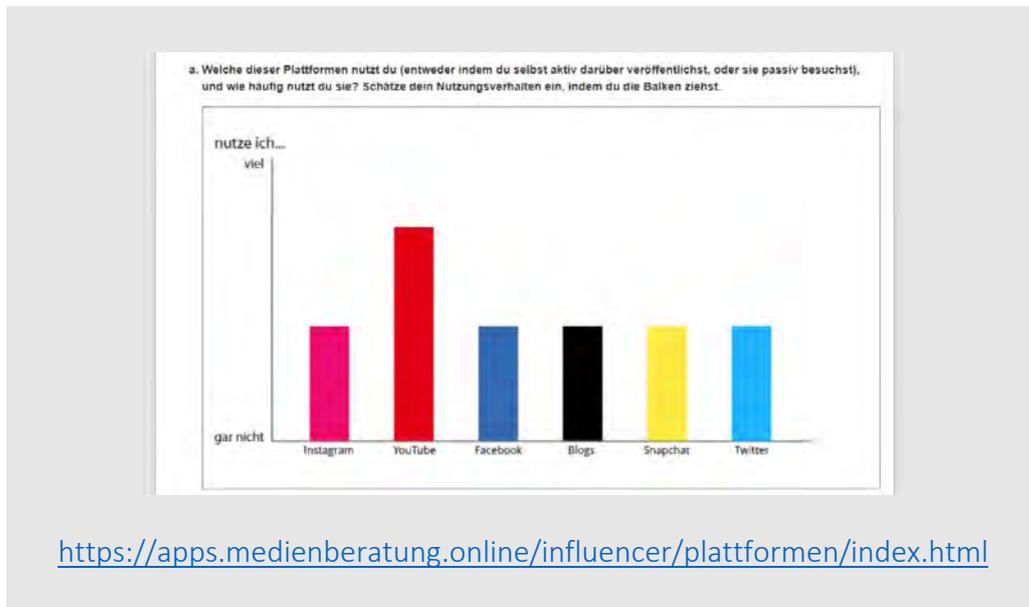
The screenshot shows a task titled "Aufgabe 1" with a red header. A feedback message in a white box with a grey border states: "Das ist nicht richtig. Die Figuren reimen nicht, wenn sie miteinander reden." Below the message, a checkbox labeled "b. Sie sprechen in Reimen." is selected. The task text continues: "b. Ambrosius prüft Katrina und Valentin. Die beiden sprechen in Reimen. Welche Sprache des Zauberspruchs klingt wie:" followed by two options: "a. Umgangssprache" and "b. in einem Gedicht". A URL is provided at the bottom: <https://nwdl.eu/zauberlehrling/sprache/index.html>

3. Diagramme

3.1 Interaktive Balkendiagramme

Balkendiagramme werden von den Nutzern selbst in der Höhe verändert. Sie eignen sich besonders dazu, Sachverhalte vergleichend einzuschätzen und zueinander zu positionieren.

Beispiel:



3.2 Graphen



Bei Graphen werden die einzelnen Punkte von den Nutzern bewegt. Damit lassen sich besonders gut Verläufe darstellen.



3.3 Slider

Mit Slidern lassen sich Positionen fein abwägen, denn Slider ermöglichen eine differenzierte Antwort als nur ein Ja oder Nein.

Beispiele:

Aufgabe 1

a. Schau dir das Video von Gretas Rede auf dem Klimagipfel in Katowice, Polen an. Beantworte dann die Selbsteinschätzungsfragen, indem du die jeweiligen Slider schiebst. Überlege dir zu jeder Frage eine Begründung die du der Gruppe vorstellen kannst.

Glaubst du Greta ist beliebt?

JA  NEIN

Begründung

Stimmst du Greta zu?

JA  NEIN

Begründung

<https://apps.medienberatung.online/menschine/greta/index.html>

lola rennt Die ersten Minuten

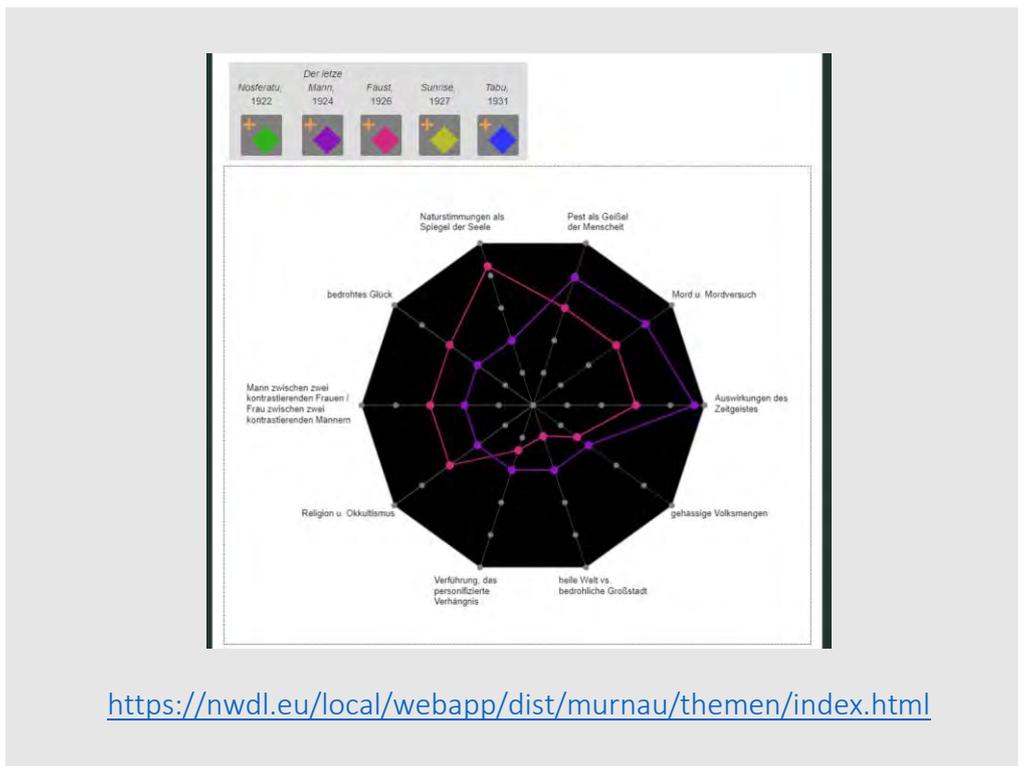
Einführungs-Vorspann	Zeichentrick-Vorspann	Titel-Vorspann
Die Handlung des Filmes beginnt bereits, während der Text eingeblendet wird.	Animationen erscheinen losgelöst vom Film oder liefern bereits Handlungshinweise.	Der Text erscheint auf einem neutralen oder graphisch gestalteten Untergrund.
trifft nicht zu  trifft zu	trifft nicht zu  trifft zu	trifft nicht zu  trifft zu

<https://lola-rennt.neue-wege-des-lernens.de/lola/minuten/index.html>

3.4 Spinnennetzdiagramme

Mit Spinnennetzdiagrammen gelingt eine Positionierung verschiedener Aspekte innerhalb einer Kategorie. Diese Art Diagramme liefert eine gute Rückmeldung über Gemeinsamkeiten und Abweichungen.

Beispiel:



4. Videos schneiden

Videos können mit einem einfach zu bedienenden Schnitt-Tool neu „geschnitten“ werden. Mit dem Schnitt-Tool ist es möglich, Sequenzen neu zu ordnen, auszublenden, zu kürzen oder den Ton abzustellen. Nutzer erleben so auf einfache Weise, wie stark die Wirkung eines Filmausschnitts vom Zusammenspiel seiner Elemente abhängt.

Beispiel:



The screenshot displays a video editing software interface. On the left, there is a multi-track timeline with nine tracks, each containing a video clip and a blue slider for duration adjustment. Each track also features an eye icon for visibility and a microphone icon for audio control. On the right, a preview window shows a scene with a man in a vest and a woman with red hair. Below the preview window is a playback control bar with a play button, a progress slider, and a full-screen icon. A legend titled 'Legende' explains the interface elements: a blue circle for changing sequence length, an eye icon for toggling visibility, a microphone icon for audio control, and a list icon for reordering tracks.

<https://lola-rennt.neue-wege-des-lernens.de/lola/schnitt/index.html>

5. Drag&Drop-Übungen und andere Übungsformen mit Auswertung

Bei Drag&Drop-Übungen können Nutzer Textkärtchen oder Bilder auf Flächen ziehen. Das Gezogene rastet ein. Durch Klick auf *Auswerten* fallen falsch liegende Elemente wieder in die Ausgangsstellung zurück. Zusätzlich erfolgt ein textuelles Feedback.

Beispiele:

The exercise is titled 'MENSCHINE Modul 2: Gerechtigkeit/Soziale Frage'. It is divided into four columns representing the stages of industrialization:

- 1. Industrielle Revolution (Maschinenisierung):** Ende 18. Jhd. Key technologies: Personal Computer (PC), Digitalisierung von Arbeit, Internet of things, Erfindung der Dampfmaschine.
- 2. Industrielle Revolution (Akkuord und Fließband):** Beginn 20. Jhd. Key technologies: Informationstechnologie (IT), Atomenergie, Produktion am Fließband.
- 3. Industrielle Revolution (Computer):** Beginn 70er Jahre 20. Jhd. Key technologies: Globaler Handel, erneuerbare Energien, elektrische Produktionsanlagen, Smartphones, Smartphonies.
- 4. Industrielle Revolution (Fabriken im Wandel):** heute. Key technologies: Kohleabbau, Telefon, Automatisierung durch Elektronik, Schwerindustrie (z.B. Eisenbahnbau), Digitalisierung des Lebens, Mobile Computer.

The right screenshot shows a feedback message: "Das war noch nicht ganz richtig. Versuche es weiter." with a "Schließen" button.

<https://apps.medienberatung.online/menschine/industrialisierung/index.html>

https://nwdl.eu/susi_schimmel/baustein3/index.html

https://nwdl.eu/susi_schimmel/baustein1/index.html

6. Bilder einfärben/aktivieren

Durch das Einfärben von Grafiken kann der Nutzer einen Punkt an- oder abwählen, um Zutreffendes und Nichtzutreffendes zu markieren.

Beispiel:

M B.2 – Mörder des Friedhofsgärtners gefasst

Mörder des Friedhofsgärtners gefasst!

Bei den Ermittlungen kam raus: Jimmy hatte sich schon vor Monaten von der hübschen Mandy (18) getrennt. Sie lernte den 19jährigen Murat kennen, die beiden wurden ein Paar. Doch Mandy hegte Rachegefühle gegenüber ihrem Ex-Freund – und stiftete Murat zur Tat an. Nasir war bei der Bluttat dabei, er ist wie der Killer bereits polizeibekannt. Murat G. sitzt wegen Mordes, Nasir L. wegen Beihilfe zu schwerer Körperverletzung, Mandy wegen Anstiftung zum Mord im Knast.

Vorverurteilung
 Religionschmähung
 nicht wahrhaftig
 Übertriebene Darstellung von Gewalt
 diskriminierend
 MICHACHEN KRAFTIG BEI Schleichwerbung
 Verletzung d. Privatsphäre
 Verletzung d. Ehre
 Übertriebene Darstellung von Leid

Beschwerde beim Pesserat >

Meine Entscheidung

<https://apps.medienberatung.online/news/presserat/index.html>

7. Eigene Dateien einbinden und anzeigen/abspielen

Nutzer können die Arbeitsumgebung durch das Einbinden eigener Dateien erweitern. Die Dateien (Bilder, Audios oder Videos) müssen dazu nur von einem lokalen Datenträger hochgeladen werden.

Eigene Bilder hochladen



Gronkh

Alter	...
Echter Name	...
Foto	 Foto hochladen
Sonstiges	...

<https://apps.medienberatung.online/youtuber/minecraft3/index.html>

Eigene Audios/Videos hochladen



Eigene Audio-Datei auswählen

▶ ○ ————— 00:00 🔊 ○

<https://lola-rennt.neue-wege-des-lernens.de/lola/filmmusik/index.html>