

Whasup?

News aus der digitalen Welt



Die praktische Arbeit digital in allen Fächern

Hallo,
im März geht es um digitale Möglichkeiten, die Formatvielfalt für die Leistungsbewertung, die der neue Erlass erlaubt, zu nutzen. Durch diese Möglichkeiten können individuelle Interessen sowie Stärken und bevorzugte Arbeitsformen stärker berücksichtigt werden.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß beim Ausprobieren.

Monika Heusinger

Der neue Erlass zur Leistungsbewertung in den Schulen des Saarlandes ([Konsolidierte Fassung unter Berücksichtigung der Änderungen des Erlasses vom 8. März und vom 21. Juni 2017](#)) ermöglicht die Bewertung einer praktischen Arbeit sowohl als großen als auch als kleinen Leistungsnachweis. In digitalen Formaten können Lerninhalte aufbereitet werden, sodass ein Arbeitsergebnis unter handlungs- sowie produktorientierten Aspekten entsteht. Eine mögliche Bewertungsvorlage findet sich [hier](#). Sie kann übernommen bzw. in Bezug auf das eigene Fach und die Art der praktischen Arbeit angepasst werden.

3D-Druck

Lerninhalte können plastisch dargestellt werden. Historische, literarische oder biblische Szenen, touristische Attraktionen, Modelle in Chemie, Physik, Mathematik oder Erdkunde können entworfen und in 3D gedruckt werden. Auch können z.B. im Fach Bildende Kunst eigene Werke entstehen. Verfügt die Schule nicht über einen 3D-Drucker, kann kostenlos der [Betraum der Landesmedienanstalt](#) genutzt werden.

Audiodokumente

Mit [Adobe Spark Video](#) lassen sich ganz einfach Podcasts oder Hörspiele zu einem Thema erstellen. Die Inhalte können zusätzlich visuell unterstützt werden. Dafür kann die kostenlose Version genutzt werden. Es empfiehlt sich, einen Klassenaccount zu erstellen, damit Schülerinnen und Schüler sich nicht registrieren müssen.

Augmented Reality-Ausstellungen

Mit [Aurasma](#) lassen sich Augmented Reality-Ausstellungen erstellen. Die Lerninhalte können dazu z.B. aufbereitet werden in Form von Filmen, Plakaten oder Infotexten. Im Raum werden Bilder angebracht, die man mit der [App](#) abscannt und zu denen dann virtuell die entsprechend hinterlegten Informationen erscheinen. Zur Leistungsbewertung kann eine Gruppe dieses Format wählen oder jeweils eine Gruppe eine Station, die dann bewertet wird, erstellen. [Hier](#) geht es zu weiteren Infos zum Erstellen und zur Nutzung von Aurasma.

Comics

Lerninhalte aller Fächer können in Comicform dargestellt werden. Dafür eignen sich mobile Apps wie Strip Designer oder Anwendungen wie Comic Life 3, die mobil oder als Webanwendung genutzt werden können.

digitale Plakate

Lerninhalte können in Form von digitalen Plakaten aufbereitet werden. Weitere Infos zu digitalen Präsentationen finden sich in den [News vom Februar 2018](#).

Film

Lerninhalte können als Erklärfilm aufbereitet werden oder kreativ in Form eines Films umgesetzt werden. Infos zur Filmproduktion finden sich in den [News vom Dezember 2017](#).

Interaktive Karten

Lerninhalte können in interaktiven Karten verortet werden. Ein Beispiel, wie interaktive Karten in dem Bereich Literaturgeographie z.B. im Deutsch-, Fremdsprachen-, Religions- oder Geschichtsunterricht eingesetzt werden können, zeigt das Projekt [Wie viel Vergangenheit steckt im Bamberg der Gegenwart? - Die geographischen Orte in Heike-Eva Schmidts "Purpurmond"](#). Einfach, schnell und kostenlos können interaktive Karten z.B. mit [Tripline](#) erstellt werden.

Sketchnotes

Sachverhalte können in Form von Sketchnotes strukturiert visualisiert werden. Dafür können Anwendungen wie [Adobe Illustrator Draw](#) genutzt werden. Die Schülerinnen und Schüler können in einem Klassenaccount arbeiten, um sich nicht mit ihren Daten zu registrieren.

Textadventures

Um mit Lerninhalten spielerisch zu arbeiten, können Schülerinnen und Schüler Textadventures für Mitschülerinnen und -schüler erstellen. Dabei reisen die Lernenden durch virtuelle Welten und müssen Entscheidungen treffen, für die sie die neu erworbenen Lerninhalte anwenden müssen. Textadventures können z.B. mit der Open Source-Anwendung [Twine](#) erstellt werden.

Virtuelle Welten

Lerninhalte können kreativ in virtuelle Welten umgesetzt werden. Dafür eignet sich z.B. [Minecraft](#), das es auch in einer [Pocket Edition](#) für Tablets gibt. Die Welten können auch im Multiplayer-Modus kollaborativ erstellt werden. Weitere Infos dazu finden sich am Ende des Blogposts [Let's play - spielbasiertes und gamifiziertes Lernen](#).

Wiki

Man kann Themen kooperativ oder kollaborativ in Form eines Wikis aufbereiten lassen. Dafür eignet sich aufgrund seiner Nutzerfreundlichkeit das [Projektwiki der ZUM](#).



Leistungsbewertung

Um die individuellen Stärken jeder Schülerin bzw. jeden Schülers in der Leistungsbewertung zu berücksichtigen, kann man den Schülerinnen und Schülern diese Möglichkeiten kurz vorstellen und sie selbst entscheiden lassen, in welcher Form sie die Lerninhalte aufbereiten. Man kann allerdings auch ein Format vorgeben. So können z.B. einzeln oder in Gruppen Teilaspekte eines Themas in Form eines Wiki aufbereitet werden.