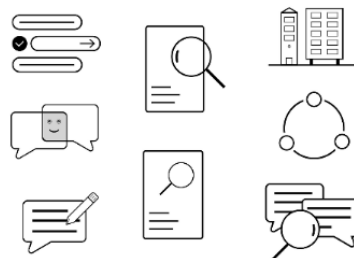


Anleitung zur Nutzung der Unterrichtsmaterialien für die Abstimmung vom 28.11.2021



Informationen zu den eingesetzten digitalen Plattformen bei den Aufgaben

Evaluation:

Mit der verlinkten Umfrage können Sie als **Lehrperson** die Arbeitsblätter bewerten und Bemerkungen/Kommentare hinterlegen. Die Umfragen sind auf den jeweiligen Arbeitsblättern abgelegt.

Nehmen Sie diese Möglichkeit wahr. Sie helfen uns, dieses Angebot fortlaufend zu verbessern.

Ausgangslage: Das Interesse ist gross, dass Smartphones und Notebooks im Unterricht sinnvoll eingesetzt werden können. BYOD wird zu einem Standard werden.

Die Aufgaben sind daher so konzipiert, dass sie mit den entsprechenden digitalen Hilfsmitteln nicht nur individuell gelöst, sondern auch individuell kontrolliert werden können.

Das Ziel ist, dass die Lernenden die Aufgaben selbstständig, aber trotzdem auch kollaborativ durchführen können.

Durchführung mit einem «Interactive Book»

Es ist auch möglich, den Grossteil der Aufgaben integriert in ein «**Interactive Book**» von H5P durchzuführen. Der Umfang der Links des Arbeitsblattes auf die einzelnen Aufgabenstellungen wird dadurch reduziert. Ebenfalls erhalten die Lernenden in einem «Interactive Book» eine detaillierte Zusammenfassung ihrer Ergebnisse. Diese können sie – wenn gewünscht – zuhänden der Lehrperson ausdrucken.

Angaben für die Integration in ein LMS für LTI 1.0/1.1

LMS	Moodle	Olat
URL	Kopie URL Webadresse des jeweiligen H5P-Contents	Kopie URL Webadresse des jeweiligen H5P-Contents
Key (Schlüssel)	impuls-5f4cc	impuls-2be67
Passwort	uSMmIya7dX69T3o3UdtPxavUIM6PIBRO	BVVDnu3NncrBPHklmbjws9WqktOu7wt8

Wichtig:

- Für die Arbeit mit einem «Interactive Book» sind separate Arbeitsblätter erstellt worden.
- Wird H5P verlassen, werden Zwischen- oder Endergebnisse nicht gespeichert.

Eingesetzte digitale Plattformen:

H5P ist eine freie und quelloffene Software zum Erstellen von interaktiven (Lern-)Inhalten für das Web. Zu bereits verfügbaren Inhaltsformen zählen beispielsweise Videos oder Präsentationen mit eingebetteten Quiz-Aufgaben verschiedenster Art, Zeitstrahlen oder ein Memory-Spiel. (Quelle: Wikipedia)

LearningApps.org unterstützt Lern- und Lehrprozesse mit kleinen interaktiven, multimedialen Bausteinen, die online erstellt und in Lerninhalte eingebunden werden. Für die Bausteine (Apps genannt) steht eine Reihe von Vorlagen (Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests etc.) zur Verfügung. Die Apps stellen keine abgeschlossenen Lerneinheiten dar, sondern müssen in ein Unterrichtsszenario eingebettet werden. (Quelle: Learningapps.org)

„**Padlet**“ ist eine digitale Pinnwand, auf der Texte, Bilder, Videos, Links, Sprachaufnahmen, Bildschirmaufnahmen und Zeichnungen abgelegt werden können. Dabei werden verschiedene Vorlagen geboten, um in die kooperative Arbeit zu starten. Die App macht es beispielsweise möglich, digitale Pinnwände zu erstellen und Live-Chats zu starten. Jede Änderung von verschiedenen Computern kann live mitverfolgt werden, sodass der Inhalt immer auf dem neuesten Stand ist. Eine Klasse kann gleichzeitig an einer Pinnwand arbeiten, sie mit Inhalten füllen, die Einträge kommentieren und so in Echtzeit darüber diskutieren. (Quelle: deutsches-schulportal.de)

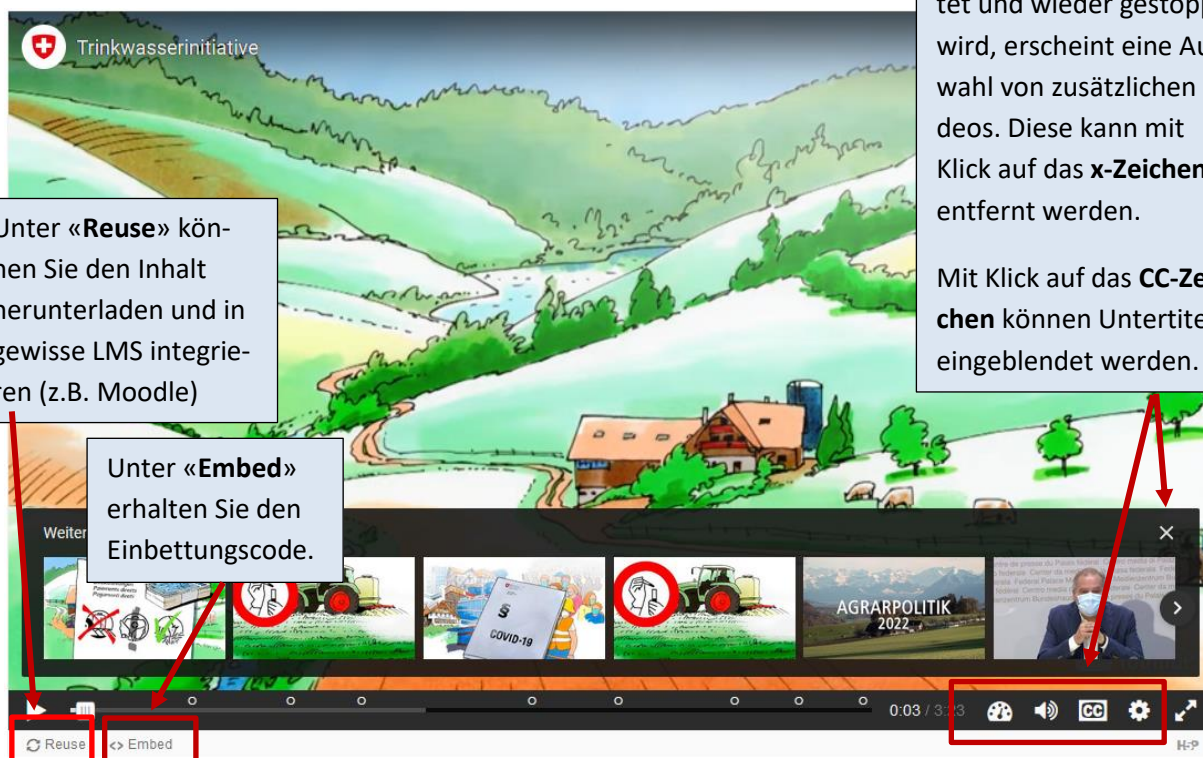
«**Kahoot!** wird von den Lehrpersonen benutzt, um Schüler:innen zu motivieren, den Unterrichtsstoff zu lernen. Es schafft einen spielerischen Wettbewerb unter den Mitspielern.» (Quelle Wikipedia)

Überarbeitung und Kompatibilität LMS

Die genannten digitalen Plattformen können nicht nur direkt mit dem jeweiligen Link benutzt werden, einige können auch per Einbettungslink oder als scorm-Datei in ein LMS integriert werden.

Einstellungen für Einbettung/Download Scorm-Datei, Nutzungseinstellungen, Möglichkeit der Überarbeitung

H5P



Angaben für die Integration in ein LMS für LTI 1.0/1.1

LMS	Moodle	Olat
URL	Kopie URL Webadresse des jeweiligen H5P-Contents	Kopie URL Webadresse des jeweiligen H5P-Contents
Key (Schlüssel)	impuls-5f4cc	impuls-2be67
Passwort	uSMmIya7dX69T3o3UdtPxavUIM6PIBRO	BVVDnu3NncrBPHkImbjws9WqktOu7wt8

Wichtig:

- Für die Arbeit mit einem «Interactive Book» sind separate Arbeitsblätter erstellt worden.
- Wird H5P verlassen, werden Zwischen- oder Endergebnisse nicht gespeichert.

Learningapps

LearningApps.org

Kontoeinstellungen: ofv lernmedien

Apps durchsuchen Apps durchstöbern App erstellen Kollektion erstellen Meine Klassen Meine Apps

Pestizidrückstände im Trinkwasser 2021-05-02 (2021-04-29)

Aufgabe

Schauen Sie diesen verlinkten 10vor10-Beitrag und beantworten Sie die folgenden Fragen. Öffnen Sie hierfür den Beitrag in einem neuen Tab. Wechseln Sie das Tab, um die Fragen zu beantworten.
 Link: <http://bit.ly/10v10pestizid>

OK

Beachten Sie

- die unterschiedlichen Links,
- den Einbettungs-Code,
- die Download-Möglichkeit als Scormdatei oder iBooks Author
- den QR-Code-Generator

Die einzelnen Aufgaben können kopiert und angepasst werden.

ähnliche App erstellen private App öffentliche App App überarbeiten

Über diese App

Bewerten Sie diese App: ☆☆☆☆☆ (0)

Eingestellt von: ofv lernmedien

Kategorie: Politik

App verwenden Problem melden

Weblink: <https://learningapps.org/19707350>

Vollbild-Link: <https://learningapps.org/view19707350>

Einbetten: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?app="`

SCORM iBooks Author

QR-Code

Padlet

Für Lehrpersonen:

Padlet-Seite kann mit unterschiedlichen Teilenfunktionen geteilt werden.

Ein bereits bestehendes Postit kann man mit dem Sternsymbol bewerten oder einen Kommentar festhalten.

Für Lehrpersonen:
Padlet-Seite kann mit unterschiedlichen Teilenfunktionen geteilt werden.

Für Lernende:
Um einen neuen Eintrag zu erstellen, kann auf das Plus im roten Kreis geklickt oder direkt in die Pinnwand mit einem Doppelklick.

Textstellen kann man bei einem neuen Postit gestalten, indem man diese markiert. Es erscheint ein schwarzer Funktionsbalken.

Ein neues Postit kann man mit unterschiedlichen Funktionen gestalten.

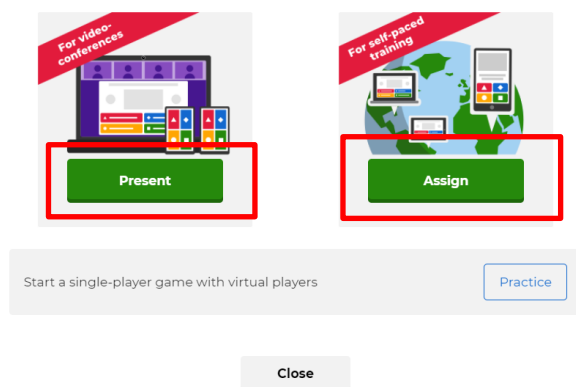
Datenschutz

Wenn Schüler*innen ein eigenes Konto bei Padlet besitzen, beachten Sie, dass die Lernenden nicht eingeloggt sind.

Kahoot!

Bei Kahoot! sind drei «Spielmöglichkeiten» vorgesehen:

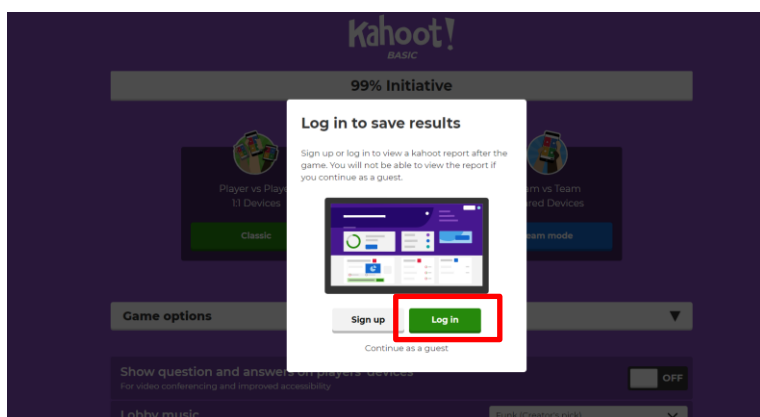
Choose a way to play this kahoot



Im **Presentmodus** wird zeitgleich in einer Gruppe gespielt: JedeR gegen JedeN **oder** zwischen Teams.

Im **Assign-Modus** kann **einzeln** *zeitverzögert* und *ortsunabhängig* gegen andere gespielt werden.

Present-Modus



Loggen Sie sich ein, um Einstellungen vornehmen zu können.