

LIFT-Szenarien: IM UNTERRICHT

IM ÜBERBLICK		
Titel: Kahoot zu Martin Luther		
Erstellt von: Stefanie Rack	Schule: MS 2 Bad Goisern	Schulstufe: 7.
Unterrichtsfach: kath. Religion	Sozialform: <input checked="" type="checkbox"/> Klasse <input checked="" type="checkbox"/> Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> Einzelarbeit	Zeitungsumfang: 3 UE
Verwendete Funktionalitäten, Webseiten, Apps,...: Kahoot, Bilder, YouTube, Suchmaschine		
Lehrplanbezug/Kompetenzen: Christl. Religionen kennenlernen, Ökumene, Verbindung Geschichte,		
Tätigkeitsfelder:		
<input type="checkbox"/> Präsentieren	<input checked="" type="checkbox"/> Üben	<input type="checkbox"/> Visualisieren
<input type="checkbox"/> Publizieren	<input checked="" type="checkbox"/> Testen	<input type="checkbox"/> Umfragen
<input checked="" type="checkbox"/> Kommunizieren	<input checked="" type="checkbox"/> Spielen	<input type="checkbox"/> Feedbacks
<input checked="" type="checkbox"/> Kooperieren	<input checked="" type="checkbox"/> Gestalten	<input type="checkbox"/> ...
Erwartetes Ziel bzw. Endprodukt: Die SchülerInnen lernen das Leben Martin Luthers und seine Auswirkung auf Kirche und Staat kennen.		



Rund um den Einsatz

Aufgabenstellung

SchülerInnen sammeln Informationen zum Leben von Martin Luthers, seine Auswirkung auf Kirche und Staat am Ende des Mittelalters. In Kleingruppen werden Fragen und Antworten für das Kahoot erstellt.

Vorbereitung

Für die Recherche ist stabiles Internet Voraussetzung. Außerdem müssen die SchülerInnen beim Sammeln von Bildern über Urheberrechte Bescheid wissen.

Es ist vorab zu klären, wie Fragen und Antworten formuliert werden sollen (kurz, klar, eindeutig), um später auch ein Spiel zu ermöglichen.

Ein Themenkatalog für Fragen bringt Zeitersparnis.

Fixen Zeitrahmen vorgeben!

Umsetzung

1. Einheit: Infos sammeln (YouTube Film, Bücher, Suchmaschinen etc.). Materialien fotografieren, bearbeiten, speichern im Drive-Ordner der SchülerInnen
2. Einheit: App Kahoot und Funktionen besprechen, verschiedene Arten der Fragestellung und Antworten (kurz, bündig, eindeutig) besprechen, Themen und Fragearten vergeben, Erarbeiten der Fragen im Team, Speichern in Drive und teilen mit der Lehrkraft. Die Lehrkraft erstellt aus den Fragen der SchülerInnen und ihren Bildern das Kahoot
3. Einheit: Klassen-Challenge (zuerst testen, dann spielen)

Potential für den Tablet-Einsatz

Aktive Rolle der SchülerInnen

SchülerInnen üben, Inhalte kurz zusammenzufassen

Ergebnis stärkt die SchülerInnen

Lustbetontes Lernen

Kreatives Potenzial wird gefördert

Zusammenarbeit wird als notwendig und arbeitserleichternd erkannt

Herausforderung bei der Umsetzung

Herausforderungen sind das Zeitmanagement sowie die Formulierung der Fragen und Antworten (präzise und eindeutig)

Stabile Internetverbindung ist Voraussetzung.

Fazit der Erstellerin/des Erstellers

Die SchülerInnen waren begeistert über die Möglichkeit, selbst ein Kahoot zu erstellen und kreativ zu arbeiten!

Ich werde es wieder so machen.