

FLIPPED CLASSROOM

Flipped Classroom bedeutet übersetzt „umgedrehter Unterricht“ und bezeichnet eine Methode, bei der das Vermitteln des Lerninhalts aus dem Klassenraum in die Hausaufgabenzeit mithilfe eines Lernvideos verlagert wird. Anschließend wird die Unterrichtszeit dazu genutzt, Fragen zum Lerninhalt zu klären und individuell in der Übungsphase anzuwenden.

Voraussetzung

- geeignetes Videomaterial bzw. Lernmaterial
- Schüler/innen benötigen ein digitales Medium

Vorbereitung

- geeignetes Stundenthema finden
- Lernmaterial suchen, z.B. bietet das mBook passgenaue Lernmodule zum Fundamente-Schülerbuch
- Lernmaterial den Schüler/innen zur Verfügung stellen

Durchführung

1. Schritt

Die Schüler/innen schauen sich zu Hause in ihrem eigenen Tempo das Lernvideo an bzw. arbeiten an anderen interaktiven Lernmodulen und erarbeiten sich somit den neuen Lerninhalt. Wenn sie etwas nicht verstanden haben, notieren sie konkrete Fragen (im Fall von Videos mit Zeitangabe), so dass diese im Unterricht geklärt werden können.

2. Schritt

Die Lehrkraft klärt im Plenum oder individuell Verständnisfragen.

3. Schritt

Die Schüler/innen lösen differenziert Aufgaben zum neuen Lerninhalt, z.B. schließen die Basisaufgaben in Fundamente immer an die Erklärvideos der Beispiele an. Die Lehrkraft begleitet diese Phase intensiv und kann individuelle Hilfestellungen geben.

Vorteile

- Differenzierung der Erklärphase: die Schüler/innen können durch das Anhalten und Wiederholen einzelner Sequenzen in ihrem eigenen Tempo lernen
- Intensivierung der Übungsphase: die Anwendungsphase, die jetzt vor allem im Unterricht und nicht mehr in der Hausaufgabenzeit stattfindet, kann nun durch die Lehrkraft individuell und intensiv begleitet werden

Möglichkeiten

- Einsatz des mBooks von Fundamente Mathematik
- einzelne Stunden „flippen“ oder ganze Unterrichtseinheiten
- Produktion eigener Videos durch die Lehrkraft oder durch die Schüler/innen in Vorbereitung von Themen
- Einsatz differenzierter Videos und Lernmaterialien auf unterschiedlichen Lernniveaus für die Individualisierung der Erarbeitungsphase
- Austausch von Videos mit Kollegen bzw. oder in Internet-Communities

AKTIVIERUNG MIT HILFE DES WAHR-FALSCH-SPIELS

Beim Wahr-Falsch-Spiel wird die Klasse in zwei Gruppen eingeteilt. Die einzelnen Schüler/innen entscheiden, ob eine Aussage wahr oder falsch ist und versuchen so schnell wie möglich, sich auf den entsprechenden Stuhl zu setzen. Für jede richtige Antwort erhält die entsprechende Gruppe einen Punkt.

Voraussetzung

→ keine besonderen Voraussetzungen

Vorbereitung

- Lehrkraft sucht Aussagen zum (aktuellen) Thema heraus, die man mit wahr/falsch beantworten kann, z.B. aus dem Fundamente-Buch
- zwei Schilder „wahr“ und „falsch“

Durchführung

1. Schritt

Die Lehrkraft teilt die Klasse in zwei Gruppen. Die Tische und Stühle werden im Klassenraum zur Seite gestellt. In der Mitte werden zwei Stühle mit den Schildern „wahr“ und „falsch“ positioniert. Jede Gruppe befindet sich auf einer Seite.

2. Schritt

Die Lehrkraft liest eine Aussage vor. Sobald man meint, zu wissen, ob die Aussage richtig oder falsch ist, rennt man zum jeweiligen Stuhl. Hat man sich für den richtigen Stuhl entschieden, erhält die Gruppe einen Punkt, sonst einen Minuspunkt. Es zählt die Antwort des schnellsten Schülers / der schnellsten Schülerin.

3. Schritt

Bei Unklarheiten und Unstimmigkeiten kann die Aussage im Plenum diskutiert werden.

Vorteile

- hohe Schüleraktivierung
- Bewegung sorgt für Abwechslung und Spaß
- Teammotivation
- schnelle Rückmeldung an die Lehrkraft, inwieweit die Schüler den Stoff verstanden haben

Möglichkeiten

- Einsatz am Stundenende für eine schnelle Lernstandserhebung
- Veränderung der Spielregeln, z.B. Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und nur der vorderste Spieler darf rennen
- Schüler dürfen erst bei einem Signal loslaufen, so dass alle eine gewisse Bedenkzeit erhalten
- Schüler gruppieren sich um die Stühle, statt sich hinzusetzen; alle Antworten zählen

EINSATZ VON SELBSTEINSCHÄTZUNGSBÖGEN

Zur Vorbereitung einer Klassenarbeit können die Schüler/innen mithilfe des Selbsteinschätzungsbogens ihre Kompetenzen, die sie für die Arbeit benötigen, selbstständig überprüfen und entsprechend Inhalte wiederholen, üben und vertiefen.

Voraussetzung

- Keine besonderen Voraussetzungen notwendig, vom zeitlichen Rahmen wären eine Doppelstunde oder zwei Einzelstunden empfehlenswert

Vorbereitung

- ggf. Selbsteinschätzungsbogen aus dem Begleitmaterial von Fundamente anpassen, z.B. Aufgaben in Diagnose und Übung einteilen bzw. Kompetenzen ergänzen/löschen
- Arbeitsblätter kopieren

Durchführung

1. Schritt

Die Schüler/innen lösen 1-2 Aufgaben pro Kompetenz in Einzelarbeit und korrigieren diese selbstständig mit den Lösungen im Schülerbuch. Sie schätzen danach ihren Kenntnisstand ein und legen die Bereiche fest, die sie noch üben müssen. (ca. 15-20 Minuten)

2. Schritt

Im Plenum können kurz Fragen geklärt werden. Danach wird für jedes Thema (Kompetenz) ein „Experte“ festgelegt, der bei Bedarf anderen Schüler/innen helfen kann.

3. Schritt

Die Schüler/innen üben selbstständig in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit und lösen die entsprechenden Aufgaben. Bei Problemen können sie die angebotenen Hilfen (z.B. Verweis auf Beispiele) oder die Experten nutzen. Die Lehrkraft kann individuelle Hilfestellungen geben.

Vorteile

- Differenzierung der Vorbereitung durch Diagnose möglich
- Berücksichtigung der Lerntypen durch unterschiedliche Arbeitsformen möglich
- Förderung der Selbstverantwortung der Schüler
- Förderung des Verständnisses durch „Lernen durch Lehren“
- Anpassung des Selbsteinschätzungsbogens an die Anforderungen der Klassenarbeit durch das digitale Begleitmaterial möglich

Möglichkeiten

- Einteilung der Aufgaben auf dem Selbsteinschätzungsbogen in Diagnose- und Übungsaufgaben
- Auswahl von Experten, um die gegenseitige Hilfe unter Schülern zu fördern
- Einrichten von Gruppentischen pro Thema, so dass alle Schüler an einem Tisch denselben Themenbereich bearbeiten
- Auslagerung der Diagnosephase als Hausaufgabe

EINSATZ DER APP PLICKERS

Die App Plickers ist ein Umfragetool, mit dem Sie als Lehrkraft Multiple-Choice-Fragen erstellen und die Antworten aller Schüler/innen schnell erfassen und darstellen lassen können. Sie dient als Gesprächsanlass oder auch als Diagnose-Instrument. Zur Einhaltung des Datenschutzes empfehlen wir den Einsatz der App im anonymisierten Modus.

Voraussetzung

- die Lehrkraft besitzt ein Smartphone / Tablet mit der App Plickers
- Projektion der Ergebnisse – wenn gewünscht – mithilfe eines Whiteboards / Beamer

Vorbereitung

- Frage mit den Antwortmöglichkeiten in der App einstellen
- QR-Codes für die Klasse ausdrucken

Durchführung

1. Schritt

Die QR-Codes an die Schüler austeilen.

2. Schritt

Die Lehrkraft projiziert die Frage und die Antwortmöglichkeiten an die Wand, indem sie auf dem Smartphone / Tablet auf die entsprechende Frage klickt. Über die Plickers-Weboberfläche „Now playing“ wird die Frage dann über den Beamer oder das Whiteboard angezeigt.

3. Schritt

Die Schüler/innen entscheiden sich für eine Antwort und halten den QR-Code mit der entsprechenden Seite hoch.

4. Schritt

Die Lehrkraft scannt mithilfe des Smartphones / Tablets die QR-Codes. Die registrierten Codes werden an der Wand mit einem Häkchen gekennzeichnet. Nach Einlesen aller Codes erscheinen die Ergebnisse anonymisiert. Auf Wunsch können die Antworten in einem Säulendiagramm dargestellt werden.

4. Schritt

Die Lehrkraft wertet mit den Schülern gemeinsam das Ergebnis aus bzw. nutzt das Ergebnis für den weiteren Unterrichtsfortgang.

Vorteile

- nur die Lehrkraft benötigt ein Smartphone / Tablet
- schnelle Erhebung des aktuellen Lernstands / Meinungsbild
- anonyme Auswertung für die Diagnose und die weitere Unterrichtsplanung
- hohe Schüleraktivierung – alle müssen antworten

Möglichkeiten

- Einsatz beim Einstieg zur schnellen Meinungsabfrage
- Diagnoseinstrument, z.B. bei Stolperstellen, Dein Fundament oder Prüfe dein neues Fundament

Beispiel für eine einzeilige Headline

EINSATZ DER APP PLICKERS

Die App Plickers ist ein Umfragetool, mit dem Sie als Lehrkraft Multiple-Choice-Fragen erstellen und die Antworten aller Schüler/innen schnell erfassen und darstellen lassen können. Sie dient als Gesprächsanlass oder auch als Diagnose-Instrument. Zur Einhaltung des Datenschutzes empfehlen wir den Einsatz der App im anonymisierten Modus.

Voraussetzung

- die Lehrkraft besitzt ein Smartphone / Tablet mit der App Plickers
- Projektion der Ergebnisse – wenn gewünscht – mithilfe eines Whiteboards / Beamer

Vorbereitung

- Frage mit den Antwortmöglichkeiten in der App einstellen
- QR-Codes für die Klasse ausdrucken

Durchführung

1. Schritt

Die QR-Codes an die Schüler austeilen.

2. Schritt

Die Lehrkraft projiziert die Frage und die Antwortmöglichkeiten an die Wand, indem sie auf dem Smartphone / Tablet auf die entsprechende Frage klickt. Über die Plickers-Weboberfläche „Now playing“ wird die Frage dann über den Beamer oder das Whiteboard angezeigt.

3. Schritt

Die Schüler/innen entscheiden sich für eine Antwort und halten den QR-Code mit der entsprechenden Seite hoch.

4. Schritt

Die Lehrkraft scannt mithilfe des Smartphones / Tablets die QR-Codes. Die registrierten Codes werden an der Wand mit einem Häkchen gekennzeichnet. Nach Einlesen aller Codes erscheinen die Ergebnisse anonymisiert. Auf Wunsch können die Antworten in einem Säulendiagramm dargestellt werden.

4. Schritt

Die Lehrkraft wertet mit den Schülern gemeinsam das Ergebnis aus bzw. nutzt das Ergebnis für den weiteren Unterrichtsfortgang.

Vorteile

- nur die Lehrkraft benötigt ein Smartphone / Tablet
- schnelle Erhebung des aktuellen Lernstands / Meinungsbild
- anonyme Auswertung für die Diagnose und die weitere Unterrichtsplanung
- hohe Schüleraktivierung – alle müssen antworten

Möglichkeiten

- Einsatz beim Einstieg zur schnellen Meinungsabfrage
- Diagnoseinstrument, z.B. bei Stolperstellen, Dein Fundament oder Prüfe dein neues Fundament