

Digitale Lernangebote im Stationenlernen

Eine Vorbereitung auf die (Dichter-) Lektüre am Beispiel von OVIDS Metamorphosen

von **Lea Cuppenbender**

Städtisches Kaiser-Karls-Gymnasium Aachen

1. Einleitung

Die hinter uns liegenden Wochen ohne Präsenzunterricht haben einmal mehr gezeigt, dass digitale Konzepte für den Unterricht zunehmend an Bedeutung gewinnen. Vor diesem Hintergrund werden im folgenden Beitrag Möglichkeiten zum Einsatz digitaler Medien im Lateinunterricht vorgestellt. Darüber hinaus können digitale Lernangebote auch als binnendifferenzierende Maßnahmen und zur fächerübergreifenden Förderung der Medienkompetenz der Schüler*innen eingesetzt werden. Daher soll im folgenden Beitrag gezeigt werden, wie digitale Medien innerhalb der Methode des Stationenlernens einerseits zur individuellen Förderung und andererseits zum Erwerb von Sprach- und Textkompetenz eingesetzt werden können. Der folgende Unterrichtsvorschlag wurde in einer Einführungsphase (Klasse 10) an einem Gymnasium zur Vorbereitung für die Lektüre von OVIDS Metamorphosen durchgeführt.

Vielen Lernenden bereitet die Übersetzung lateinischer Dichtung mit all ihren sprachlichen Besonderheiten Schwierigkeiten.¹ Eine Wiederholung der wichtigsten Phänomene zur Vorentlastung der Dichtungslektüre ist auch für die Festigung autoren- und textsortenspezifischer Phänomene nützlich.² Die Wiederholung der Deklinationen, der KNG-Kongruenz und der Fälle soll einen Beitrag dazu leisten, die Lernenden für die Eigenheiten der Wortstellung (z. B. Hyperbata) bei OVID zu sensibilisieren.³ Um die für die Ovid-Lektüre erforderliche Sprach- und Textkompetenz zu fördern, wurden den Schüler*innen im Rahmen eines Stationenlernens binnendifferenzierende Lernangebote zur Wiederholung der

Deklinationen, der Übersetzung der verschiedenen Fälle und der Vokabeln zur Verfügung gestellt.

2. Der Einsatz digitaler Medien bei der Umsetzung des Stationenlernens

Die methodische Großform des Stationenlernens wurde gewählt, weil sie viele Möglichkeiten für selbstständiges Lernen, Differenzierung und Individualisierung eröffnet. Die Schüler*innen können in ihrem eigenen Tempo arbeiten, eigene Schwerpunkte setzen, ihren Schwierigkeitsgrad selber bestimmen, zwischen verschiedenen Lernwegen und Sozialformen wählen und individuell ihre Lösung abgleichen.⁴

Da die Vorbereitung auf die Ovid-Lektüre nicht nur in der Abfrage von kontextfreiem Faktenwissen bestehen soll, sondern die Schüler*innen auf den Originaltext vorbereitet werden sollen, eignet sich thematisch die Entstehung der Welt mit ihren Lebewesen (Ov. met. 1,5-7; 1,72-79). Die Textstellen schließen direkt an das in der Regel zu Beginn einer Ovid-Reihe übersetzte Proömium an.

Als Voraussetzung für digitale Lernangebote werden entsprechende Endgeräte wie Smartphones, iPads, Tablets, und ein WLAN-Zugang benötigt. Für das Abspielen von Erklärvideos werden Kopfhörer gebraucht, die die Lernenden selbst mitbringen können. Die Stationen, an denen ein iPad, Smartphone oder Kopfhörer gebraucht werden, werden mit Symbolen gekennzeichnet (vgl. Abb. 1). Etwa die Hälfte der vorgesehenen Stationen beinhaltet digitale Lernangebote, teilweise zur Differenzierung. Die Lernenden müssen jedoch im Einsatz von iPads und Tablets, bestimmter Apps und Lernprogrammen geschult sein. Alle Apps sollten im Unterricht regelmäßig eingesetzt, erklärt und erprobt werden. Die Einübung und der Umgang mit Tablets und bestimmten Apps erfordert bei der Einweisung Geduld.



¹ Vgl. VAN DE LOO 2019, 215-216.

² Vgl. VAN DE LOO 2019, 210.

³ Vgl. VAN DE LOO 2019, 216.

⁴ Vgl. DRUMM 2007, 64.

2.1 Einsatz von QR-Codes und Erklärvideos

Erklärvideos sind entweder selbst aufgenommene oder im Internet verfügbare Kurzvideos, die beispielsweise ein grammatikalisches Phänomen oder einen historischen Sachverhalt erklärend darstellen. Diese müssen vorab von der Lehrkraft individuell auf Eignung und Richtigkeit geprüft werden. In dem Stationenlernen zur Vorbereitung der Ovid-Lektüre wird ein Erklärvideo als Hilfsangebot eingesetzt: Die Lernenden beschäftigen sich an einer Station mit einem Spiel zur KNG-Kongruenz von Substantiven und Adjektiven. Als binnendifferenzierende Hilfe können sie durch das Scannen eines QR-Code⁵ mit einem Erklärvideo die KNG-Kongruenz eigenständig wiederholen.



Abbildung 1: Auszug aus dem Arbeitsblatt: QR-Code als Hilfe zur Wiederholung der KNG-Kongruenz.⁶

In diesem Stationenlernen wurde auf das Erstellen eines Erklärvideos seitens der Lehrkraft verzichtet, weil die Lernenden im Sinne der Medienkompetenz das Auffinden und die kritische Reflexion von Hilfen aus dem Internet selbstständig erproben und kennenlernen sollten. Außerdem wäre es ebenfalls möglich, die Lernenden selbst ein Erklärvideo zu bestimmten grammatikalischen Phänomenen oder Texten erstellen zu lassen. Dies bietet erfahrungsgemäß hohes Potenzial für Motivation. Darüber hinaus setzen sich die Schüler*innen eigenständig und intensiv mit dem zu erklärenden Sachverhalt auseinander.

2.2 Online-Quiz: Kahoot!

An einer Station lösten die Lernenden ein *Kahoot!*-Quiz⁷ zur KNG-Kongruenz. In dem Quiz wurden Fragen zu zusammengehörenden Wortblöcken und Deklinationen gestellt. Bereits im vorangegangenen Unterricht wiederholten die Schüler*innen Vokabeln oder Stilmittel mithilfe von mehreren eingesetzten *Kahoot!*-Quizes (vgl. Abb. 2). Ihnen war folglich das Quizformat bekannt. An dieser Station wurden iPads zur Verfügung gestellt. Die Anwender*innen öffnen mittels des QR-Codes die Internetseite *kahoot.it*, in welcher der für das Spiel notwendige Code eingegeben werden muss. Ein iPad wird für die Quizfragen verwendet und von der Lehrkraft bei Bedarf für die Schüler*innen geöffnet. Aufgrund ihres Alters und der Vertrautheit mit dem Quiz konnten die Heranwachsenden dieses eigenständig steuern. Die Station bietet als Einstieg in das Stationenlernen einerseits die Möglichkeit, dass die Schüler*innen ihren Lernstand selbst einschätzen können, andererseits können sie nach den ersten drei Basisstationen die verschiedenen Deklinationsklassen wiederholen und ihr Wissen testen. Die Schüler*innen zeigen sich in der Regel bei der Lösung des Quiz äußerst motiviert weil sie angespornt werden, gegen die anderen Mitschüler*innen und gegen die Zeit zu gewinnen. Die Station dient somit auch als Lockerung und Alternative zu den schriftlichen Aufgaben.⁸ In den am Pult zur Verfügung gestellten Lösungsordnern hatten die Schüler*innen zudem die Möglichkeit, die einzelnen Fragen erneut zu sichten und zu vertiefen. Auf einem leeren Fragebogen konnten sie darüber hinaus Unklarheiten benennen.

Alternativ könnten auch interessierte Lernende für ihre Mitschüler*innen ein Quiz über *Kahoot!* selbst erstellen.

⁵ QR-Codes sind Barcodes, in die verschiedene Informationen eingebettet werden können. Man kann mit ihnen beispielsweise Links zu weiteren Websites oder Dateien (z. B. Lösungen) anhängen. Sie können dann mit einem Tablet oder dem Handy (oft über die Kamerafunktion oder einen QR-Scanner) aufgerufen werden. Sie werden im Internet über QR-Code-Generatoren entwickelt, heruntergeladen und auf einem Arbeitsblatt zur Verfügung gestellt. Vgl. TOLLER 2018, 57-58.

⁶ Erklärvideo von Klett zur KNG-Kongruenz online verfügbar unter: https://e.video-cdn.net/video?video-id=711dHptYojWqkWVkieSyM&player-id=AJYEiFY7L5cvRC_oBy-WmW (Zugriff am 07.08.2020); QR-Code generiert mit „QR Code Generator“ online verfügbar unter: <http://goqr.me/de/> (Zugriff am 07.08.2020).

⁷ Internetseite online verfügbar unter: <https://kahoot.it/> (Spiel) und <https://kahoot.com/schools-u/> (Quizerstellung) (Zugriff jeweils am 15.04.2020). Siehe dazu auch ARENZ 2018, 52-53.

⁸ An dieser Stelle muss die Lehrkraft beachten, dass der Einsatz eines *Kahoot!*-Quizes auch Unruhe und Ablenkung der anderen Schüler*innen verursachen kann. Da es sich aber um eine sehr kleine Lerngruppe handelte, wurde die Bearbeitung der Station *Kahoot!* von den anderen Mitschüler*innen nicht als laut empfunden.

Quiz Was kann nicht zusammen gehören? (KNG)	
unus vultus	<input type="checkbox"/>
pulcher vultus	<input type="checkbox"/>
magni vultus	<input type="checkbox"/>
omne vultus	<input checked="" type="checkbox"/>

True or False? „pluvialibus undis“ ist Ablativ Plural?	
False	<input type="checkbox"/>
True	<input checked="" type="checkbox"/>

Quiz Welche Adjektive stimmen mit „oris“ (Mund, Gesicht) in KNG-Kongruenz überein?	
pulchra	<input type="checkbox"/>
sublimis	<input checked="" type="checkbox"/>
turpis	<input checked="" type="checkbox"/>
magnam	<input type="checkbox"/>

Abbildung 2: Beispiele aus dem Kahoot!-Quiz mit Wortblöcken aus den Metamorphosen (Ov. met. 1,6; 1,82; 1,85).

2.3 Quizlet

Quizlet⁹ ist eine App (auch im Browser am Computer verwendbar) unter anderem zur Übung und zum Erlernen von Vokabeln. Bereits zu Beginn des Schuljahres kann man für die eigene Lerngruppe einen Kurs über Quizlet einrichten, in welchem zum Beispiel Vokabel-Lernsets zu den verschiedenen Autoren und Texten zur Verfügung gestellt werden können. Den Schüler*innen ist dann vor dem Stationenlernen die Verwendung von Quizlet bekannt. Ferner lernen sie bereits mit der Website oder der App entweder mittels ihres Smartphones oder des Computers. Die App bietet die Möglichkeit, Vokabeln wie mit Vokabelkarten zu lernen. Zudem können Vokabeln in einem Test „abgefragt“ werden. Ferner gibt es verschiedene Spiele, die das spielerische Erlernen vom Wortschatz ermöglichen. Weitere Vorteile sind die Möglichkeit des Einsprechens oder die Verknüpfung der Vokabeln mit Abbildungen. Dementsprechend bietet sich zum Lernen von autorenspezifischem Vokabel

im Speziellen zum *Corpus hominis* ein Lernset über Quizlet an, da zu jedem Körperteil Bilder miteingefügt werden konnten (vgl. Abb. 3). Die Schüler*innen können nach ihrem Interesse zwischen einem manuellen Arbeitsblatt oder dem Quizlet-Angebot wählen. Somit kann die digitale Variante ebenfalls als differenzierendes Angebot zur Verfügung gestellt werden. Zudem können die Heranwachsenden auch als Vorbereitung auf Klausuren immer wieder auf die Lernsets zurückgreifen und ihren Leistungsstand verbessern. Dies kann zusätzlich motivieren. Alternativ haben die Schüler*innen auch hier die Möglichkeit, selbst Lernsets zu erstellen.

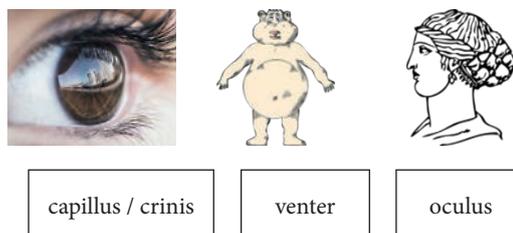


Abbildung 3: Beispiele aus dem Spiel „Zuordnen“ auf Quizlet.¹⁰

2.4 LearningApps.org

Eine weitere Alternative, die sich zur Wiederholung von Wortschatz oder zur Abfrage von Formen eignet, ist die Verwendung von *learningApps*.¹¹ Diese Internetseite bietet die Möglichkeit, bereits vorhandene digitale Lernspiele zu verschiedenen Fächern zu finden oder eigene zu erstellen. Es können beispielsweise Zahlenstrahle, Zuordnungen auf einem Bild, Multiple-Choice-Quizes und Lückentexte angelegt werden. Dabei können ebenfalls visuelle Hilfen eingebaut werden (vgl. Abb. 3). Der spielerische Charakter kommt bei den Schüler*innen in der Regel gut an. Die Internetseite wird wie bei Kahoot! und Quizlet auch mit einem QR-Code verlinkt. Sie kann auch als freiwillige Zusatzstation angeboten werden.

3. Reflexion und Fazit

Die zum Ende des Stationenlernens ausgeteilten Evaluationsbögen demonstrierten ein insgesamt sehr zufriedenstellendes Feedback zum Stationenlernen als Vorbereitung für die Ovid-Lektüre. Insbesondere bewerteten die

⁹ Internetseite online verfügbar unter: <https://quizlet.com/de> (Zugriff am 15.04.2020).

¹⁰ Die Bilder sind entnommen von www.pixabay.com (Zugriff am 09.08.2020).

¹¹ Online verfügbar unter: <https://learningapps.org/> (Zugriff am 15.04.2020).

meisten Schüler*innen die digitalen Lernangebote als positiv unterstützende Zusatzangebote. Beispielsweise die Wahl zwischen digitalen Lernangeboten und manuellen oder haptischen Lernwegen (z. B. Memory) wurde als sehr gelungen eingeschätzt.

Vor diesem Befund ist der Einsatz der vorgestellten Medien durchaus zu empfehlen. Sie haben das Potenzial, den Lateinunterricht und insbesondere das Stationenlernen in jeglicher Hinsicht zu bereichern. Sinnvoll eingesetzt, bieten die digitalen Lernangebote motivierende Alternativen zum herkömmlichen Lernen. Zudem können sie als differenzierende Angebote eingesetzt werden.

Literatur und Internetquellen

ARENZ, D.: Eine willkommene Unterbrechung: Kahoot! In: AU 6/2018, 52-53.

DRUMM, J.: Lernzirkel (LZ). In: Dies. / FRÖHLICH, R. (Hrsg.): Innovative Methoden für den Lateinunterricht. 2. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007, 63-89.

HEY, G. / JESPER, U.: Differenziert unterrichten. Prima nova. Bamberg: C. C. Buchner 2015.

SCHOLZ, I.: Diagnose und Differenzierung. In:

DOEPNER, Th. / KEIP, M. (Hrsg.): Interaktive Fachdidaktik Latein. 4. verb. u. erw. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2019, 193-208.

TOLLER, N.: Digitale Medien im Lateinunterricht. In: Nexus 8 (2018/2019), 54-58.

VAN DE LOO, T.: Grammatikarbeit während der Lektüre. In: DOEPNER, Th. / KEIP, M. (Hrsg.): Interaktive Fachdidaktik Latein. 4. verb. u. erw. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2019, 97-138.

Internetquellen:

Kahoot!: Online verfügbar unter: <https://kahoot.com/> und <https://kahoot.it/> (Zugriff am 07.07.2020).

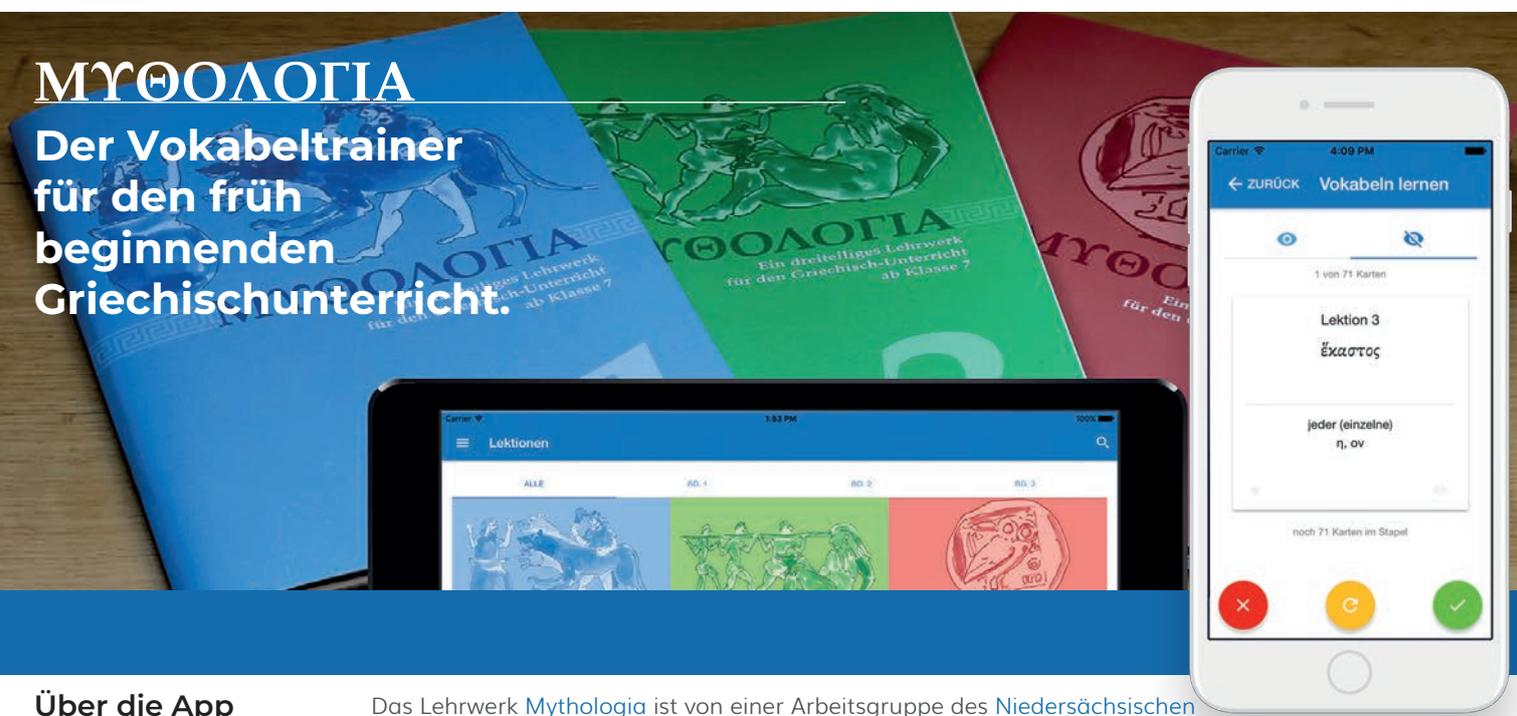
Quizlet: Online verfügbar unter: <https://quizlet.com/de> (Zugriff am 15.07.2020).

LearningApps.org: Online verfügbar unter: <https://learningapps.org/> (Zugriff am 09.07.2020).

QR-Codes: QR-Code-Scanner zum Beispiel unter <http://goqr.me/#t=url> (Zugriff am 09.07.2020).

ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

Der Vokabeltrainer für den früh beginnenden Griechischunterricht.



Über die App

Das Lehrwerk *Mythologia* ist von einer Arbeitsgruppe des Niedersächsischen Altphilologenverbandes (NAV) erstellt worden, um für früh beginnenden Griechischunterricht geeignetes Unterrichtsmaterial zur Hand zu haben.

Diese Vokabeltrainer-App dient zur Ergänzung des Lehrwerks und bietet neben einer Trainingsfunktion auch die Möglichkeit zu Vokabeltests und zur gezielten Vokabelsuche.

Die Mythologia-App wurde entwickelt mit freundlicher Unterstützung der KWR-Stiftung Hannover.

Preis
5,49[€]
einmalig

Laden im App Store
JETZT BEI Google Play

Mehr Infos: <http://mythologia.navonline.de>

