

Lernen mit Spaß: Unterrichtsmedien interaktiv

The screenshot displays a collection of interactive educational cards and games. At the top left, a card titled "Wie nimmt das menschliche Gehirn Informationen auf und verarbeitet diese?" features a pink brain character and a flowchart showing the process from external stimuli to learning. Below it, a card asks "Was bedeutet 'mehrkanales Lernen'?" with three radio button options. To the right, a card with a park bench image asks "Um welche Redewendung oder welches Sprichwort". Below this, a "Prokrastination - Kreuzworträtsel" grid is visible. In the bottom left, a "Finde das Bildpaar - Redewendung und Sprichwort" game shows a card with a bee and the text "Ein bißchen Müll fressen auch mal ein Kind.". In the bottom right, a yellow card titled "Ein Synonym für Redensart ist ..." offers a choice between "Idiom", "feste Redewendung", and "Floskel", each with "Wahr" and "Falsch" radio buttons and a blue circular button.

Lernen mit Spaß – Lernen mit der MedienLB



SCHULFILME & INTERAKTIVE MODULE FÜR DEN UNTERRICHT

Schulfilme

Gute Unterrichtsmedien entlasten Lehrkräfte bei der Vorbereitung des Unterrichts und geben ihnen so Raum für das Wesentliche: Die Schülerinnen und Schüler.

SUCHE

Berufsbildung # Biologie # Chemie # Deutsch # Elementarbereich
Englisch # Fremdsprache # Geographie # Geschichte
Gesellschaft # Gesundheit # Grundschule # Informatik # Kunst
Latein # Lehrerfortbildung # Mathematik # Medienbildung # Musik
Physik # Politik / Sozialkunde # Religion # Sport # Technik
Umwelt # Wirtschaft

SCHULFILME & INTERAKTIVE MODULE FÜR DEN UNTERRICHT

Interaktive Module

Alle (mittlerweile 15.000) interaktiven Module wurden mit der browserbasierten, aber auch offline verfügbaren Software H5P erstellt.

Die interaktiven Module geben den Lernenden unmittelbares Feedback. Sie bieten die Möglichkeit der Binnendifferenzierung und der Anpassung an das individuelle Lerntempo.

Selbstverständlich lassen sich alle Medien in die gängigen Lernmanagementsysteme integrieren.

- 2006 gegründet – aus der Praxis für die Praxis
- Produktion von ca. 80 Unterrichtsfilmen pro Jahr
- Umfangreiches klassisches und interaktives Arbeitsmaterial
- Schwerpunkt auf unterrichtspraktischen Aspekten
- Lehrplananalysen zu jedem Projekt
- Seit 2019 interaktive Aufgaben mit H5P
- Erfahren Sie mehr über die MedienLB unter www.medienlb.de

INTERAKTIVE MODULE IN H5P FINDEN SICH IN:

Filme und Begleitmaterial



- Film – Filmausschnitte
- Arbeitsblätter
- Interaktive Aufgaben
- Testfragen & Lösungen
- Glossar

Interaktive Arbeitshefte



- 50 Aufgaben
- Unteraufgaben
- u.a. Einbindung von Video
- unterschiedliche Aufgabentypen
- Wissensvermittlung & -kontrolle

Lerneinheiten



- 10 Aufgaben
- Unteraufgaben
- unterschiedliche Aufgabentypen
- Wissensvermittlung & -kontrolle
- VR-Material: 360° Rundum-Blick

(K)EIN ALTER HUT DIGITALISIERUNG UND INTERAKTIVITÄT



- **Digitalisierung** ist eine Methode, bestehende Dokumente, Bilder, Filme etc. in elektronische Form zu übersetzen
- **Digitalisierung** erleichtert das Bearbeiten, Vervielfältigen und Ablegen von Dokumenten, Bildern, Filmen usw.
- **Interaktivität** hat mehrere Bedeutungen, u.a.
 1. Unterschiedliche digitale Aufgabentypen
 2. Das Zusammenspiel unterschiedlicher Medien, dazu zählt auch der Besuch außerschulischer Lernorte wie Wald, Museum etc.
 3. Einzel- & Gruppenarbeit, Stillarbeit, Diskussion

FILM: MEDIEN KOMBINIERT



Film



Lehrtexte

Europa - Geschichte, Politik und Geographie (Zusatz)

1. Europa im Überblick

1.1 Kontext

Europa ist nach Afrika und Asien der zweitgrößte Kontinent und umfasst 10,7 Millionen Quadratkilometer. Er ist in 50 Staaten unterteilt, die sich in 50 Länder gliedern. Die Bevölkerung Europas beträgt ca. 740 Millionen Menschen. Europa ist ein wichtiger Wirtschaftszentrum und hat eine hohe Lebenserwartung.

1.2 Namen und Begriffe

Der Name Europa geht auf den Titanen Eurypos zurück, der von Zeus mit dem Stierhautpanzer des Cyclops Polyphem bezaubert wurde. Der Name Europa ist eine griechische Wortbildung, die von Eurys (breit) und ops (Augen) besteht. Der Name Europa ist eine griechische Wortbildung, die von Eurys (breit) und ops (Augen) besteht.

2. Politische Organe

2.1 Die Europäische Union

Die Europäische Union (EU) ist eine politische und wirtschaftliche Organisation, die aus 27 Mitgliedstaaten besteht. Die EU hat die Aufgabe, die Zusammenarbeit zwischen den Mitgliedstaaten zu fördern und die Stabilität, Sicherheit und Wohlstand in Europa zu gewährleisten.

2.2 Die Europäische Kommission

Die Europäische Kommission ist das Exekutivorgan der EU. Sie besteht aus 27 Mitgliedern, die von den Mitgliedstaaten ernannt werden. Die Kommission hat die Aufgabe, die Einhaltung des EU-Rechts zu überwachen und die EU-Politik zu initiieren.

2.3 Die Europäische Zentralbank

Die Europäische Zentralbank (EZB) ist die zentrale Bank der EU. Sie hat die Aufgabe, die Stabilität des Euro-Währungsraums zu gewährleisten und die Geldpolitik der EU zu steuern.

2.4 Die Europäische Rat

Der Europäische Rat ist das höchste Organ der EU. Er besteht aus den Staats- oder Regierungschefs der Mitgliedstaaten, dem Präsidenten der Kommission und dem Präsidenten des Europäischen Rates.

2.5 Die Europäische Union und die Mitgliedstaaten

Die Mitgliedstaaten der EU sind verpflichtet, die Ziele der EU zu verfolgen und die EU-Rechtsvorschriften zu befolgen. Die Mitgliedstaaten haben die Aufgabe, die Zusammenarbeit zwischen den Mitgliedstaaten zu fördern und die Stabilität, Sicherheit und Wohlstand in Europa zu gewährleisten.



Arbeitsblätter

Arbeitsblätter (mit Lösungsverantwortung)

1. Europa

Aufgabe Gruppe - Fülle die folgenden Lückentexte aus.

1. Europa (Lösung)

Europa ist nach Afrika und Asien der zweitgrößte Kontinent und umfasst 10,7 Millionen Quadratkilometer. Er ist in 50 Staaten unterteilt, die sich in 50 Länder gliedern. Die Bevölkerung Europas beträgt ca. 740 Millionen Menschen. Europa ist ein wichtiger Wirtschaftszentrum und hat eine hohe Lebenserwartung.

1.2 Namen und Begriffe

Der Name Europa geht auf den Titanen Eurypos zurück, der von Zeus mit dem Stierhautpanzer des Cyclops Polyphem bezaubert wurde. Der Name Europa ist eine griechische Wortbildung, die von Eurys (breit) und ops (Augen) besteht. Der Name Europa ist eine griechische Wortbildung, die von Eurys (breit) und ops (Augen) besteht.

2. Politische Organe

2.1 Die Europäische Union

Die Europäische Union (EU) ist eine politische und wirtschaftliche Organisation, die aus 27 Mitgliedstaaten besteht. Die EU hat die Aufgabe, die Zusammenarbeit zwischen den Mitgliedstaaten zu fördern und die Stabilität, Sicherheit und Wohlstand in Europa zu gewährleisten.

2.2 Die Europäische Kommission

Die Europäische Kommission ist das Exekutivorgan der EU. Sie besteht aus 27 Mitgliedern, die von den Mitgliedstaaten ernannt werden. Die Kommission hat die Aufgabe, die Einhaltung des EU-Rechts zu überwachen und die EU-Politik zu initiieren.

2.3 Die Europäische Zentralbank

Die Europäische Zentralbank (EZB) ist die zentrale Bank der EU. Sie hat die Aufgabe, die Stabilität des Euro-Währungsraums zu gewährleisten und die Geldpolitik der EU zu steuern.

2.4 Die Europäische Rat

Der Europäische Rat ist das höchste Organ der EU. Er besteht aus den Staats- oder Regierungschefs der Mitgliedstaaten, dem Präsidenten der Kommission und dem Präsidenten des Europäischen Rates.

2.5 Die Europäische Union und die Mitgliedstaaten

Die Mitgliedstaaten der EU sind verpflichtet, die Ziele der EU zu verfolgen und die EU-Rechtsvorschriften zu befolgen. Die Mitgliedstaaten haben die Aufgabe, die Zusammenarbeit zwischen den Mitgliedstaaten zu fördern und die Stabilität, Sicherheit und Wohlstand in Europa zu gewährleisten.



Europa - Geschichte, Politik und Geographie

Inhalt:

1. Europa: Einer von sieben Kontinenten - Interaktive Aufgaben
2. Europäische Länder und ihre Hauptstädte - Lückentext
3. Gehört dieses Land zu Europa? - Flashcards
4. Europa und die EU - Interaktive Aufgaben
5. Politische Organe der EU - Zuordnung
6. Die Europäische Union: Werte und Beitritt - Dialogkarten
7. Europa und der Brexit - Richtig oder Falsch?
8. Europas Vielfaltigkeit - Lückentext
9. Europa - Glossar
10. Europa - Testfragen

Interaktive Aufgaben

- Kombination aus**
- Unterrichtsfilm
 - Klassische Arbeitsblätter
 - Interaktive Arbeitsblätter
 - Testaufgaben und Lösungen
 - Linklisten
 - Bildern
 - Anregungen zur Gruppenarbeit

BEISPIELE FÜR INTERAKTIVE AUFGABEN

LERNEINHEIT: FISCHOTTER



Der Fischotter - Übersicht

Der Fischotter (Lutra lutra)

Alter: ca. 16 - 22 Jahre
Größe: ca. 60 - 90 cm
Ordnung: Raubtiere
Familie: Familie der Marder
Gewicht: ca. 7 - 12 kg
Paarungszeit: Hauptpaarungszeit Februar - März
Aktivitätsphase: Nacht, Dämmerung

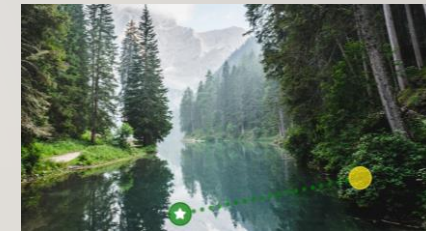


Infotext

55506131 - Biologie 5/6 - Fischotter

Inhalt:

1. Der Fischotter - Übersicht
2. Der Lebensraum des Fischotters - Interaktives Video
3. Fortpflanzung und Aufzucht des Fischotters - Interaktives Video
4. Fischotter - Teste dein Wissen im Quiz
5. Lebensraum der Fischotter - Game Map
6. Die Nahrung des Fischotters - Interaktives Video
7. Der Fischotter - Wähle die passenden Bilder
8. Aktivitäten eines Fischotters - Entscheide dich
9. Sozialverhalten der Fischotter - Game Map
10. Fischotter: Gefahren und Schutz - Information und Aufgaben



Game Map

Der Lebensraum des Fischotters - Interaktives Video

Fischotter sind im Süden Afrikas stark verbreitet.

Wahr Falsch

Überprüfen

Interaktives Video

Kreuzworträtsel

Wahrscheinlichkeitsrechnung

1. Die Wahrscheinlichkeit, auf die Zahl 1 zu kommen, ist 1/6.

2. Die Wahrscheinlichkeit, auf die Zahl 2 zu kommen, ist 1/6.

3. Die Wahrscheinlichkeit, auf die Zahl 3 zu kommen, ist 1/6.

4. Die Wahrscheinlichkeit, auf die Zahl 4 zu kommen, ist 1/6.

5. Die Wahrscheinlichkeit, auf die Zahl 5 zu kommen, ist 1/6.

6. Die Wahrscheinlichkeit, auf die Zahl 6 zu kommen, ist 1/6.

Kreuzworträtsel

Welche der folgenden Bilder passen zum Fischotter? Wähle sie aus!

Bildauswahl

Aktivitäten eines Fischotters - Entscheide dich

Die Aktivitäten des Fischotters

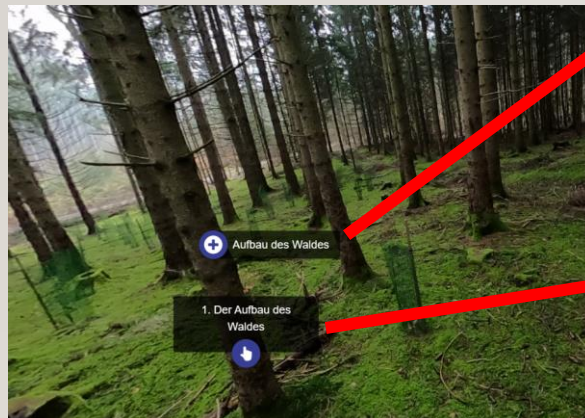
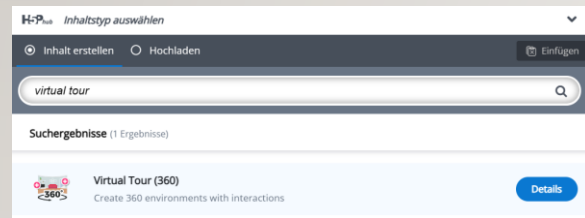
Karte starten

Branch Szenario

Virtual Reality 360° Rundum-Blick mit H5P



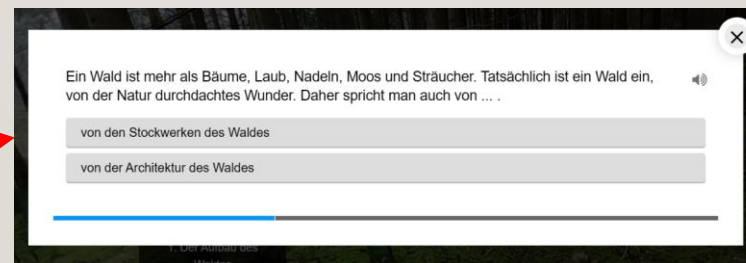
VR-Lerneinheit Sachkunde 3/4 - Unser Wald virtuell



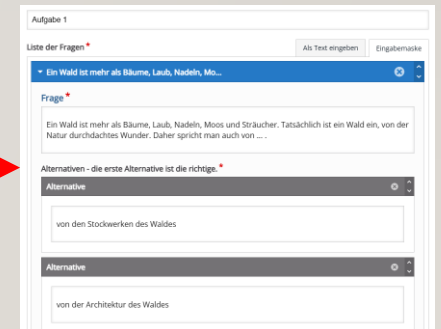
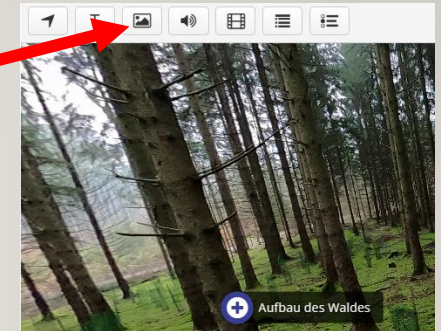
Einstieg: Der Aufbau des Waldes



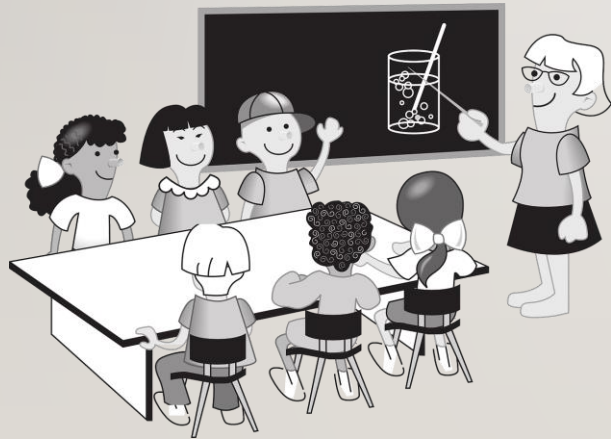
Einfügen von Bild



Einfügen der dazugehörigen Frage: Single Choice



MÖGLICHE VERORTUNG INTERAKTIVER MEDIEN IM STUNDENVERLAUF



- **Erarbeitungsphase** mit z.B. mit *interaktiven Videos*
- **Informationsarbeit** *durch Text und Bild*
- **Einbindung** *weiterer Medien durch Verlinkung*
- **Wissenssicherung**
durch Multiple Choice-Elemente/Lückentexte/Summary
- **Vertiefung** *durch Quiz-Sets*

... in Kombination mit dem Ausflug in den Wald oder ins Museum,
den handschriftlichen Notizen oder auch der Gruppendiskussion

INTERAKTIVE LERNINHALTE: SELBSTREGULIERUNG UND -STEUERUNG

Interaktive Lerninhalte unterstützen die Prozesse des selbstregulierenden und selbstgesteuerten Lernens

- **Strategien zur Selbstregulierung** in Bezug auf Planung, Durchführung, Bewertung von Lernhandlungen
- **Strategien zur Selbststeuerung von Lernvorgängen** in Bezug auf das Erkennen/Entscheiden über Thema, Zeitpunkt, Methode und Ziel des Lernens
- **Strategien zur Art des Lernens** und damit der Eigenverantwortung beispielsweise in Bezug auf das individuelle Lernen oder in Gruppen
- **Selbstständiges Lernen** als Kompetenzerwerb zum lebenslangen Lernen



INTERAKTIVE ARBEITSHEFTE MIT H5P - INHALTLICHE BESONDERHEITEN



- Erstellung eigenen Materials; Lernsequenzen
- Anpassung oder Vorlage für Unterrichtsstunden | Vertretungsstunden
- Unterschiedliche Aufgabentypen erhöhen die Motivation
- Ansprache sämtlicher Lerntypen durch Einbindung unterschiedlicher Medien
- Die unmittelbare Rückmeldung verhindert ein Verfestigen von falsch Gelerntem
- Schülereigene Kontrolle
- Wiederholungen der Aufgaben unbegrenzt möglich
- Lernen kann orts- und zeitunabhängig gestaltet werden

INTERAKTIVE ARBEITSHEFTE MIT H5P - TECHNISCHE ASPEKTE



- H5P = HTML 5 Package
- Programm zur Erstellung interaktiver Lehr- und Lernaufgaben
- Erstellung und Nutzung über Computer und mobile Endgeräte
- Webbasierte Anwendung, funktioniert geräte- und betriebssystemunabhängig
- Kein Erwerb zusätzlicher Lizenzen
- Kein Aneignen komplizierter Softwarekenntnisse zur Anwendung
 1. Einfache Programmierung
 2. Einfache Anwendung
- Einbindung in Learn-Management-Systeme

HINWEISE ZUR ERSTELLUNG VON TAFELBILDERN

- Nutzung lizenzfreier Bilder
- Übersichtlichkeit – nicht zu viele Aktivitäten und Informationen auf eine Seite: Sie haben viel mehr Platz als auf der Kreidetafel
- Farbgestaltung
 - stets ein heller Hintergrund in gedeckten Farben
 - niemals rote Schrift auf grünem Hintergrund oder umgekehrt
 - nie mehr als 2 Schriftgrößen oder Arten der Hervorhebung
- Leitsatz: SPIELEN UND AUSPROBIEREN



SCHULUNGSKONZEPT - PRAXIS STEHT IM FOKUS



The screenshot shows the H5P content type selection interface. It features a search bar at the top with the text "Nach Inhaltstypen suchen". Below the search bar, there is a list of content types with their respective icons and descriptions:

- Drag the Words**: Create text-based drag and drop tasks.
- Accordion**: Create vertically stacked expandable items.
- Matching**: Create matching exercises.
- Game Map**: Let your students choose their exercises on a game map.
- Memory Game**: Create the classic image pairing game.

Each item has a "Details" button to its right. The interface also shows "Alle Inhaltstypen" and "Zuletzt verwendete zuerst" options.

Mitmachen in Echtzeit

- Die Schulungen von MedienLB werden online, in der Regel über Teams, durchgeführt.
- Die Schulungen zeichnen sich durch einen hohen Praxisanteil aus.
- Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bekommen die Gelegenheit, selbst Tafelbilder zu erstellen. Diese reichen von einfachen bis zu komplexen Beispielen.
- Im Fokus steht die Entwicklung des Verständnisses für Handhabung der Software.
- Hierbei können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer – je nach technischer Möglichkeit über den Remotezugriff direkt auf dem Trainerrechner mitarbeiten oder über einen parallelen Zugang auf eine Trainingsplattform von MedienLB zugreifen.
- Der Zutritt zur Trainingsplattform erfolgt anonym über vorgegebene Zugangsdaten.

WEITERE BEISPIELE FÜR AUFGABENTYPEN

Zuordnung: Die vier Lerntypen

Visuell	Auditiv	Kommunikativ	Motorisch

Zuordnung

Ein Synonym für Redensart ist ...

Idiom	feste Redewendung	Floskel
<input type="radio"/> Wahr	<input type="radio"/> Wahr	<input type="radio"/> Wahr
<input type="radio"/> Falsch	<input type="radio"/> Falsch	<input type="radio"/> Falsch

Wahr oder Falsch

Die Karte findet du Bilder, die Redewendungen und Sprichwörter darstellen. Genau an und überlege dir, um welche Redewendung oder welches Sprichwort es sich handelt und du auf dem Pflöckchen der Karte. Achtung: Manchmal musst du um die Ecke denken.

Diese Farbe steht für: Wärme, Aktivität, Kreativität, Optimismus, Fröhlichkeit

Deine Antwort Überprüfen

Dialogkarten

Finde das Bildpaar - Redewendung und Sprichwort

Finde die Bildpaare

Was bedeutet "mehrkanales Lernen"?

- Je mehr Sinne wir beim Lernen einsetzen, desto mehr Verbindungen entstehen im Gehirn und desto besser können wir uns das Gelernte merken.
- Je mehr unterschiedlichen Lernstoff wir gleichzeitig lernen, desto schneller können wir ihn uns merken.
- Je mehr verschiedene Lernmethoden wir nutzen, also beispielsweise gleichzeitig ein Video anschauen, einen Podcast anhören und eine Mindmap erstellen, desto leichter kann das Gehirn Neues lernen.

Einfach- / Mehrfachantworten

Courbet, der Künstler des Realismus! - Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Der Begriff "Realismus" für diese _____ wurde erstmals von dem französischen Maler Gustave Courbet auf der Pariser Weltausstellung verwendet. Courbet vertrat die Meinung, dass die Kunst sich auf die Darstellung der _____ konzentrieren sollte. Seine Gemälde zeigen daher oft _____ Menschen bei _____ Tätigkeiten. Gustave hatte schon damals einen großen _____ auf andere Künstler seiner Zeit - somit prägte er die Epoche des Realismus wie kein anderer.

Realität einfache Einfluss Stilphase alltäglichen

Lückentext

Nun hast du vier verschiedene Mnemotechniken kennengelernt. Um diese erfolgreich anzuwenden, braucht es etwas Fantasie und Kreativität und natürlich auch Übung.

Beantworte nun die interaktiven Fragen und teste dein Wissen über Mnemotechniken!

Kombinationen

NACH DER SCHULUNG: ANREGUNGEN



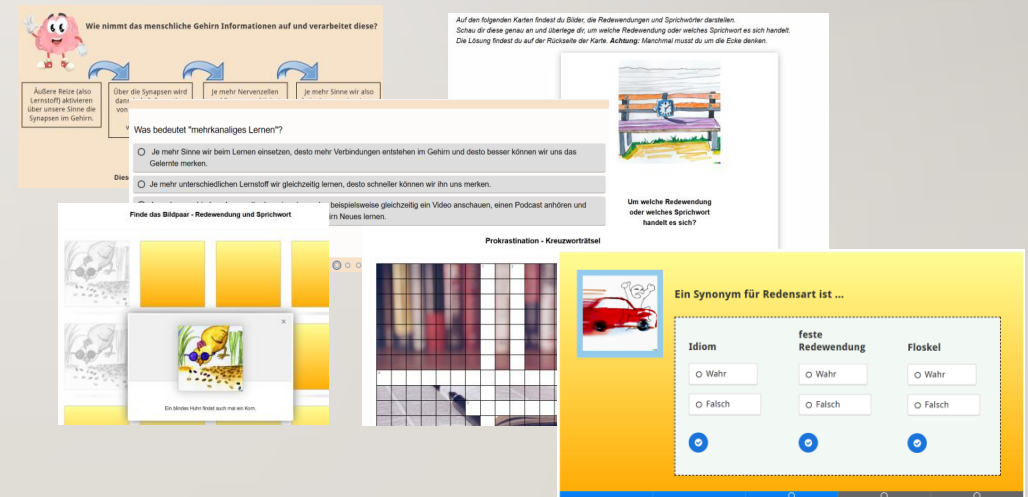
Beispiele für Aufgabentypen von MedienLB

www.klassenarbeiten.online/autologinurl/32/rsRNs0EvT9Y4pEsJLckgKiazmAjyIA16TVSwJ8adrl

Zugang H5P für den Eigengebrauch z.B. über
<https://app.lumi.education/>

Erklärung der Aufgabentypen und ihr Einsatz
klassifiziert nach Operatoren

<https://ebildungslabor.github.io/H5P/>



WIR UNTERSTÜTZEN SIE GERN!

Telefon: 08151 / 55071-20
www.medienlb.de



Andrea Röhr
Redaktion / Schulung

andrea.roehr@medienlb.de