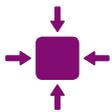




Museum der vergessenen Dinge des Alltags

Kollaboratives Arbeiten im Glossar

1. Umgang mit Lernplattformen



Du lernst hier eine sehr einfache Möglichkeit zum Sammeln und Präsentieren von Inhalten kennen. Gemeinsam erstellen die Schüler/innen Materialien, die in der Klasse zur Erweiterung des Wissens beitragen, gleichzeitig aber auch präsentiert werden können. Durch das Nutzen des digitalen Raumes bleiben die Ergebnisse dauerhaft gespeichert und können so auch anderen zur Verfügung gestellt werden.

Mag.^a Bettina Dauphin
NMS Algersdorf, Graz
E-Learning-Koordination NMS
Steiermark
bettina.dauphin@gmx.at

Mag.^a Ruth Rembart, Wolfgang Pfeifer
NMS Algersdorf, Graz

Software

Lernplattform

Hardware

PC oder Notebook (mind. 1 für je 2 Schüler/innen)
Headsets

Die Schüler/innen lernen

- Inhalte zu recherchieren,
- Informationen zu sammeln und zu bewerten,
- digitale Werkzeuge zur Zusammenarbeit (Kollaboration) zu nutzen.

Hinweise für den Einsatz

Für alle Fächer geeignet; das dargestellte Beispiel zeigt einen fächerübergreifenden Unterricht (Geschichte, Deutsch, Informatik und Kreatives Gestalten).

1.



Bildquelle: Bettina Dauphin

In der Klasse werden Alltagsgegenstände präsentiert, die heute in dieser Form nicht mehr verwendet werden, z.B. eine LP, ein Wählscheibentelefon, ein Walkman, eine Schreibmaschine, ein Abakus,... Jede/r Schüler/in sucht

sich einen Gegenstand aus und beschreibt ihn anhand vorgegebener Kriterien, zeichnet und fotografiert ihn und versucht, ein modernes Pendant dazu zu finden. Die Arbeitsergebnisse werden in einem realen „Museum“ im Klassenzimmer UND in einem virtuellen Museum präsentiert.

In der Lernplattform werden den Schüler/innen die Arbeitsblätter mit den vorgegebenen Fragen zu den Gegenständen als Word- oder Open Office Writer-Dokumente sowie ausgewählte Links zur Verfügung gestellt.

2.

Die Schüler/innen recherchieren auf Basis der vorselektierten Links die entsprechenden Informationen zu ihrem Gegenstand. Die Informationen werden in die Arbeitsblätter eingetragen.

Hinweis: Die Arbeitsblätter können auch kopiert und handschriftlich ausgefüllt werden. Arbeitsblätter und Links werden auf Anfrage gerne zur Verfügung gestellt.

3.

Sind die Schüler/innen mit ihrem Ergebnis zufrieden, wird mit dem Aufbau des realen und des virtuellen Museums begonnen. Zum Präsentieren der Ergebnisse in einem virtuellen Museum eignet sich ein Glossar oder auch ein Forum sehr gut. Beide Aktivitäten sind in der Lernplattform in kurzer Zeit angelegt.

Hinweis: Alternativ könnten auch eine Website oder ein E-Book angelegt werden.

4.

Nun können die Schüler/innen zu ihrem Gegenstand Texte, Bilder und Dateien einstellen. Zeige ihnen dazu einmal kurz, wie man Bilder, Texte und Dateien durch Hochladen im Glossar oder im Forum einfügt.

Tipp: Alle Informationen sollten in einem vordefinierten Ordner bereit liegen. Durch die Arbeitsteilung entsteht das virtuelle Museum innerhalb einer Schulstunde, sofern alle Informationen vorab gesammelt wurden.

5.

Am Ende können die Ergebnisse gemeinsam bewundert und gegenseitig kommentiert werden.



2A Projekt „Klassenmuseum“ - SS2013

Vergessene Dinge des Alltags

Mein Ding: Hotoradhaube

1. Schon mal gehört/gesehen?
 → Erster Eindruck: was fällt dir spontan ein, wenn du dir das Ding ansiehst bzw. seinen Namen liest?
 Als ich zum ersten mal im Film sah dachte ich das
 das eine Haube fürs Motorrad fahren ist, aber auch
 ein bisschen klimatisch.

2. Beschreibe das Ding (Größe, Form, Gewicht, Farbe, Material, Alter...) so genau wie möglich:
 Es ist draussen aus Leder die Farbe ist Schwarz, hat
 innen die Farbe braun und grau hat für die Ohren
 einen Klett ein Stück vor Lohrer und unten sind zwei
 Schrauben um es zu machen.

3. Fertige eine kleine Skizzenzeichnung davon an:

@ | A | Ä | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | Ü | V | W | X | Y | Z | Alle

P

Polaroidkamera
 von Aleyna Kalin - Wednesday, 25. September 2013, 19:05

Handout-Polaroid.docx

Erzeugungsjahr/Alter: 35 Jahre alt
Erfunden im Jahr: 1978
Von: Edwin Herbert Land
Verwendungszweck: zum Fotografieren
Material: Plastik

Heute verwendet man: Digitalkameras, Handys
 Information erstellt von: Aleyna Kalin

Arbeitsergebnisse der 2A 2012/13 der NMS Algersdorf (Graz)
 Bildquelle: Bettina Dauphin

! Wichtiger Praxishinweis

Recherche, Synthese und Präsentation sind wesentliche Merkmale dieses Unterrichtsvorschlags. Das Einrichten eines tatsächlichen Museums in einem kleinen, abgetrennten Teil des Klassenraums und die Organisation von Führungen für Schüler/innen anderer Klassen werden dringend empfohlen, sofern es die Platzverhältnisse zulassen. Manchmal muss man dafür auch querdenken: Könnte sich eine Ecke in der Schulküche, im Physiksaal oder vor dem Konferenzzimmer eignen?

Warum ein „virtuelles Museum“?

- ◊ Sehr einfach
- ◊ Geringer Zeitaufwand
- ◊ Fördert die Kollaboration
- ◊ Hoher Motivationsfaktor
- ◊ Kombination verschiedenster Grundfertigkeiten nötig
- ◊ Ergebnisse bleiben dauerhaft gespeichert
- ◊ Ergebnisse können verglichen und kommentiert werden
- ◊ Nahe an der Realität: Die Kombination von echtem und virtuellem Museum bzw. zusätzlich verfügbaren digitalen Informationen ist heute in Museen allgemein gültige Praxis.

+ Alternative und ergänzende Möglichkeiten zur Arbeit mit digitalen Medien:

- Ausstellungskatalog im PDF-Format,
- E-Books z.B. mit der iPad-App „Book Creator“,
- kurze Videos mithilfe der Videofunktion am Handy oder der iPad-App „Explain Everything“,
- Stop-Motion-Filme, z.B. mit der iPhone/iPad-App „iMotion“, oder mit Movie Maker (<http://bit.ly/19WskVa>),
- Website (z.B. <http://www.wordpress.com>, <http://www.weebly.com>)

„Das Präsentieren vor den anderen Klassen hat am meisten Spaß gemacht!“
 Geti und Kingston, 2a