Unterrichtsvorschlag zur Nutzung des Onlinewörterbuches www.leo.org



KURZFASSUNG

Ansatz

Die Schülerinnen und Schüler (SuS) lernen und üben mit den LearningApps das Onlinewörterbuch leo.org einzusetzen.

Sie brauchen dafür lediglich einen Onlinezugang – auch denkbar ist das Verwenden der App auf Mobilgeräten, wie Smartphones oder Tablets.

Die SuS können ohne große Anleitung die LearningApps nutzen und bekommen ein direktes Feedback in den Übungen.

Zielsetzung

Ziel ist es, den SuS das eigenständige Erlernen der Handhabung eines Online-Wörterbuchs zu ermöglichen. <u>leo.org</u> ist ein freies deutsches Online-Wörterbuch, welches zwei Vorteile bietet: erstens sind die SuS auf einer deutschen Website unterwegs - und vor allem werden zweitens die Begriffe teilweise auf der Trefferseite noch diskutiert, so dass die SuS ganz sicher gehen können, ob das Ergebnis richtig ist, indem sie nachlesen, was am besten zum gesuchten Begriff passt.

Umsetzung

Um den Kindern ihre eigene Lerngeschwindigkeit zu ermöglichen, liegen diverse kleine Programme im Netz vor, die wir vorbereitet haben. Diese kleinen Programme befinden sich auf der Website LearningApps unter folgendem Link: <u>https://learningapps.org/4996577</u>.

Hier finden sich Übungen zur alphabetischen Reihenfolge, zur Übersetzung eines oder mehrerer Wörter, zu Redewendungen, zu Abkürzungen, zu Wörtern mit verschiedenen Übersetzungsmöglichkeiten und zum Plural.

Alle Übungen können von den SuS selbst durchgearbeitet werden und werden im Anschluss direkt "korrigiert". Jedes Kind kann auch mehrfach gleiche Bausteine durchlaufen.

Projektgliederung

Das Projekt kann sowohl unterrichtsbegleitend, als auch als Einheit durchgeführt werden. Die Bausteine sind nicht auf ein Thema begrenzt, sondern wurden so ausgewählt, dass das entsprechende Phänomen besser erkannt werden kann. Es ist auch denkbar eine solche Einheit auf ein Thema zu beziehen - dann könnten die Bausteine inhaltlich zum Beispiel zum Thema "Zoo" oder "School" umgestellt werden.

Handout Lehrkraft Dieses Material wurde erstellt von Zolltan Farkas und steht unter der Lizenz <u>CC BY-NC-SA 3.0</u>



UNTERRICHT

Hinweise zur Ein- und Durchführung

Die Schüler sollten einmal gemeinsam an das Thema herangeführt werden. Bestenfalls gibt es eine Projektionsmöglichkeit in der Klasse (interaktives Whiteboard / Beamer).

- Die Lehrkraft ruft die Seite <u>leo.org</u> auf und gibt im mittigen Suchfeld eine Vokabel ein, die die Schüler sicher kennen. Bspw.: Apfel. Nun sehen die Schüler, dass das "Wörterbuch" sogar mehrere Sprachen anbietet. Der erste Treffer zeugt das englische Wort "apple".
- Danach geht die Lehrkraft auf den Link von LearningApps: <u>https://learningapps.org/4996577</u>.
 Es ist empfehlenswert den Kindern zu sagen, dass sie zwar in beliebiger Reihenfolge arbeiten können, dass es sich aber empfiehlt, erst einmal ein paar "Alphabetical Orders" durchzuführen.
- Im Anschluss kann die Bearbeitung dieser Aufgaben sowohl in der Schule, als auch zuhause durchgeführt werden. Dafür kann das angehängte Arbeitsblatt eingesetzt werden.
- Sollten die Kinder Schwierigkeiten bei der Bearbeitung der Aufgabe haben, befinden sich oben links im Bild immer ein Fragezeichen und eine Glühbirne. Das Fragezeichen wiederholt die Aufgabenstellung. Die Glühbirne übersetzt die Aufgabenstellung.

Stichwort	Erklärung
Geräte	Es ist ein internetfähiger PC mit Beamer / interaktives Whiteboardwichtig
Links	<u>leo.org</u> <u>https://learningapps.org/4996577</u>
Fragezeichen in LearningApps	Wiederholt die Aufgabenstellung.
Glühbirne in LearningApps	Übersetzt die Aufgabenstellung
Roter Rahmen in LearningApps	Fehler, der korrigiert werden muss
Blauer Haken in LearningApps	Überprüfung der Aufgabe
Rotes Kreuz in LearningApps	Schaltet auf Vollbildmodus

✓ Wenn die Kinder fertig sind, können sie den Haken am unteren Ende klicken. Sollten sie etwas falsch gemacht haben, ist der Fehler rot umrahmt. Diese Fehler können behoben werden!

Dieses Material wurde erstellt von Zolltan Farkas und steht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.



Handout Lehrkraft