



45 Minuten



Präsentation



Personen, Orte und Ereignisse mit vielfältigen sprachlichen Mitteln beschreiben

Beschreibung

Virtual Reality ist längst keine unrealistische Fantasie aus Science-Fiction-Filmen mehr. Die Technologie ist in Wirtschaft, Industrie und Privathaushalten angekommen. Höchste Zeit also, auch im schulischen Kontext die Möglichkeiten interaktiver virtueller Umgebungen zu nutzen. Google® Expeditions ermöglicht das Eintauchen in Gegenden, die den Schülern sonst nicht offenstehen. Angeboten werden u. a. Rundgänge durch die internationale Raumstation ISS, durch den Regenwald oder durch den menschlichen Körper. Besonders interessant für den Englischunterricht sind auch die Führungen durch englischsprachige Städte, Museen und Regierungsgebäude, die in Google® Expeditions frei verfügbar sind. Die 3D-Umgebung ist mit Smartphones oder Tablets nutzbar. Besonders attraktiv wird die Unterrichtseinheit durch die Nutzung von VR-Brillen.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Smartphones mit Internetzugang, verbunden mit demselben WLAN-Netzwerk, und mit der vorinstallierten App Google® Expeditions pro Kleingruppe
- VR-Brille aus Karton, z. B. Google® Cardboard pro Kleingruppe

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Beschreibung von Museumsexponaten und Durchführen einer virtuellen Museumstour
- Vorbereitung: Der Lehrer muss die App Google® Expeditions auf den Endgeräten für die Schüler und seinem eigenen Tablet oder Smartphone vorinstallieren. Im Menüpunkt „Entdecken“ stehen viele Führungen zur Verfügung. In dieser Unterrichtsstunde soll das Science Museum in London besucht werden. Daher sollte der Lehrer diese Museumstour auf sein Tablet oder Smartphone laden. Die Speicherung auf dem Endgerät genügt.
- Zum Stundenanfang stellt der Lehrer die Endgeräte, die mit dem WLAN-Netzwerk verbunden sind, zur Verfügung. Ein einfaches Tafelbild zeigt das Symbol von Google® Expeditions.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Wenn die Schüler mit eigenen Geräten arbeiten, so müssen diese im selben WLAN-Netzwerk sein wie das Gerät des Lehrers. Die meisten Schulen trennen zwischen Schüler- und Lehrernetzwerk. Google® Expeditions funktioniert aber nur, wenn alle Geräte im Schülernetzwerk sind.
- Im Idealfall stehen für jeden Schüler ein Gerät und eine VR-Brille aus Karton zur Verfügung. Alternativ kann auch ohne VR-Brillen gearbeitet werden. Die Schüler müssen dann darauf achten, dass sie ihre Endgeräte entsprechend der Blickrichtung schwenken.
- Bei der Verwendung von VR-Brillen sollten die Schüler nicht im Raum herumlaufen, sondern an ihrem Platz sitzen bleiben und sich so um die eigene Achse drehen. Außerdem sollte man vor der ersten Expedition darauf hinweisen, dass sie bei Übelkeit („Motion sickness“) lieber aus der Expedition aussteigen oder ohne die VR-Brille nur auf dem Bildschirm ihres Smartphones teilnehmen sollen.
- Die Sicherung durch individuelle Notizen wird in der folgenden Unterrichtseinheit wieder aufgegriffen werden müssen, um einen nachhaltigen Lernzuwachs zu sichern.

Erweiterungen und Abwandlungen

- Mit etwas Vorbereitung kann auch ein Schüler die Rolle des Museumsguides übernehmen.
- Sobald die Schüler die App kennengelernt haben, werden sie selbst auf Reiseziele hinweisen, die sie interessieren könnten. Entsprechende Anregungen sollten aufgegriffen werden.
- Empfehlenswerte Expeditionsziele für den Englischunterricht sind zum Beispiel die US-Nationalparks, die Londoner U-Bahn oder die New Yorker Recyclinganlagen.
- Im fächerübergreifenden Unterricht bietet es sich an, dass die Schüler sich selbst eine VR-Brille aus Karton anfertigen (siehe „Materialhinweise“).

Materialhinweise und Beispiele

- Google® Expeditions Android®:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.vr.expeditions&hl=de>
- Google® Expeditions iOS®:
<https://itunes.apple.com/de/app/expeditions/id1151711060?mt=8>
- Beispiel für Google® Cardboard:
<https://www.knoxlabs.com/products/knox-v2>
- Bastelanleitung für eine VR-Brille aus Pizzakarton:
<https://www.youtube.com/watch?v=inPzMQ40TSg>

1

2

3

4



3-4 Unterrichtsstunden



Ergebnissicherung / Wiederholung



einfache monologische Texte planen und mündlich ansprechend darbieten

Beschreibung

Die Schüler gestalten Audioguides für eine Führung durch das Schulhaus, bei der neben grundlegenden Informationen auch Anekdoten über die Schule weitergegeben werden. Die Audioguides werden durch ⇒ QR-Codes®, die an passenden Stellen im Schulhaus aufgehängt werden, einem weiteren Publikum zugänglich gemacht – dies können Klasseneltern, Mitschüler oder auch internationale Gäste des Schulhauses sein. So können die Gäste selbstständig durch das Schulhaus gehen und an markierten Stationen Hintergrundinformationen erhalten, indem sie den abgedruckten QR-Code® mit ihren Smartphones einscannen und die verlinkte Audioaufnahme anhören.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Smartphones oder Tablets mit Internetzugang und Möglichkeit zur Audioaufnahme pro Gruppe
- Um eine gute Aufnahmequalität zu gewährleisten, kann zusätzlich ein USB-Mikrofon verwendet werden.
- Webseite oder Server, auf der bzw. dem Audiodateien gespeichert werden können, z. B. auf der kostenlosen Aufnahmeseite SpeakPipe (<https://www.speakpipe.com/voice-recorder>)
- Webseite zum Erstellen von QR-Codes® (www.the-qr-code-generator.de)

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Wiederholung des Vokabulars zum Thema Schule sowie des Simple Present zur Beschreibung von Tatsachen
- Vorbereitungen: Der Lehrer überlegt sich vorab geeignete Orte des Schulhauses für die Führung.
- Zum Stundeneinstieg denken die Schüler darüber nach, welche Stationen einer Schulhausführung besonders interessant sein könnten – der Schulgarten, die Schulküche, Fachräume, Aufenthaltsräume oder ein Café. Die Schüler stellen sich die Frage, zu welchem Ort man interessante Dinge erzählen kann, sollte man dort hingehen werden: Gibt es eine Kunstausstellung auf den Gängen? Kann

Download zur Ansicht

- Die fertiggestellten Texte werden im nächsten Schritt aufgenommen; die meisten Smartphones und Tablets haben entsprechende Funktionen, sodass nur die Rahmenbedingungen für die Aufnahme optimiert werden müssen: Jede Gruppe braucht eine etwas ruhigere Stelle im Schulhaus oder Klassenzimmer, damit die Aufnahmen möglichst ohne Hintergrundgeräusche durchgeführt werden können. Die Aufnahmen können direkt mithilfe der Webseite SpeakPipe eingesprochen werden – hierbei werden die Audiodateien sofort online gespeichert. SpeakPipe bietet direkt nach der Aufnahme einen Link an, der zunächst kopiert wird.
- Der gerade erzeugte Link wird nun mittels eines QR-Code®-Generators in einen QR-Code® umgewandelt, welcher abgespeichert und ausgedruckt wird.
- Zusammen mit einer kurzen Beschreibung kann der QR-Code® nun an geeigneter Stelle aufgehängt werden.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Insbesondere in den unteren Jahrgangsstufen sollten die Schülerskripts kurz ausfallen, damit die Aufnahmen ohne viele Versprecher gelingen.
- Im fächerübergreifenden Unterricht kann in Zusammenarbeit mit dem Fach Musik auch ein Jingle aufgenommen werden, der jeweils vor den Audioaufnahmen abgespielt wird. Dies steigert den Wiedererkennungswert der Aufnahmen und sorgt dafür, dass das gesamte Projekt als Einheit wahrgenommen werden kann. Schnell und einfach lassen sich mit den folgenden Anwendungen Jingles produzieren: die App GarageBand für iOS® oder die Webseite Soundtrap (www.soundtrap.com).
- Das Gelingen des Projekts hängt von der Qualität der Dokumentation ab. Grundlegende Arbeitstechniken der Projektarbeit sollten den Schülern möglichst schon vertraut sein.
- Die Gruppengröße sollte bei drei Schülern liegen, idealerweise mit deutlich unterscheidbaren Stimmen, sodass bei der Aufnahme klar wird, wer gerade spricht.
- Eine Überarbeitung mit einer Audibearbeitungssoftware wie z. B. Audacity® (<https://sourceforge.net/projects/audacity/>) kann weitere Möglichkeiten bieten, wie etwa das Einbinden von Musik oder passenden Geräuschen.

Erweiterungen und Abwandlungen

- Statt einer Führung durch das Schulhaus kann auch eine Führung durch eine einzelne Ausstellung einer Klasse geplant werden – auch eine Ausstellung aus einem anderen Unterrichtsfach kann so in der Fremdsprache erschlossen werden.
- Auch an Lernorten außerhalb des Klassenzimmers können Audioguides erstellt werden, z. B. in Kooperation mit Kirchen oder lokalen Museen.



45 Minuten



Erarbeitung / Sicherung



mithilfe von Bildmaterialien einfache Sachverhalte ausdrücken und präsentieren, mündlich Feedback geben

Beschreibung

In dieser anfängerfreundlichen Kurzsequenz berichten die Schüler selbst über ihr eigenes Zimmer, wobei sie bekanntes Vokabular und bekannte, einfache Redemittel verwenden.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Smartphone mit Kamerafunktion pro Schüler
- Für die Präsentation: Dokumentenkamera und Beamer

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: bildgestützte Sprechübung mit einfachen Redemitteln
- Vorbereitung:
 - Als Einstieg führt der Lehrer das Vokabular zum Thema „My room“ bzw. „Rooms in a house“ ein. In den Lehrplänen und Lehrwerken für fünfte Klassen wird dieses Thema in der Regel im Zusammenhang mit dem Oberthema „Family“ behandelt. Für die Einführung bieten sich lehrerzentrierte Verfahren an, bei denen ausgehend von der Möblierung des Klassenzimmers das Vokabular der Schüler schrittweise erweitert wird.
 - Als Hausaufgabe sollen die Schüler ihr eigenes Zimmer mit ihrem Smartphone fotografieren. Der folgende Arbeitsauftrag sollte nicht bloß notiert, sondern auch besprochen werden:
Use your phone. Take photos of your favourite things in your room.
- Eventuell könnte der Lehrer vorab selbst ein Foto seines eigenen Arbeitszimmers zeigen und so ein Beispiel vorgeben.
- In der eigentlichen Unterrichtsstunde stellen die Schüler die Bilder ihrer Zimmer vor, wobei jeweils ein Mitschüler Rückmeldung zu den Fotos oder dem Vortrag gibt. Besonders wichtig ist dabei, dass die Schüler bei der Präsentation bzw. ihrem Feedback sprachliche Hilfestellung erhalten. Der

Download zur Ansicht

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Um zu vermeiden, dass die Schüler zu sehr mit ihren eigenen Besitztümern prahlen, kann der Lehrer ein entsprechendes Modell vorgeben, bei dem eben nicht der materielle Wert der Dinge im Vordergrund steht:

This is my favourite thing in my room. It's a flowerpot that my favourite aunt gave me. I like it because it is nice and colourful.

- Wenn einzelne Schüler ihr Zimmer nicht präsentieren wollen, dann kann das an Schüchternheit liegen, oder auch daran, dass sie ihr eigenes Zimmer nicht attraktiv finden. Ein Gespräch unter vier Augen kann hier Klarheit bringen. Letztlich sollten sehr junge Schüler aber nicht gezwungen werden, in der Fremdsprache vor der Klasse zu sprechen. Häufig hilft es den schüchterneren Schülern schon, wenn sie nicht zu den ersten gehören, die ihre Ergebnisse präsentieren.

Erweiterungen und Abwandlungen

- Eine Digitalfoto-Gruppe könnte mit verschiedenen Fotofiltern experimentieren, um die Bilder zu verbessern.
- Attraktiver wird die Präsentation der Ergebnisse, wenn die Schüler nicht nur durch eine Smartphone-Fotogalerie schalten, sondern selbst eine kleine Präsentation mit einem Präsentationsprogramm (z. B. PowerPoint®) zusammenstellen. So lässt sich auch das Vokabular sichern.
- Eine Internet-Suche mit dem Suchbegriff „Children's bedroom“ bringt schnell viele Bilder von mehr oder weniger attraktiv eingerichteten Kinderzimmern. Diese könnten gespeichert werden und als Kommunikationsanlässe für Anschlussaufgaben dienen.

Analoge Alternative

Die Schüler können selbstverständlich auch Papierfotos von ihren Zimmern mitbringen. Dies ist jedoch aufwendiger und braucht etwas längeren Vorlauf. Der Vorteil wäre, dass die Fotos der Kinderzimmer im Klassenzimmer ausgehängt werden könnten und so die Erinnerung an die Unterrichtsstunde immer wieder aufgefrischt werden könnte.

Materialhinweise

- Inspirationsbilder zum Thema Zimmern:
<https://www.pinterest.com/ahammas/>



Download zur Ansicht



45 Minuten



Anwendung



Alltagssituationen meistern, Wegbeschreibungen abgeben und dabei einfache Umschreibungen anwenden

Beschreibung

Das Szenario kennt man eigentlich fast nur noch aus dem Fremdsprachenunterricht: Ein Tourist geht auf einen ortskundigen Einheimischen zu und fragt nach dem Weg zu einer Sehenswürdigkeit. Der Einheimische beschreibt kompetent, aber wortgewaltig und detailliert den kürzest möglichen Fußweg zur Sehenswürdigkeit, der Tourist bedankt sich und findet dann ohne Umwege sein Ziel. In der digitalisierten Realität wird der Tourist wohl eher einen Online-Stadtplan auf seinem Smartphone in der Hand halten und sich vom Gerät leiten lassen. Umso schlimmer, wenn das Gerät einmal nicht funktioniert. Genau so eine Situation soll im Unterricht simuliert und geübt werden.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer und Beamer oder ein ⇒ interaktives Whiteboard mit Internetzugang
- Smartphones oder Tablets mit Internetzugang pro Kleingruppe
- Google®-Konto für die Verwendung von Google® My Maps. Der Lehrer kann ein Konto für alle Schüler erstellen, das diese dann gemeinsam nutzen.

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Einüben gängiger Phrasen zur Wegbeschreibung
- Vorbereitung: Der Lehrer öffnet die Software Google Earth auf seinem Computer und überprüft, ob für die gewünschte englische Stadt (z. B. Brighton, UK) ein 3D-Plan zur Verfügung steht.
- Zum Einstieg zeigt der Lehrer, wie die Stadt von oben aussieht, indem er immer weiter in die Karte hineinzoomt, und bittet die Schüler, die geografischen Besonderheiten zu beschreiben. Die Fragen können an der Tafel schriftlich fixiert werden, damit es den Schülern leichter fällt, sich frei zu äußern. Methodisch eignet sich dazu die Think-Pair-Share-Methode.

Describe the city from above.
→ Can you see the sea?

zur Ansicht

- Im Anschluss daran können die erarbeiteten Standorte mit der Realität verglichen werden: Wo in der Stadt sind nun wirklich Cafés und Geschäfte?
- Da die Schüler die Stadt nun etwas näher kennengelernt haben, teilen sich die Kleingruppen bestehend aus maximal vier Schülern in Touristen und Einheimische auf. Die Touristen erfragen ausgehend vom Bahnhof der Stadt den Weg zu einem bestimmten Ort bzw. einer Sehenswürdigkeit und die Einheimischen beschreiben den Weg. Die Schüler sollten dazu angehalten werden, sich kurze Notizen anzufertigen, da sie ihren Dialog auch präsentieren müssen.
- Die so entstandenen Dialoge werden nun mit verteilten Rollen vorgetragen, wobei ein weiterer Schüler den beschriebenen Weg mit einem Zeigegerät (Mauszeiger oder Laserpointer) auf der Google® Earth-Karte nachfährt.
- Zum Abschluss der Stunde werden die Ergebnisse der Schüler zusammengefasst: Auf der Webseite Google® My Maps können selbst Landkarten erstellt und bearbeitet werden. Der Lehrer kann hier schon vorarbeiten, einen passenden Ausschnitt auswählen und den Schülern zur Verfügung stellen. Dazu wählt er wie im Beispiel (siehe „Materialhinweise“) einen Ausschnitt, z. B. von Brighton, aus der Google® Maps-Ansicht aus und benennt die Karte entsprechend. Die weitere Arbeitsweise ist recht simpel:
 - Zunächst wird mithilfe des Handwerkzeugs ein passender Ausschnitt der Karte gewählt und als Ebene hinzugefügt und benannt.
 - Daraufhin können mit dem Markierungswerkzeug Punkte oder Sehenswürdigkeiten, z. B. der Brighton Beach und der Brighton Palace Pier, markiert und entsprechend beschriftet werden.
 - Zuletzt kann die Fahrrad-, Fußgänger- oder Autoroute zwischen zwei oder mehreren Punkten per Doppelklick hinzugefügt werden. Die Markierung kann anschließend beschriftet werden.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Um Google® Maps verwenden zu können, muss man sich zuvor ein Google®-Konto anlegen. Für schulische Angelegenheiten ist es empfehlenswert, ein eigenes Google®-Konto unter einer eigenen schulischen E-Mail-Adresse anzulegen. Sollte an der eigenen Schule ein Nutzungsvertrag mit Microsoft® geschlossen worden sein – häufig bekannt als Office 365® – so kann die Anmeldung auch mit dem entsprechenden Microsoft®-Lehrerkonto erfolgen.

Analoge Alternative

Mit einem Klassensatz an Stadtplänen ausgestattet, lässt sich eine ganz ähnliche Unterrichtseinheit auch analog planen. Lediglich der letzte Schritt – das Gestalten einer eigenen digitalen Karte mit Sehenswürdigkeiten – fällt hierbei entfallen.

zur Ansicht



45 Minuten



Erarbeitung



Aussprache trainieren

Beschreibung

Der Teleprompter ist ein Werkzeug, das es möglich macht, Augenkontakt zum Publikum aufzubauen und zu halten. Der Sprechtext wird dabei durch eine spezielle Software oder einen Bediener weitergeschaltet oder heruntergescrollt. Der Sprecher selbst kann sich somit auf einen ausdrucksvollen Vortrag konzentrieren und muss sich nicht immer wieder neu im Text orientieren. Im Englischunterricht nimmt das freie Sprechen einen bedeutsamen Teil der Unterrichtszeit ein. Eine fortlaufende Korrektur und damit auch Verbesserung der Aussprache gestaltet sich jedoch eher schwierig. In mitteilungsbezogenen Phasen wird der Lehrer den Redefluss des Schülers nicht unterbrechen, um nicht versehentlich Sprechhemmungen aufzubauen, während in formbezogenen Phasen häufiger auf Fehler eingegangen wird, die das Verstehen des Gesprochenen erschweren. Das Vorlesen von Lehrwerkstexten mit verteilten Rollen erscheint in den unteren Jahrgangsstufen noch als adäquater Mittelweg: Die Schüler hören ein Sprachvorbild vom Lehrwerks-Audiodatenträger und bemühen sich, diesem nachzueifern. Bei älteren Schülern sinkt die Begeisterung für diese Form des Fremdsprachenunterrichts – die vorgestellte Methode der Arbeit mit einer Teleprompter-Software kann hier Abhilfe schaffen.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer mit Internetzugang
- Evtl: Tablet oder Smartphone zur Video- und Audioaufzeichnung

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Aussprachetraining am Beispiel der politischen Rede „I have a dream“ von Martin Luther King.
- Vorbereitung der Lehrkräfte: Ausschnitte der Rede „I have a dream“ (siehe Materialhinweise) heruntergeladen von der kostenlosen Teleprompter-Webseite (<https://www.freeprompter.com>)

- *Stand up straight.*
 - *Tell funny stories.*
 - *Keep it simple.*
 - *Use positive body language.*
 - *Don't speak too fast.*
- Nun dürfen die Schüler den gewählten Text zunächst ihrem Nachbarn vortragen. Etwas Schauspielerei darf dabei natürlich sein:
- Try to sound relaxed/nervous/excited/afraid.*
- Sobald der Text ein paar Mal geübt wurde, dürfen freiwillige Schüler nun zum Rednerpult und sich im dramatischen Vortrag der Rede versuchen. Ein Schüler dient hierbei als Prompter, der darauf achtet, dass der Text nicht zu schnell vor den Augen des Redners verschwindet.
 - Anhand der vorher erarbeiteten Kriterien geben die Schüler nun Feedback zum Sprechen vor der Klasse. Der Lehrer gibt ebenfalls Rückmeldungen, konzentriert sich jedoch auf die korrekte Aussprache, welche ja eigentliches Ziel der Unterrichtseinheit sein sollte.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Für diese Unterrichtskonzeption muss sich die Schülergruppe gut kennen. Sozial schlechter integrierte Schüler sollten nicht als erste vor der Klasse sprechen.
- Die Schüler sollten instruiert werden, ausschließlich positive Rückmeldungen zu geben.

Erweiterungen und Abwandlungen

- Um in ein professionelleres Redetraining einzusteigen, könnten die Vortragenden auch auf Video aufgenommen werden. Hierzu werden sich die Schüler in der Regel gern vorbereitend vornehm anziehen wollen, um sich souveräner zu fühlen.
- Die Arbeit an einer eigenen Rede könnte sich logisch anschließen. Vielleicht findet sich im Schuljahr ein passender Anlass, etwa die Begrüßung der Delegation einer Partnerschule, die Eröffnung einer Ausstellung oder die Moderation eines internationalen Abends.

Analoge Alternative

Analoge Prompts mit hochzuhaltenden Zetteln können genauso gut verwendet werden, sind jedoch fehleranfälliger, insbesondere, wenn der Prompter selbst hat hier eine anspruchsvollere Aufgabe.

Download zur Ansicht



45 Minuten



Erarbeitung



Sehenswürdigkeiten erkunden und mit eigenen Worten beschreiben

Beschreibung

Eine Klassenfahrt nach London, nur um mal schnell zu sehen, wie sich die Skyline im letzten Schuljahr verändert hat? Klingt nach einer guten Idee – ist aber in der Regel nicht realisierbar. Deutlich kostengünstiger lässt sich London online erkunden. Die Schüler sehen sich Architektur und Kultur auf einem virtuellen Stadtrundgang an und nutzen dabei das Kartenmaterial aus Google® Earth. Zudem arbeiten die Schüler an ihrer Sprechfertigkeit, indem sie die Sehenswürdigkeiten beschreiben.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer und Beamer oder ⇒ interaktives Whiteboard mit Internetzugang und Google®-Chrome-Browser
- Laptops, Smartphones oder Tablets mit der App Google® Earth pro Gruppe

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Kennenlernen der Sehenswürdigkeiten Londons im Rahmen der Landeskunde
- Vorbereitung: Der Lehrer sollte dafür sorgen, dass alle Endgeräte auf Englisch eingestellt werden. Am Computer lässt sich die Software voreinstellen (Tools / Optionen / Allgemein / Sprache). Die Schüler bearbeiten in Kleingruppen mithilfe von Google® Earth folgende Arbeitsaufträge zu London:

a) Find three tall skyscrapers.

What are their names? Find out some information about them.

1. _____ ' _____ " N
 _____ ' _____ " W
 2. _____ ' _____ " N
 _____ ' _____ " W

b) Find three bridges. How old are they? Can you find a bridge only for pedestrians?

1. _____ ' _____ " N
 _____ ' _____ " W
 2. _____ ' _____ " N
 _____ ' _____ " W

c) Find three railway stations. Write down their names. Which one is the biggest?

1. _____ ' _____ " N
 _____ ' _____ " W
 2. _____ ' _____ " N
 _____ ' _____ " W

zur

0°05'59"W. Die Koordinaten können in Google® Earth in das Suchfeld eingegeben werden, um am Präsentationsrechner schnell zu den gewünschten Sehenswürdigkeiten zu gelangen. Bei der Beschreibung achten die Schüler auf eine lebendige Sprache, die ausschmückende Adjektive enthält. Je nach Lernfortschritt kann auch das Thema „Comparisons“ wiederholt werden.

- Die Präsentation kann im Stamm- und Expertengruppen-Verfahren geschehen oder frontal am Lehrerrechner. Die Ergebnisse sollten fixiert werden. Hier könnte eine Gruppe als Protokollteam arbeiten, die – für alle sichtbar – am PC in einem Textverarbeitungsprogramm schreibt.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Die ⇒ StEx-Methode (auch: Gruppenpuzzle) funktioniert in der Regel erst nach ein oder zwei Probeläufen.
- Google® Earth benötigt eine zuverlässige Datenverbindung, insbesondere wenn mehrere Rechner gleichzeitig damit arbeiten. Dies sollte vor dem Unterricht getestet werden.
- Der zeitliche Rahmen für das Bearbeiten sollte zu jeder Zeit transparent sein. Die Gefahr ist groß, dass die Schüler sich ansonsten in Details verzetteln. Die Aufträge können bei jüngeren Schülern auch noch aufgeteilt werden. So würden die Schüler zunächst attraktive Kirchen, Brücken oder Bahnhöfe auswählen. Danach würden die Details dazu recherchiert – so wird sichergestellt, dass die Schüler nicht immer wieder von vorne anfangen.
- Beim Arbeiten mit Google® Earth werden die Schüler unbeaufsichtigte Momente nutzen, um sich gegenseitig ihre Fußballplätze, Grundschulen etc. zu zeigen. Ein gangbarer Weg besteht darin, dass die Schüler hierfür zehn Minuten eingeräumt bekommen.

Erweiterungen und Abwandlungen

- Google® Earth bietet Material für jede britische, australische und US-amerikanische Großstadt. Die verschiedenen Ebenen zeigen neben Sehenswürdigkeiten auch Geschäfte, Museen oder umweltpolitisch interessante Zonen.
- Auch in der Nachbereitung von Klassenfahrten lässt sich Google® Earth gut einsetzen.

Analoge Alternative

Mit einem Klassensatz an Stadtplänen oder Karten mit Sehenswürdigkeiten ausgestattet, lässt sich eine ganz ähnliche Illustrationseinheit auch analog planen. Allerdings können die Schüler hier nicht mit Koordinaten arbeiten und benötigen zusätzliche Informationen in Form von Texten.

Download
zur Ansicht