



Thema: Spielerische Wiederholung der Zeit des Indefinido

Fach:	Spanisch
Klasse/Jahrgangsstufe:	Jahrgangsstufe 1/2
Schulart:	BG
Lehrplanbezug:	BPE 5.7
Zeitumfang:	10–15 Minuten

Aktivität der Lernenden im digitalen Unterricht ...

durch Verwendung eines Quiz, bei dem die Schülerinnen und Schüler gegeneinander antreten und durch Korrektheit und Tempo im Ranking steigen.

Aufgabenstellung und -implementation:

- Die Lernenden bearbeiten auf einem digitalen Endgerät in eigenem Tempo Fragen zur Bildung des Indefinido (oder einer anderen Zeitform).
- Durch die Elemente der Gamification wie Zeit, Punkte und Ranking sind die Lernenden besonders motiviert, sich mit der eher trockenen Materie auseinanderzusetzen.

genutzte Tools mit pädagogischer Intention

- [QuizAcademy¹](#) (Alternativen: [Kahoot¹](#), [Quizizz¹](#), [Quizle Live¹](#)): Je nach Anwendung können die Lernenden alleine oder in der Gruppe das Quiz bearbeiten und sich auf spielerische Art und Weise mit einer Thematik auseinandersetzen.

Erweiterung der Handlungskompetenz durch dieses Unterrichtsarrangement

Vorstruktur: Die Lernenden kennen bereits die Bildungsregeln für den Indefinido (o. eine andere Zeit).

Fachliche Kompetenzen: Spanische Verben können in der Zeit des Indefinido richtig konjugiert werden.

Überfachliche Kompetenzen:

- Methodenkompetenz
- Selbstlernkompetenz

¹ Die genannten Tools sind nur beispielhaft genannt. Die Beispiele sind von der Praxis für die Praxis. Bitte beachten Sie des Weiteren die rechtlichen Hinweise am Ende dieses Dokuments.





Hinweise zur Umsetzung und Link zu geeigneten Tutorials

Sind die Schülerinnen und Schüler mit der Quiz-Anwendung nicht vertraut, so müssen für die Einarbeitung bei der ersten Nutzung ca. fünf Minuten eingeplant werden.

Tutorial für die Anwendung QuizAcademy¹: <https://quizacademy.de/videos/>





Arbeitsauftrag

- Scannen Sie den erhaltenen QR-Code ab oder geben Sie den angegebenen Buchstabencode in der App ein.
- Bearbeiten Sie das Quiz anschließend auf Ihrem digitalen Endgerät.
- Je nach Zeit und Bedarf können Sie das Quiz wiederholen.





Verlaufsplanung

Dauer	Phase	Was wird gelernt? Angestrebte Kompetenzen	Wie wird gelernt?		Material / Tool mit direktem Link	Erläuterungen
			Handeln der Lehrenden	Handeln der Lernenden		
10 min	E, K	S können den Indefinito bilden.	L erstellt das Quiz und gibt den Code an die S weiter. Nach Ende des Quiz werden schwierige Fragen nochmals im Plenum thematisiert bzw. besprochen.	S geben den Code am digitalen Endgerät ein und bearbeiten das Quiz. Auf Wunsch kann das Quiz wiederholt werden, um sich verbessern zu können.	https://quizacademy.de/	

Abkürzungen:

Phase: BA = Bearbeitung, E = Unterrichtseröffnung, ERA = Erarbeitung, FM = Fördermaßnahme, K = Konsolidierung, KO = Konfrontation, PD = Pädagogische Diagnose, Z = Zusammenfassung
R = Reflexion, Ü = Überprüfung, F = Feedback

Abkürzungen: AA = Arbeitsauftrag, AB = Arbeitsblatt, AO= Advance Organizer, D = Datei, DK = Dokumentation, EA = Einzelarbeit, FK = Fachkompetenz, FOL = Folie, GA = Gruppenarbeit, HA = Hausaufgaben, HuL= Handlungs- und Lernsituation, I = Information, IKL = Ich-Kann-Liste, KR = Kompetenzraster, L = Lehrkraft, LAA = Lösung Arbeitsauftrag, O = Ordner, P = Plenum
PA = Partnerarbeit, PPT = PowerPoint-Präsentation, PR = Präsentation, S = Schülerinnen und Schüler, TA = Tafelanschrieb, ÜFK = Überfachliche Kompetenzen, V = Video

Lernphase: k = kollektiv, koll = kollaborativ; koop = kooperativ, i = individuell





Rechtliche Hinweise

Datenschutzrecht

Die vorliegend vom ZSL vorgeschlagenen Tools wurden nicht datenschutzrechtlich geprüft. Eine datenschutzrechtliche Prüfung ist von der verantwortlichen Stelle im Sinne des Art. 4 Nr. 7 DSGVO durchzuführen. Verantwortliche Stelle im Sinne des Art. 4 Nr. 7 DSGVO ist die Stelle, die über die Zwecke und Mittel der Verarbeitung entscheidet.

Ferner sind folgende rechtliche Hinweise der ZSL-Seite zum Urheberrecht, Haftung für Inhalte sowie Internetauftritte dritter Anbieter/Links zu beachten:

<https://zsl-bw.de/Lde/Startseite/service/impressum>

