

## Handreichung zum dritten Szenario

### Drittes Szenario: Motivation mit Hilfe von Feedback fördern und einen Überblick über das bereits erworbene Wissen vermitteln

#### Idee:

Unterschiedliche Tools, die den Abschluss einer Stunde ergänzen können und den Kindern sofortiges Feedback geben.

- mit „book creator“ eine Checkliste erstellen
  - Abschlussquiz mit „Kahoot!“
  - „Make dice“ Würfel mit Reflexionsfragen/Satzanfängen
- auf die Antworten der/des Schüler:in eingehen  
→ am Ende jeder Stunde schnell durchführbar

#### Variationen:

Nach jeder Unterrichtsstunde kann ein Stern durch das Absolvieren eines 5 Minuten „Kahoots!“ erreicht werden über die Inhalte der vergangenen Stunde.

- Am Ende der Einheit wird die Urkunde überreicht. Dies fördert die Motivation und dient der Sicherung der Inhalte.
- Zum Ende einer Einheit können Schüler:innen ein Quiz für Mitschüler:innen gestalten, sodass eine weitere Sicherung der Inhalte erfolgen kann. Das Beantworten der Fragen der Mitschüler:innen steigert die Motivation und den Ehrgeiz.

#### Was wird benötigt?

- iPad
- App: „Kahoot“
- App: „book creator“
- App: „Make dice“

#### • Welcher Teil des UDL wird angesprochen?

- selbstregulierendes Lernen im Mittelpunkt
- Berücksichtigung aller drei Punkte aus der Kachel

#### Warum ist dieses Szenario zielführend?

- Feedback für Lehrkraft und Schüler:innen sichtbar machen. (siehe 9.3.)
- Schüler:innen können Quiz selbstständig durchführen und dabei den Lernzuwachs der Stunde zeigen. (siehe 9.3.)
- Sternesystem kann motiviert, das Quiz zum Ende der Stunde erfolgreich zu absolvieren.
- Quizfragen können sowohl schriftlich als auch mündlich, bzw. unter Einbezug von Piktogrammen, erstellt werden, sodass die Fragen verstanden werden. Schüler:innen können die Fragen dann selbstständig bewältigen. (siehe 9.2.)
- Lehrkraft kann einsehen, welche Inhalte/ Fragen wiederholt werden müssen und kann diese erneut thematisieren.

Inspirationen:

**Make dice:**



Screen shot „Make dice“ mit Satzanfängen

- CAST- Center for Applied Special Technology (2018). *Universal Design for Learning Guidelines*, Version 2.2. Online verfügbar unter <https://udlguidelines.cast.org> (27.02.2023).
- Schlüter, Melle, Wember (2016): Unterrichtsgestaltung in Klassen des Gemeinsamen Lernens. Universal Design for learning. In: *Sonderpädagogische Förderung heute* 3, 270 – 285.