

IoT in Education – We are the Makers! – Lernszenario ‚Gib‘ der welt eine helfende Hand – Die soziale Bedeutung von e-Nable

1. Name des Lernszenarios	Giving the world a helping hand – the social impact of e-Nable (Gib‘ der Welt eine helfende Hand - Die soziale Bedeutung von e-Nable)
2. Zielgruppe	Englisch-Unterricht im 4. oder 5. Lernjahr
3. Dauer	5 bis 6 Stunden
4. Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> - Gesellschaftliches Bewusstsein - Erlangung von Wissen über Menschen mit Behinderungen und moderne Lösungen
5. Erwartungshorizont	<ul style="list-style-type: none"> - Erlangung von Wissen über eine soziale Organisation und ihre Bedeutung für Kinder und ihre Familien (Bedeutung für die Gesellschaft) - Kennenlernen der Geschichte von e-Nable/e-Nable Frankreich - Bedeutung und Wirkung des 3D-Drucks erkennen
6. Methoden	Trainieren unterschiedlicher Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> - Recherche - Hör-Sehverstehen - Schreiben - Sprechen - Mediation - 3D-Druck
7. Räumlichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Klassenzimmer mit PC, um die Filme zu zeigen - 3D-Drucker
8. Werkzeuge/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> - Filme - Texte - Aufgaben (s. PPT)
9. Schrittweise Beschreibung der Aktivität / des Inhalts	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung - Ideen für <ul style="list-style-type: none"> o die Recherche o das Leseverstehen o kreatives Schreiben o das Sprechen o die Mediation (s. PPT)

10. Feedback	<p>Die Klassenkameraden und die Englischlehrkraft geben den Schüler/-innen Feedback zu ihrer Arbeit.</p>
11. Beurteilung & Bewertung	<p>Die Lehrkraft könnte z. B. eine Klassenarbeit oder eine andere Art von Test oder Quiz einsetzen, um das neu erworbene Wissen und das Bewusstsein der Lernenden abzu prüfen.</p>