

App in die Geschichte

Funktionen und Unterrichtsideen: Hinweise für LehrerInnen

Die Webanwendung *App in die Geschichte* wurde speziell für den Geschichtsunterricht entwickelt. Die App bietet mehrere Funktionalitäten bzw. Werkzeuge zum historischen Lernen. Die einzelnen Funktionen der Anwendung eignen sich für unterschiedliche Phasen des Unterrichts sowie zur Förderung unterschiedlicher Kompetenzen.

App in die Geschichte – die App zum mobilen Geschichtslernen

Im Archiv befinden sich rund 80.000 digitalisierte Quellen. Suche im Archiv nach Quellen aus deiner Stadt. Analysiere sie mit den Werkzeugen der App und erzähle die Geschichte deines Ortes!

ZUM ARCHIV



Entdecken

Suche die Orte, an denen die digitalisierten Fotos aus den Archiven aufgenommen wurden. Mache eigene Fotos wie die Orte heute aussehen, lade sie hoch und verorte sie auf einer Karte.



Entschlüsseln

Bringe die digitalisierten Archivalien zum Sprechen: Beobachte genau, was zu sehen ist, vergib Schlagworte und analysiere die Bilder mit Hilfe digitaler Werkzeuge.



Erzählen

Nutze die Möglichkeiten der multimedialen Zeitleisten, um Geschichte zu erzählen. Du kannst allein oder mit anderen Texte schreiben, Audiodateien aufnehmen und Videos einbetten.

App-Funktionen

- 1) Das **Digitale Archiv** stellt digitalisierte Quellen aus verschiedenen Archiven bereit, auf die separat und von jeder der unter 2-4 genannten Funktionen zugegriffen werden kann
- 2) Das **Mapping Game** fördert das Wahrnehmen von Historizität (Per-Zeption) in der eigenen Lebensumwelt.
- 3) Das **Tagging Game** und die Quellenannotation sind Analysewerkzeuge (De-Konstruktion).
- 4) Mit Hilfe der **Zeitleisten** lassen sich eigene Narrationen (Re-Konstruktion) erstellen.

Nach Anmeldung können Lehrkräfte Lerngruppen anlegen und ihre Schülerinnen und Schüler dort eintragen. Für die Registrierung der Schülerinnen und Schüler sind also keine weiteren Angaben notwendig. Die Schülerinnen und Schüler brauchen auch keine eigene E-Mail-Adresse, um die Anwendung zu nutzen.

Alle Funktionen können in Einzelarbeit genutzt werden. Bei den Zeitleisten besteht zudem die Möglichkeit, auch kollaborativ zu arbeiten. Ein Nutzer legt dabei eine Zeitleiste an und lädt weitere Nutzer zur Bearbeitung ein, so dass am ein gemeinsames Produkt erstellt werden kann.

Digitales Archiv

Quellen Home / Quellen

Q Archiv durchsuchen

| | | |
|---|--|-----------------|
| Suchbegriff z. B. Koblenz oder Siegessäule | Zeitraum (von - bis) Jahr Jahr | Tags |
| Ort | Person | Herkunftsarchiv |
| Sortierung Titel | Los! | |

79539 Dokumente gefunden:

| | | | |
|---|---|---|---|
|  | <p>'Eisfest' auf der Rheinlache in Koblenz</p> <p>Eine Vielzahl von Personen - offensichtlich jung und alt - hat sich auf der vereisten Rheinlache eingefunden, um dort vergnüglich über das Eis zu schlittern.</p> <p>mehr Infos</p> |  | <p>'Wehrmachtsverbände' am Deutschen Eck anlässlich des Einmarsches in die entmilitarisierte Zone am 7.3.1936</p> <p>Am 7.3.1936 zog die Wehrmacht in das durch den Versailler Vertrag entmilitarisierte Rheinland, das auch als entmilitarisierte Zone des Deutschen Reiches bezeichnet wurde, ein. Aus diesem Anlass marschierten am Deutschen Eck, einem Ort, der schon aufgrund seines Namens seit Beginn des 19. Jahrhunderts für das Nationalgefühl der Deutschen einen hohen Symbolwert hatte, Verbände der deutschen Wehrmacht auf.</p> |
|---|---|---|---|

Funktionsbeschreibung

Im digitalen Archiv der App befinden sich digitalisierte Quellen aus verschiedenen Archiven. Das App-Archiv kann nach Schlagwörtern, Personennamen, Orten oder Zeiträumen durchsucht werden. Die Anzeige der Quellen lässt sich alphabetisch nach dem Titel oder chronologisch organisieren.

Archive als Institutionen haben einen eigenen Zugang zur App und können selbstständig digitalisierte Quellen zum App-Archiv hinzufügen. Um rechtlich eine Bearbeitung, Veränderung und eventuell eine Veröffentlichung der Quellen durch Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen, stehen die Digitalisate unter Creative Commons- oder Public Domain-Lizenz. Die einstellenden Archive können für ihre digitalisierten Quellen zwischen verschiedenen Lizenzen wählen. Das App-Archiv ist öffentlich und damit auch ohne Passwort durchsuchbar.

Lehrkräfte können gleichfalls Materialien für ihre Schülerinnen und Schüler einstellen. Diese erscheinen allerdings dann nicht für die Öffentlichkeit im App-Archiv, sondern sind nur für die jeweilige Lerngruppe sichtbar.

Ideen für Unterrichtseinsatz

Mit dem App-Archiv kann an verschiedenen Stellen im Unterricht gearbeitet werden. Die Lehrkraft kann das Archiv zur Vorbereitung nutzen, interessante Quellen auswählen und der jeweiligen Schülergruppe zur Bearbeitung zur Verfügung stellen.

Alternativ recherchieren Schülerinnen und Schüler im Archiv selbstständig z.B. zum Einstieg in eine Unterrichtseinheit und wählen ein Bild aus, das für sie das anstehende Thema repräsentiert. Sie stellen ihre Auswahl im Plenum vor und begründen diese. Auf diese Weise lassen sich Alltagsvorstellungen und (Prä-) Konzepte erheben und explizieren, die alle Lernenden stets mit in den Unterricht bringen. Am Ende der Unterrichtsreihe kann dann die Frage stehen, ob sie zu dem Thema weiterhin das gleiche Bild auswählen würden. An der jeweiligen Begründung lässt sich erkennen, ob sich durch die Erarbeitung des Themas im Unterricht die Vorstellungen verändert haben oder nicht.

Lehrerinnen und Lehrer können Quellen aus dem Archiv auswählen und den Lernenden diese Auswahl zur Verfügung stellen. Die Schülerinnen und Schüler haben die Aufgabe die ausgewählten Quellen anhand vorgegebener (z.B. chronologische Abfolge von Architekturstilen) oder selbst definierter Kriterien in eine sinnvolle Reihenfolge zu bringen und auf einer Zeitleiste anzuordnen.

Schließlich gestalten Schülerinnen und Schüler zum Abschluss einer Unterrichtseinheit mit Hilfe der digitalisierten Quellen multimediale Zeitleisten, um die erarbeiteten Inhalte noch einmal in chronologischer Abfolge zu gliedern und zusammenzufassen.

Eigene Dateien hochladen

Sowohl Lernende als auch Lehrkräfte können im Schülerbereich der App eigene Dateien hochladen oder sofern es sich um Videos oder Sounddateien handelt einbetten. Die hinzugefügten Dateien können für die eigene Lerngruppe freigegeben und mit ihr geteilt werden, so dass alle Mitglieder der Lerngruppe die Dateien abrufen, bearbeiten und weiter verwenden können, z.B. zur Erstellung von Zeitleisten. Die selbst hochgeladenen Dateien bleiben allerdings innerhalb der Lerngruppe und sind daher nicht im Archiv der App abrufbar.

Mapping Game

App in die **Geschichte** MAPPING GAME TAGGING GAME ZEITLEISTEN ZUM ARCHIV HIGH SCORE

Eigenes Foto hochladen Home / Quellen / Referenz

Eigenes Foto hochladen

Bitte lade ein Referenz Foto hoch und stelle die korrekte Position des Dokuments in der Karte ein.

Titel

'Eisfest' auf der Rheinlache in Koblenz


Beschreibung

Eine Vielzahl von Personen - offensichtlich jung und alt - hat sich auf der vereisten Rheinlache einbefunden, um dort vergnüglich über das

Foto hochladen

Keine Datei ausgewählt.

Geo Position



Das Original-Foto:



Funktionsbeschreibung

Das Spiel basiert auf den Möglichkeiten der Georeferenzierung durch mobile Endgeräte und eignet sich besonders für die Arbeit mit Fotos und Gemälden. Die Perspektive der historischen Ansicht einer Quelle kann im aktuellen Stadt- oder Landschaftsbild gesucht werden. Die Kamera des Smartphones oder Tablets erlaubt eine Aufnahme der heutigen Ortsansicht. Die geographischen Koordinaten des Aufnahmestandpunkts werden mit Hilfe der GPS-Funktion des Geräts automatisch erfasst und mit beiden Aufnahmen, dem historischen Original- und dem aktuellen Bild, verknüpft. Dem Nutzer werden die gemachten Bilder zudem auf einer Landkarte

(engl. *map*) angezeigt. Andere Nutzer der App können die neuen Aufnahmen im Hinblick darauf bewerten, inwiefern sie die Perspektive des Originals tatsächlich wiedergeben. Der Autor des Fotos erhält für positive Bewertungen seiner Aufnahmen durch andere Nutzer Punkte für die Highscore.

Ideen für den Unterrichtseinsatz

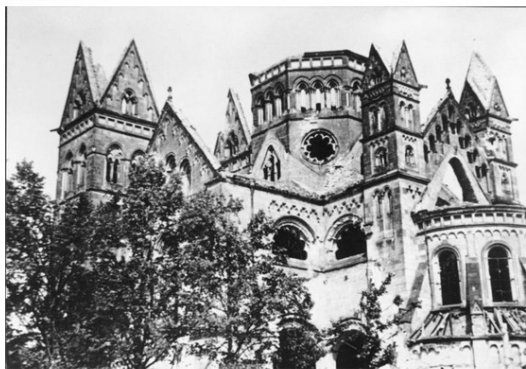
Das Mapping Game eignet sich besonders für den Einstieg in ein lokal- oder regionalhistorisches Thema. Insbesondere die Themen historische Stadtentwicklung sowie Umgang mit den baulichen Überresten des kulturellen Erbes sind interessant. Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag alte Ansichten ihres Schulortes im heutigen Stadtbild wiederzufinden. Die Aufnahmen der Lernenden werden mit den Originalansichten verglichen, um Kontinuitäten und Veränderungen des Ortes zu beschreiben und damit seine Historizität wahrzunehmen. Dies bildet den Ausgangspunkt für die Formulierung von Fragen oder Hypothesen für die weitere Arbeit.

Mapping Game

[Home](#) / [Mapping Game](#) / [Mapping Game](#)

Bewerte das neue Foto:

Original Foto



Bundesarchiv, Bild 146-1974-115-53
Foto: o.A. | 1946

Herkunftsarchiv

Bundesarchiv, Bild 146-1974-115-53 / CC-BY-SA:3.0, via Wikimedia Commons

Neues Foto



Das Spiel eignet sich auch für Exkursionen und Klassenfahrten. Die Lehrkraft stellt eine Auswahl von thematisch ausgewählten Stadtansichten für die Lerngruppe zusammen. Anstatt oder auch vorbereitend zu einer Stadtführung erkunden die Lernenden die unbekannte Stadt mit Hilfe der Fotos und einem Stadtplan, indem sie die fotografierten Orte im heutigen Stadtbild wiederfinden


und fotografieren. Die Fotos können dann zu einer Nachbereitung und Vertiefung des Ausflugs im Unterricht dienen.

Ansätze für thematische Fokussierungen sind vielfältig denkbar. So können u.a. chronologische Zugänge gewählt werden (die Stadt im Mittelalter, in der Frühen Neuzeit, im 19. Jahrhundert oder im Zweiten Weltkrieg), ebenso wie Bauwerke (Kirchen, Befestigungen etc.), Kunst-Epochen (Romanik, Gotik etc.), biographische (Geburtshaus, Schule, Gedenkplatten etc.) oder kategoriale Aspekte (wie Repräsentationen von Herrschaft im Stadtbild: Burg, Rathaus etc.).

Falls keine Bilder im App-Archiv zur jeweiligen Stadt vorhanden sind, kann eine Kooperation mit dem jeweiligen Stadtarchiv angefragt werden, oft ist auch eine Online-Suche z.B. in den Wikimedia Commons https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page hilfreich.

Tagging Game

Tagging Game Home / Tagging-Game / Runde 1



Runde 1 von 5

5/7

Deine Punkte: 0

Schlagworte in dieser Runde: 0

Funktionsbeschreibung

Die digitalisierten Quellen werden ohne Schlagworte in das App-Archiv übernommen. Das eröffnet die Möglichkeit, dass die Nutzer die Quellen selbst verschlagworten (engl. *to tag*). Um eine Quelle zu verschlagworten, ist eine genaue Beobachtung des Bildes bzw. ein Verständnis des Textes notwendig.

Die Verschlagwortung erfolgt in zwei Etappen: Zunächst können beliebig viele Vorschläge für Schlagworte eingegeben werden. Fünf Quellen werden jeweils für eine Minute eingeblendet. Wird ein Schlagwort vom System als zutreffend erkannt, erhält der Nutzer dafür Punkte für die Highscore.

Sobald einer Quelle fünf als "richtig erkannte" Schlagworte zugeordnet sind, erscheint sie nur noch im Tabu-Spiel, wo sie weiter verschlagwortet wird. Nun werden die bereits existierenden Schlagworte angezeigt und dürfen nicht mehr eingegeben werden. Auch hier gibt es für weitere richtige Schlagworte Highscorepunkte.

Die vergebenen Schlagworte werden den Quellen dauerhaft zugeordnet und sind fortan auch über die Suchfunktion im App-Archiv nutzbar. Da die Schlagworte von allen Nutzern vergeben werden, können sich auch Fehler einschleichen, z.B. weil ausprobiert wird, ob auch "Schlumpf" als Schlagwort akzeptiert wird, Symbole nicht richtig gedeutet werden oder die Fachbegriffe fehlen und so bei Bildern aus dem Zweiten Weltkrieg das Schlagwort "Bundeswehr" eingegeben wird.

Für fehlerhafte Schlagworte gibt es einen Meldebutton. Es folgt eine interne Nachricht an die Lehrkraft des Schüler, der den Meldebutton genutzt hat. Die Lehrkraft muss nun einschätzen, ob es sich um ein richtiges oder nicht zutreffendes Schlagwort für die Quelle handelt und kann das Schlagwort gegebenenfalls komplett aus dem System löschen. Für nachträglich gelöschte Schlagworte werden auch bereits vergebene Highscore-Punkte abgezogen. Hingegen erhalten die Schülerinnen und Schüler, die ein falsches Schlagwort erkannt und gemeldet haben, einen Zusatzpunkt.

Ideen für den Unterrichtseinsatz

Die Funktion dient dem spielerischen Üben möglichst präziser Bild- und Dokumentbetrachtung. Gefördert wird zudem das Wiedererkennen von Personen, Bauten und die wiederholende Festigung von Fachbegriffen.

Das selbstständige Verschlagworten unterstützt das Verständnis von grundlegenden wissenschaftlichen Arbeitstechniken wie Ordnen und Strukturieren. Zudem fördert das Schlagwortfinden die Recherchekompetenz der Schülerinnen und Schüler z.B. im Hinblick auf die Nutzung von Online-Suchmaschinen oder Bibliothekskatalogen. Als falsch gemeldete Schlagworte können als Lernanlass aufgegriffen und im Plenum am konkreten Beispiel diskutiert werden. Es ist sinnvoll, dass Lernende bereits Erfahrungen mit genaue Bildbetrachtungen und -beschreibungen vor dem Spielen gesammelt haben.

Die Arbeit mit dem Tagging Game eignet sich als Vorbereitung der Analyse von zuvor verschlagworteten Quellen. Es kann aber auch eingesetzt werden, um zum Abschluss einer Unterrichtsreihe an einer Auswahl von Quellen neu kennengelernte Begriffe und Personen zu wiederholen und zu festigen. Darüber hinaus ist es als spielerische Übung zwischendurch geeignet, um den Unterricht aufzulockern und genaue Bildbetrachtungen zu trainieren.

Ebenso lässt sich mit bereits durch andere Lernende verschlagwortete Quellen arbeiten. Sind die Schlagworte richtig, vollständig und hilfreich für die Beschreibung des Bildes? Falls nicht, können Sie als falsch gemeldet, korrigiert und ergänzt werden. Hier besteht die Möglichkeit ein Anzahl von Bildern in Gruppen überprüfen und bearbeiten zu lassen.

Sinnvoll ist es in jedem Fall bei alten Stadtansichten als Quellen, dass diese aus dem Lebensraum, also Schul- und/oder Wohnort, der Lernenden stammen, so dass diese auf ihre Ortskenntnisse

zurückgreifen können, um die Quellen zu erschließen und zu verschlagworten. Handelt es sich um Quellen, für die den Lernenden das Kontextualisierungswissen fehlt, bleibt die Verschlagwortung notwendiger an der Oberfläche und bringt weitgehend banale Begriffe hervor.

Zeitleisten

Bundeskanzler Test Zeitleiste 1949 - 2014
Mitarbeit: Simone (Besitzer) Steffen



21. Oktober 1969 — 7. Mai 1974
Willy Brandt
Willy Brandt (1913–1992)

1. DEZEMBER 1966
Kurt Georg Kiesinger

16. MAI 1974
Helmut Schmidt

Bundesarchiv, B 145 Bild-F048644-0015 / Wegmann, Ludwig / CC-BY-SA-3.0, via Wikimedia Commons



Timeline showing German Chancellors: Konrad Adenauer, Kurt Georg Kiesinger, Willy Brandt, Ludwig Erhard, Helmut Schmidt, Helmut Kohl, Gerhard Schröder, Angela Merkel.

Funktionsbeschreibung

Das Zeitleistenmodul ermöglicht die Erstellung einfacher, eigener Narrationen durch die Schülerinnen und Schüler. Die Zeitleisten können individuell oder kollaborativ in Partner- oder Gruppenarbeit erstellt werden.

Insgesamt gibt es drei Darstellungsformen: als klassische Zeitleiste, eine Kompakt- sowie eine Kartenansicht. Bei jeder erstellten Zeitleiste lässt sich zwischen allen drei Darstellungsformen wechseln.

In die Zeitleiste integrieren lassen sich die digitalisierten Quellen aus dem App-Archiv, eigene Fotos, Texte, Audiodateien sowie als Einbettung von anderen Seiten auch Videos. Damit können vergleichsweise komplexe multimediale Geschichtserzählungen auf einer Zeitachse entstehen. Die Quellen aus dem App-Archiv werden nach Auswahl automatisch auf der Zeitleiste verortet. Falls ein anderer Platz sinnvoll oder notwendig ist, lässt sich der Zuordnungspunkt manuell verändern. Auch Zeiträume, z.B. die Regierungszeiten von Königen oder Präsidenten, sind als Eingabe möglich und werden auf der Zeitachse abgebildet. Damit lassen sich auch Zeiträume abbilden, wenn eine genaue Datierung unsicher, aber eingrenzbar ist.

Ideen für den Unterrichtseinsatz

Das Erstellen einer Zeitleiste durch Schülerinnen und Schüler kann innerhalb einer Unterrichtseinheit oder in einer Projektarbeit zur Orientierung in der Zeit dienen und ggf. fortlaufend ergänzt und erweitert werden. Sie bilden damit eine Form der Ergebnissicherung und -präsentation. Sinnvoll ist das Erstellen einer Zeitleiste daher auch zum Abschluss einer Unterrichtseinheit, um die erarbeiteten Inhalte noch einmal chronologisch zu strukturieren und abschließend zusammenzufassen.

Zeitleisten können auch als eine alternative Methode der Texterschließung genutzt werden. Schülerinnen und Schüler sind dabei aufgefordert, die Relevanz von Ereignissen in der Auseinandersetzung mit einem Darstellungstext zu ermitteln – und falls der Text das nicht bereits vorgibt, diese in eine chronologische Abfolge zu bringen. Die Aufgabe besteht darin, den betreffenden Text einzeln zu lesen und anschließend in Kleingruppen je nach Länge und Inhalt des Textes 3/5/7 Daten bzw. Ereignisse zu benennen, die ihnen im Zusammenhang des Themas essentiell erscheinen und ihre Auswahl zu begründen. In der Diskussion der Ergebnisse der einzelnen Gruppen ergibt sich dann eine gemeinsame begründete Zeitleiste mit Jahreszahlen für von den Schülern als relevant erkannten Ereignissen. Der Unterschied zu vorgegebenen Zahlenstrahlen oder Zeitleisten im Schulbuch ist, dass die Schüler verstanden haben, warum diese Daten wichtig sind und auch selbst begründen können, warum sie Sinn machen.

Durch die Auswahl, Diskussion und Präsentation erfahren die Ereignisse zudem eine Verknüpfung und zugleich wird das Textverständnis gesichert. Vor allem entwickeln die Schülerinnen und Schüler Kriterien für die Relevanz von Informationen und werden insgesamt souveräner im Umgang mit Texten. Es ist eine wichtige Erkenntnis, dass nicht alles in einem Text wichtig ist, dass Vorwissen nötig ist, um diese Entscheidung zu treffen, und die Relevanz jeweils abhängig von der eigenen Fragestellung ist.

Dieses Vorgehen eignet sich auch für den Abschluss einer Unterrichtseinheit. Dann sollte der Umfang der auszuwählenden Einträge auf der Zeitleiste entsprechend etwas größer ausfallen (z.B. 5, 10 oder 12 Daten). Die Erarbeitung kann individuell oder kollaborativ erfolgen. Möglich ist auch eine gemeinsam erstellte Zeitleiste zur Grundlage für das Lernen und einen kleinen Test zu machen.

Die digitalen Zeitleisten ermöglichen über die Angabe von Datum und Text hinaus passende

digitale Materialien zur Illustration oder Erklärung auszuwählen. Zeitleisten bieten, wenn sie multimedial angelegt sind, vielfältige Gestaltungs- und Umsetzungsmöglichkeiten. Es können digitalisierte Quellen eingebettet werden ebenso wie selbst verfasste Beiträge der Schülerinnen und Schüler als Text-, Audio- oder Videodateien. Statt einer Folie oder PowerPoint-Präsentation können die erstellten Zeitleisten auch als unterstützende Visualisierung von Vorträgen im Geschichtsunterricht dienen.

Verwaltung: Registrierung für Lehrkräfte, Anlegen von Lerngruppen und Schülern

Registrierung Lehrkräfte

Lehrkräfte registrieren sich für die GeschichtsApp auf der Seite <http://app-in-die-geschichte.de/tutor/register/> unter Angabe Ihrer Mailadresse. Lehrkräften können nach der Anmeldung Lerngruppen, Schüler anlegen, Dokumente zu Gruppen zusammenfügen und einer Lerngruppe zuweisen.

The screenshot shows the 'Lerngruppe anlegen!' form in the GeschichtsApp. The form is contained within a blue header bar. Below the header, there are several input fields and a checkbox. The 'Lerngruppe' field is a text input with the placeholder 'Lerngruppenname'. The 'Freigegeben' field is a checkbox. The 'Start Datum' and 'End Datum' fields are date pickers, both showing '01/01/2009'. The 'Token' field is a text input with the placeholder 'Token vergeben'. At the bottom of the form, there is a button labeled 'anlegen'.

Lerngruppe anlegen

Schülerinnen und Schüler aus Klassen oder Oberstufenkursen können zusammen in einer Lerngruppe angelegt werden. Dazu klickt man auf "Lerngruppen" oben auf dem schwarzen Balken und dann auf "Lerngruppe anlegen". Es folgt das oben zu sehende Menü. Start- und Enddatum können auch noch nachträglich verändert werden. Die Vergabe eines "Token" (Gruppen-Code) ist notwendig, um ihn an andere Nutzer weiterzugeben, die bereits einen Account haben und sich mit diesem in einer Lerngruppe anmelden wollen. Dazu ist es in der App (<http://app-in-die-geschichte.de/student/subjects>) unter "Meine Lerngruppen" → "Für einen Kurs anmelden" notwendig, unter "Tutor" den Lehrernamen und unter "Lerngruppe" Gruppen-Code bzw. Token einzugeben.

| Test Lerngruppe | | | |
|-----------------|------------|------------|-----------|
| Token | Beginn | Ende | Studenten |
| test | 01.01.2009 | 01.01.2009 | |

Dokumente

Dokumente die dieser Lerngruppe zugehören

| Bild | Name |
|---|------|
| Diese Lerngruppe hat noch keine Dokumente | |

Schüler Verwaltung

Zum Anlegen von Schüler Datensätzen bitte einen Vorname + Nachname je Zeile hier eintragen und "Anlegen" Button drücken.

Einen Namen je Zeile eingeben.

Registrierung Schüler

In einer bereits erstellten Lerngruppe können Lehrkräfte selbst ihre Schülerinnen und Schüler anlegen (siehe Grafik oben). Damit sind die Lernenden automatisch dieser Gruppe zugeordnet und brauchen sich selbst nicht mehr zu registrieren. Auch das Token (Gruppen-Code) ist dann nicht mehr nötig für die Zuordnung.

Dokumentengruppen anlegen und Quellen einer Lerngruppe zuweisen

Lehrkräfte können ihren Lerngruppen wie auch einzelnen Untergruppen oder einzelnen Lernenden Quellen zur Bearbeitung mit den Werkzeugen der App gezielt zuweisen. Das erfolgt unter "Quellen". Dort hat man Zugriff auf das komplette Archiv der App, kann einzelne oder mehrere Quellen auswählen, die per Klick entweder einer zuvor angelegten Dokumentengruppe oder einer Lerngruppe zugewiesen werden können.

Die Dokumentengruppen erscheinen im Tagging Game und können dort zur Verschlagwortung angewählt werden. Die einer Lerngruppe zugewiesenen Dokumente erscheinen auf der Startseite der Lerngruppe und können für das Mapping Game genutzt, bereits vergebene Schlagworte geprüft und ggf. korrigiert werden oder die digitalisierte Quelle kann in eine Zeitleiste eingefügt werden.