



Institut zur Qualitätsentwicklung
im Bildungswesen

WISSENSCHAFTLICHE EINRICHTUNG DER LÄNDER
AN DER HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN E.V.

Hinweise für Lehrkräfte für die Arbeit mit dem interaktiven Übungsmodul

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

in diesem Manual erfahren Sie, wie Sie das interaktive Übungsmodul nutzen können, um Ihre Schülerinnen und Schüler spielerisch mit der Bearbeitung von Aufgaben am Tablet oder Laptop/Computer vertraut zu machen, die im Rahmen von digitalen VERA-Tests (auch Zentrale Lernstandserhebungen, KERMIT) oder dem IQB-Bildungstrend eingesetzt werden. Außerdem bietet die Durchführung des Übungsmoduls Ihnen die Möglichkeit, die Testsituation, insbesondere die Vorbereitung der Endgeräte und der räumlichen Gegebenheiten, vorab zu erproben.

Wir empfehlen Ihnen, das Übungsmodul in Ihrer Klasse einige Tage vor der Testdurchführung in einer Schulstunde einzusetzen und dabei das Gerät zu verwenden, das auch bei der Testung genutzt wird.

Das Übungsmodul folgt einer Abenteuerreise, auf der die Kinder die grundlegenden Funktionen zur Navigation und häufige Aufgabentypen kennenlernen, u. a.

- Lautstärke einstellen
- Scrollen und Navigieren
- verschiedene Auswahlaufgaben bearbeiten
- Wörter und Sätze mit der Tastatur schreiben
- Text markieren

Die Durchführung findet online über den Webbrowser statt und ist unter dem folgenden Link erreichbar: hu.berlin/iue

- Für die Bearbeitung am Computer/Laptop muss der Link hu.berlin/iue in einem Webbrowser (z. B. Firefox, Chrome, Edge, Safari, siehe unten) eingegeben werden.
- Für die Bearbeitung am Tablet kann entweder der Link in einem Webbrowser eingegeben werden oder ein QR-Code gescannt werden. Auf der Webseite finden Sie eine Druckvorlage, die insgesamt 30-mal den gleichen QR-Code zum Austeilen in Ihrer Klasse beinhaltet.

1. Technische Voraussetzungen

- **Endgeräte:** Tablets (bspw. iPad, Android, Windows), klassische Windows-PCs oder Laptops sowie MacBooks können genutzt werden. Bei Convertibles muss ggf. im Vorfeld entschieden und eingestellt werden, ob der Tablet- oder Laptop-Modus verwendet werden soll.
- **Internetbrowser:** alle gängigen Browser, die innerhalb der letzten etwa 12 Monate ein Update bekommen haben, können verwendet werden, z. B. Google Chrome ab Version 125, Microsoft Edge ab Version 125, Firefox ab Version 126 und Safari/iOS ab Version 17. Ältere Versionen können ggf. einzelne Aufgaben nicht korrekt anzeigen/abspielen.
- **Kopfhörer:** Für die Durchführung benötigen die Schülerinnen und Schüler Kopfhörer. Bitte stellen Sie sicher, dass jedes Gerät mit Kopfhörern verbunden werden kann. Sollten nicht genügend Kopfhörer vorhanden sein, kann das Übungsmodul auch als Hausaufgabe aufgegeben werden. Dort können die Schülerinnen und Schüler das Übungsmodul in individueller Bearbeitung auch über eine offene Audioquelle bearbeiten und benötigen keine Kopfhörer.

2. Allgemeine Hinweise

- Das Übungsmodul sollte idealerweise am gleichen Gerätetyp (z. B. Tablet) durchgeführt werden, der auch für die Testung eingesetzt wird.
- Klicken Sie das interaktive Übungsmodul selbst vor der Durchführung durch, um Fragen beantworten und Hilfestellung geben zu können.
- Die reine Bearbeitungszeit sollte für die Schülerinnen und Schüler ca. 15 Minuten betragen, kann aber je nach Vorkenntnissen variieren.
- Die einzelnen Aufgaben und Abschnitte einer Seite bauen aufeinander auf und werden zum Teil erst freigeschaltet, wenn bestimmte Interaktionen richtig erfolgt sind, z. B. müssen alle Videos und Audiodateien am Anfang einer Seite abgespielt werden.
- Nach jeder Aufgabe bekommen die Schülerinnen und Schüler eine Rückmeldung dazu, ob sie die Aufgabe entsprechend der Anweisung (technisch) richtig bearbeitet haben oder werden aufgefordert, es noch einmal zu versuchen.
- Es werden keine Daten der Schülerinnen und Schüler gespeichert.
- Schülerinnen und Schüler, die am Tag der Durchführung abwesend sind, können das Übungsmodul auch zu Hause nachholen. Ebenso kann das Übungsmodul als Hausaufgabe aufgegeben werden, falls im Unterricht keine Zeit sein sollte.

3. Vorbereitung

- Bitte prüfen Sie mit einzelnen Geräten der Schülerinnen und Schüler, ob die Startseite der Testumgebung (www.iqb-testcenter.de) richtig angezeigt wird und nicht durch schuleitige IT-Sicherheitseinstellungen blockiert wird. Sollte die Startseite blockiert sein, kann sie in einem eventuell verwendeten Schulfilter freigegeben werden. Das Vorgehen kann sich je nach Schulfilter unterscheiden. Besprechen Sie dies mit dem Systemadministrator Ihrer Schule.
- Bitte prüfen Sie auch, ob sich der Klassenraum für die Durchführung eignet. Starten Sie das Übungsmodul in dem vorgesehenen Klassenraum und klicken bis zum ersten Video (ca. 1/3 des Übungsmodules). Auch wenn bei der Durchführung viele Geräte gleichzeitig auf das Internet zugreifen, ist ein zügiges Laden der Audio- und Videoelemente ein guter Hinweis, ob der Raum geeignet ist oder ob ein anderer Raum mit einer stabileren Internetverbindung gewählt werden sollte.
- Pro Schülerin und Schüler sollte ein Endgerät sowie Kopfhörer, die an das Gerät angeschlossen werden können, zur Verfügung stehen.
- Stellen Sie sicher, dass die Geräte ausreichend geladen sind (am Tag vorher überprüfen und ggf. laden).
- Drucken Sie die QR-Codes vorher aus und zerschneiden Sie sie, wenn die Bearbeitung am Tablet mit QR-Code-Scanner (i.d.R. die Kamera) stattfinden soll. Testen Sie die Scanfunktion.
- Kurz vor Beginn:
 - Schalten Sie die Geräte möglichst schon ein, bevor die Schülerinnen und Schüler im Raum sind und verteilen diese auf den Tischen.
 - Tablet: Die Bearbeitung sollte im Querformat erfolgen (ggf. mit Aufsteller und wahlweise mit externer Tastatur). Wenn sie keine Hülle zum Aufstellen haben, sollten Sie sie flach im Querformat auf den Tisch legen.
 - Schließen Sie die Kopfhörer möglichst schon im Vorfeld an die Geräte an. Wenn die Schülerinnen und Schüler die Kopfhörer selbst anschließen, sollten Sie dafür Zeit einplanen und dabei unterstützen.

4. Durchführungsskript

- Wenn im Vorfeld noch keine Kopfhörer angeschlossen wurden, leiten Sie die Schülerinnen und Schüler nun mit ihren eigenen Worten an, dies zu tun.
- Sie können die Schülerinnen und Schüler mit folgendem Skript zum Übungsmodul leiten. Die fettgedruckten Passagen können wortwörtlich übernommen werden:

Ihr werdet heute auf eine Abenteuerreise am Tablet bzw. Computer/Laptop (bitte entsprechend benennen) gehen. Dabei müsst ihr verschiedene Rätsel lösen.

<p>Variante 1: Wenn die Schülerinnen und Schüler an iPads/Tablets <u>mit QR-Code-Scanner</u> arbeiten:</p>	<p>Variante 2: Wenn <u>kein QR-Code-Scanner</u> zur Verfügung steht (bzw. Computer/Laptop):</p> <p>Schreiben Sie die folgende Internetadresse an die Tafel (o.ä.): hu.berlin/iue</p>
<p>Auf dem ausgeteilten Zettel findet ihr einen QR-Code, also ein Feld mit vielen kleinen schwarzen Kästchen. Das sollt ihr mit dem Tablet einscannen.</p> <p>Dazu müsst ihr die Kamera-App öffnen. Diese hat einen Fotoapparat als Symbol. (kurz warten) Habt ihr das alle gefunden? (abwarten, unterstützen)</p> <p>Haltet nun den Zettel hinter das Tablet - genau mit dem QR-Code zur Kamera oder haltet nun die Kamera über den QR-Code (geeignetes Vorgehen wählen). Es erscheint dann ein gelber Rahmen und Schrift, tippt mit dem Finger auf die Schrift. (Bitte ggf. mit eigenem Gerät vorführen, evtl. eine gerätespezifische Anweisung notwendig.)</p> <p>Es kann ein bisschen dauern, bis die Seite geladen ist. Wenn ihr die Seite seht, wartet bitte, bis es weitergeht. Ich komme jetzt einmal herum und schaue, ob es klappt. Wenn es nicht klappt, meldet euch bitte.</p>	<p>Öffnet jetzt das Internet. Wählt dafür das</p> <ul style="list-style-type: none"> • orangene Symbol mit dem Kreis (Firefox) / • bunte Symbol mit dem Kreis (Chrome) / • blaue Symbol mit dem Kreis (Edge) / • blaue Symbol mit dem rot-weißen Zeiger (Safari) • ... (bitte entsprechend benennen) aus. <p>An der Tafel o.ä. (bitte entsprechend benennen) steht die Internetadresse. Gebt diese oben auf der Seite ein und drückt die „Enter“-Taste (Den Schülerinnen und Schülern ggf. bei der Eingabe behilflich sein* oder alternativ bereits vorher selbst auf allen Geräten aufrufen).</p> <p>Nun öffnet sich eine Webseite. Die heißt "Interaktives Übungsmodul". Klickt nun unter der Überschrift "Für Schülerinnen und Schüler" auf den Link, also die blaue Schrift, "zur Abenteuerreise am Computer oder Laptop" bzw. "zur Abenteuerreise am Tablet" (bitte entsprechend benennen).</p> <p>Es kann ein bisschen dauern, bis die Seite geladen ist. Wenn ihr die Seite seht, wartet bitte, bis es weitergeht. Ich komme jetzt einmal herum und schaue, ob es klappt. Wenn es nicht klappt, meldet euch bitte.</p>

* etwa bei der Eingabe eines Schrägstrichs (Umschalttaste + 7)

Gleich geht die Abenteuerreise los! Wenn ihr während der Rätsel Probleme habt, meldet euch bitte. Ich komme dann zu euch und helfe euch.

Ich werde euch nun den Text von der ersten Seite laut vorlesen, lest bitte leise für euch selbst mit:

Tablet:

Computer/Laptop:

<p>Eure Abenteuerreise beginnt!</p> <p>Liebe Schülerin, lieber Schüler,</p> <p>heute gehst du mit Paula Papagei und Tarik Tiger auf eine Abenteuerreise.</p> <p>Dabei löst ihr verschiedene Rätsel. Die beiden helfen dir dabei!</p> <p>Auf manchen Seiten findest du dazu eine Glühbirne. Wenn du darauf tippst, hat Tarik Tiger gute Tipps für dich. Probiere es aus!</p> <p>Bist du bereit? Paula Papagei zeigt dir den Weg.</p> <p>Um die nächste Seite zu sehen, tippe auf den runden Knopf mit dem Pfeil.</p> <p>Du findest den Knopf immer ganz am Ende der Seite.</p>	<p>Eure Abenteuerreise beginnt!</p> <p>Liebe Schülerin, lieber Schüler,</p> <p>heute gehst du mit Paula Papagei und Tarik Tiger auf eine Abenteuerreise.</p> <p>Dabei löst ihr verschiedene Rätsel. Die beiden helfen dir dabei!</p> <p>Auf manchen Seiten findest du dazu eine Glühbirne. Wenn du darauf klickst, hat Tarik Tiger gute Tipps für dich. Probiere es aus!</p> <p>Bist du bereit? Paula Papagei zeigt dir den Weg.</p> <p>Um die nächste Seite zu sehen, klicke auf den runden Knopf mit dem Pfeil.</p> <p>Du findest den Knopf immer ganz am Ende der Seite.</p>
---	---

Jetzt wisst ihr, wie ihr immer zur nächsten Seite weiterkommt.

Ich wünsche Euch viel Spaß und Erfolg bei der Abenteuerreise! Los geht's.

Drückt jetzt bitte auf den runden Knopf.

5. Nachbereitung

- Bereiten Sie das interaktive Übungsmodul am besten im Rahmen eines Klassengesprächs nach. Dabei können Sie beispielsweise folgende Fragen stellen:
 - Worum ging es in der Geschichte?
 - Wer war bei der Abenteuerreise dabei?
 - Was hast du auf der Abenteuerreise gelernt? Was war neu für dich (Scrollen, Tippen, Schreiben, Zuordnen, ...)?
 - Was war leicht, was war etwas schwerer (technischer Fokus)?
- Falls einzelne Schülerinnen und Schüler größere Schwierigkeiten bei der Bearbeitung des Übungsmoduls hatten, können Sie ihnen anbieten, das Übungsmodul noch einmal (zu Hause) zu wiederholen.
- Wir würden uns sehr über eine Rückmeldung von Ihnen und Ihrer Klasse freuen! Schicken Sie uns gerne Ihre Anmerkungen an: iqb-tba-testung@hu-berlin.de und helfen Sie uns damit, das interaktive Übungsmodul weiterzuentwickeln.