SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung (LISA)

MOODLE-KURS

LERNEN IN DER DIGITALEN WELT
5. KLASSE, 2. HALBJAHR



Der vorliegende Moodle-Kurs wurde speziell für das Fach „Lernen in der digitalen Welt“ und für die 5. Jahrgangsstufe im 2. Halbjahr entwickelt. Er wurde im März 2026 veröffentlicht.

Ziel ist es, Lehrkräften eine strukturierte und interaktive Lernumgebung bereitzustellen, die einerseits auf die Bedürfnisse und Interessen der Altersgruppe (Lebensweltorientierung), andererseits auch auf die fachlichen Anforderungen des Rahmenlehrplans (Lehrplanorientierung) zugeschnitten ist. Der modular aufgebaute Kurs eignet sich sowohl für den Präsenzunterricht als auch für selbstständiges Lernen im Blended-Learning- oder Distanzformat.

Die Inhalte sind in Abschnitte gegliedert, die verschiedene Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien fördern: Lernen, Lernmethoden, Recherchieren sowie Textverarbeitung. Neben klassischen Materialien wie Texten, Bildern und Videos kommen interaktive Aufgaben, Gamification und Elemente des Storytellings zum Einsatz, um Motivation und Engagement zu steigern. Interaktive Aufgabenformate und Selbstüberprüfungen unterstützen die individuelle Förderung während Gruppenaktivitäten das kooperative Arbeiten im Klassenverband fördern. Der Kurs ist flexibel anpassbar und kann je nach Bedarf erweitert, gekürzt oder differenziert eingesetzt werden.

LINK ZUM KURS
https://kurzlinks.de/lidd-5-2

SCHULFORM
Gymnasium

KLASSENSTUFE
5

UNTERRICHTSFACH
Lernen in der digitalen

UMFANG
1 Halbjahr

EINSATZ
Unterrichtsbegleitend oder Distanzlernen

LERNFORM
Selbstorganisiertes Lernen

KOMPETENZEN IN DER DIGITALEN WELT

1. SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN
1.1 Suchen und Filtern
1.2 Auswertung und Bewerten
2.3 Zusammenarbeiten





5. PROBLEMLÖSEN UND HANDELN
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

3. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN
3.1 Entwickeln und Produzieren
3.2 Weiterverarbeiten und Interagieren
3.3 Rechtliche Vorgaben beachten



Quelle: Kultusministerkonferenz (2016): Strategie „Bildung in der digitalen Welt“,
URL: https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html Stand: 08.09.2025.

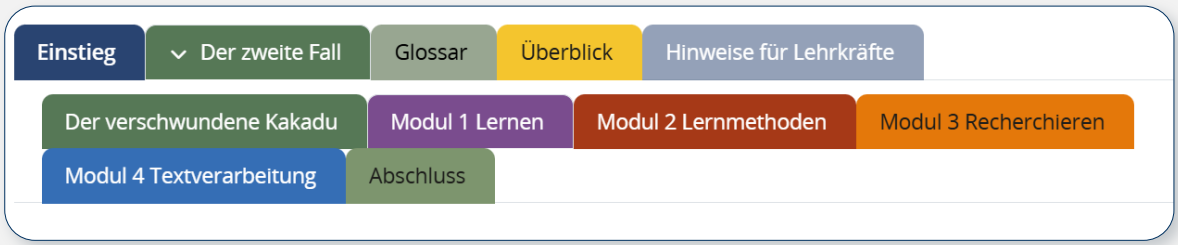

Abbildung 1: Navigationsbereich mit Themenmodulen

MODULARER AUFBAU

Der Kurs ist in vier thematisch klar strukturierte Module gegliedert. Diese können unabhängig voneinander bearbeitet werden, folgen jedoch einer empfohlenen Lernreihenfolge, die ein strukturiertes Lernen ermöglicht.

BEGLEITENDE STORY

Im Kurs unterstützen die Lernenden die „Pixeldetektive“ bei der Lösung eines Falls um den verschwundenen Kakadu Lorelei, das Maskottchen eines fiktiven Fußballvereins. Längere Texte können als Audioversion angehört werden.

INTERAKTIVE ELEMENTE

Digitale Übungen, Quizformate und multimediale Inhalte fördern die Motivation und unterstützen unterschiedliche Lerntypen.

PRAXISORIENTIERUNG

Zahlreiche Aufgaben sind auf konkrete Anwendungssituationen im Alltag und Unterricht ausgerichtet und fördern somit den Transfer der erworbenen Kompetenzen.

INDIVIDUELLE LERNGESCHWINDIGKEIT

Die Lernenden können den Kurs in ihrem eigenen Tempo durchlaufen und erhalten direkte Rückmeldungen zu ihrem Lernfortschritt.

JOURNALING UND ARBEITSBLÄTTER

In jedem Modul werden die Lernenden dazu angehalten, den eigenen Lernfortschritt zu reflektieren und zu dokumentieren. Arbeitsblätter können digital oder analog bearbeitet werden und stehen als Druckvorlage im Kurs zur Verfügung.



Abbildung 2: Storyelement

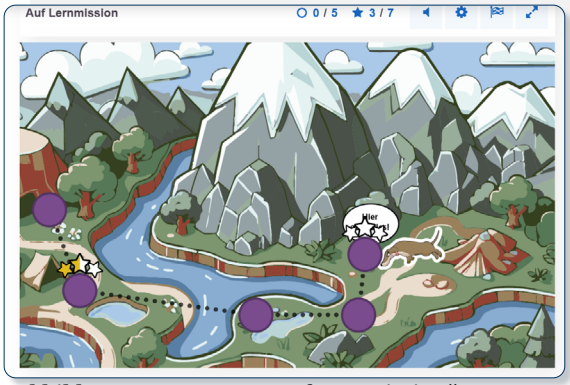

Abbildung 3: Gamemap „Auf Lernmission“



Abbildung 4: Deckblatt Arbeitsblattsammlung

Abbildungsverzeichnis:
Kachel „Pixi & Homms“ (Seite 1) + Abbildung 1 bis 4: Screenshots aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse, 1. Halbjahr”; CC BY-SA 4.0;
Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt, Projekt: Digitalassistenz an Schulen in Sachsen-Anhalt; 2025

Herausgeber: Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt
www.digitalassistenz.schule