

Arbeitsaufträge zu der Tageszeitung Kurier, 10. Juni 2021

1. Start-up möchte Schule digital durchstarten lassen

Lesen Sie auf Seite 27 den Artikel „Wie digitale Spiele zum Lernen motivieren“, verfasst von Franziska Berchtold.

Er berichtet von einem Wiener Start-Up, welches den Lehrstoff mithilfe von interaktiven Ergänzungen spielerisch vermitteln möchte.

Recherchieren Sie den Begriff „Gamification“ und definieren Sie diesen.

Diskutieren Sie in der Gruppe, ob Sie als Zielgruppe das Angebot von „SchuBu“ attraktiv finden oder nicht.

Situation: Um im Schulblog von diesem innovativen Start-Up berichten zu können beschließen Sie den Artikel auf das Wesentliche zu reduzieren.

Verfassen Sie eine Zusammenfassung.

- Geben Sie die Ziele und den pädagogischen Zugang von „SchuBu“ wieder.
- Erklären Sie mithilfe eines Beispiels, wie ein Lernspiel bei „SchuBu“ aussehen kann.
- Beschreiben Sie, wie das Start-Up Datenschutz gewährleistet.
- Nennen Sie weitere Funktionen, welche „SchuBu“ bald ergänzen sollen.

Schreiben Sie zwischen 270 und 330 Wörtern. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

2. Kuchenkunst liegt im Trend und wird stolz im Internet präsentiert

Lesen Sie auf Seite 26 den Artikel „Das Auge nascht mit“, verfasst von Christina Michlits.

Er berichtet von dem Trend, besonders kunstvoll dekorierte Kuchen und Torten im Internet und in sozialen Netzwerken zu präsentieren.

Besuchen Sie den Instagram Kanal von der erwähnten Food-Stylistin Sophia Stolz (@stolzes) und sehen Sie sich Ihre Kuchen-Kunstwerke an.

Erstellen Sie ein Wortfeld zum Thema „Kuchen und Backen“ mit Wörtern aus diesem Artikel.

Diskutieren Sie abschließend in der Gruppe den Titel des Artikels: Schmecken Ihnen Süßspeisen besser, wenn diese besonders kunstvoll aussehen?