

FÖRDERUNG DIGITALER KOMPETENZEN UND TASTATURTRAINING FÜR DIE DIGITALE DURCHFÜHRUNG VON VERA 3

Handreichung für Lehrkräfte in der Primarstufe



1. AUSGANGSPUNKT UND PÄDAGOGISCHE LEITIDEE

Die digitale Durchführung der Vergleichsarbeiten VERA 3 verlangt von Kindern nicht nur sprachliche und mathematische Kompetenzen zur fachlichen Bewältigung, sondern zusätzlich auch basale Bedienhandlungen am Endgerät. Unsicherheiten bei der Eingabe von Buchstaben, Umlauten, Satzzeichen, Zahlen oder Rechenzeichen sowie beim Wechsel zwischen Groß- und Kleinschreibung können die Bearbeitung digitaler Aufgaben erschweren. Um diese bedienungsbezogenen Hürden vor der eigentlichen Testung zu reduzieren, bietet Berlin in Kooperation mit dem Zentrum für empirische pädagogische Forschung (Zepf) das Online-Tool OTTER – „Online die Tablet-Tastatur ERkunden“ – an, in dem die Figur Otto Otter die Schülerinnen und Schüler durch ein kindgerechtes Tastaturtraining führt. Wichtig ist dabei die **klare Trennung zwischen einer technischen Hinführung und den fachlichen Anforderungen von VERA 3** in Deutsch und Mathematik: OTTER ist keine fachliche Vorbereitung auf VERA 3, sondern ein Werkzeug zur Orientierung auf der Bildschirmtastatur.

Zur vollständigen Vorbereitung auf die digitale Durchführung braucht es außerdem das Üben in einer testnahen digitalen Umgebung mit Login, Navigation, Scrollen und typischen Aufgabenformaten. Dafür steht den Schulen die Übungsumgebung www.onlinetest.schule/k3 zur Verfügung, in der die Figur eines Katers die Schülerinnen und Schüler bei der Routinisierung der genannten digitalen Handlungen unterstützt.

Beide Übungsangebote fokussieren auf die erforderlichen digitalen Bedienfertigkeiten und ausdrücklich nicht auf komplexere Kompetenzen wie das Zehnfingerschreiben.

2. DIGITALE KOMPETENZEN FÜR DIE VERA-DURCHFÜHRUNG: ÜBERBLICK

Für die digitale VERA-Durchführung benötigen Schülerinnen und Schüler mindestens folgende **basale Bedien- und Testkompetenzen**:

Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Einüben mit
Bildschirmtastatur allgemein	Groß-/Kleinschreibung, Umlaute, Satz- und Rechenzeichen, Zahlen, Löschen	OTTER
Maustraining VERA-spezifisch	Drag & Drop, Markieren, Linien zeichnen, Flächen einfärben	https://www.onlinetest.schule/k3
Login	Anmelden und Test starten	https://www.onlinetest.schule/k3
Navigation	Scrollen und zwischen Aufgaben wechseln	https://www.onlinetest.schule/k3
Antworten	Auswahlfelder bedienen und Texte eingeben	https://www.onlinetest.schule/k3
Kontrolle	Arbeitsanweisungen lesen und Eingaben kontrollieren	Beide Bausteine

Für die digitale VERA-Durchführung sind insbesondere **basale, testbezogene digitale Bedienfertigkeiten** erforderlich. Genau diese reduzierten, aber entscheidenden Kompetenzen sollten im Vorfeld systematisch aufgebaut werden.

Diese Handreichung bietet eine Einführung in die Übungsmöglichkeiten mit OTTER und [onlinetest.schule/k3](https://www.onlinetest.schule/k3) sowie Vorschläge zur Umsetzung.

Das leisten die beiden Plattformen im direkten Vergleich:

OTTER	onlinetest.schule/k3
Allgemeine Bedienkompetenzen Der Einsatz von OTTER eignet sich primär für das grundlegende Erlernen und Festigen allgemeiner digitaler Bedienkompetenzen. Hier stehen das Kennenlernen der Benutzeroberfläche, der Umgang mit Maus oder Touch-Eingaben sowie das Verstehen grundlegender digitaler Aufgabenformate im Vordergrund. Diese Plattform bietet einen geschützten Rahmen, um allgemeine Medienkompetenz systematisch aufzubauen.	VERA-spezifische Anforderungen Die Plattform onlinetest.schule/k3 ist gezielt auf die spezifischen Anforderungen und das Handling der VERA-Vergleichsarbeiten ausgerichtet. Sie simuliert die exakte Prüfungsumgebung und macht die Kinder mit den konkreten technischen Abläufen, Navigationselementen und Testformaten vertraut. Der Fokus liegt hierbei gezielt auf dem Abbau von Hürden bei der Testdurchführung.

3. TASTATURTRAINING MIT OTTER:

CHARAKTERISTIKA UND LEISTUNG

Aufbau und Inhalt	(Technische) Eigenschaften und Zugang
➤ 3 Kapitel, Bearbeitungszeit jeweils ca. 25 Minuten ➤ wiederholbar, in beliebiger Reihenfolge bearbeitbar ➤ fortlaufendes Feedback, dadurch weitgehend selbstständiges Arbeiten möglich ➤ Kapitelbearbeitung in Einzelsessions in mehreren Unterrichtsstunden ODER ➤ Kompaktes 45-Minuten-Setting für eine Unterrichtseinheit: 1) Anmeldung der Schülerinnen und Schüler mit den (QR-)Zugangscodes und Begrüßung durch Otto Otter. (5 Minuten) 2) Selbstständige Bearbeitung von einem ausgewählten Hauptkapitel. (25-30 Minuten) 3) Durchführung von zwei bis drei Tipptests (je 2 Minuten) zur spielerischen Festigung und Überprüfung der Tippgeschwindigkeit. (10 Minuten) 4) Kurzes gemeinsames Feedback oder Auswertung über die Lehrkräfteansicht, um den Lernfortschritt der Klasse zu besprechen. (5 Minuten)	➤ browserbasiert, keine Installation notwendig ➤ ohne Ton, keine Kopfhörer notwendig ➤ Arbeitsfortschritt und Tippgeschwindigkeit in einer Lehrkräfteansicht nachvollziehbar ❖ Der Weg zum OTTER erfolgt für Lehrkräfte über das ISQ-Portal (portal.isq.berlin): Dort werden zunächst die Schul-, Klassen- und Schülerdaten für dieses Schuljahr angelegt und im Anschluss können die Codelisten für die Schülerinnen und Schüler erzeugt und ausgedruckt werden.

Für einen ersten Eindruck: Screenshots von OTTER

BER1000

Lehrkraftansicht

✕

Kapitel

Tipptests

Vergleich

● updated

Testzugang

Quickfeedback

Nr.	Zugangscode	Kapitel Kleinbuchstaben	Kapitel Großbuchstaben	Kapitel Zahlen u. Rechenzeichen
0	BER1000			
1	BER1001			
2	BER1002			
3	BER1003			
4	BER1004			
5	BER1005			
-	-			

Abb.: Lehrkraftansicht, die sich beim Einloggen der Lehrkraft öffnet.

BER1000

Otter

◀ Zur Lehrkraftansicht

Kapitel

abc



Kleinbuchstaben

ABC !?



Großbuchstaben und
Sonderzeichen

1+2=3



Zahlen und Rechenzeichen

Kurzes Üben

10 Kleinbuchstaben

Alle Kleinbuchstaben

Großbuchstaben

88 Wörter

Großbuchstaben und Umlaute

Kurzgeschichte

47 Sekunden

Abb.: Testansicht mit Auswahlmöglichkeit der Aufgaben

Eingeblendet auch die Ergebnisse: Es wurden 88 Wörter mit Großbuchstaben im vorgegebenen Zeitraum eingegeben und die Kurzgeschichte in 47 Sekunden abgetippt (keine repräsentativen Werte für Schülerinnen und Schüler der 3. Klasse).

4. ONLINETEST.SCHULE/K3:

CHARAKTERISTIKA UND LEISTUNG

Aufbau und Inhalt	(Technische) Eigenschaften und Zugang
➤ 5 Aufgaben, Bearbeitungszeit jeweils wenige Minuten (Aufgaben 1 / 2 / 4) bis hin zu ca. 15 Minuten (Aufgaben 3 / 5) ➤ festgelegte Reihenfolge, Zurückspringen möglich ➤ Kapitelbearbeitung in Einzelsessions in mehreren Unterrichtsstunden ODER ➤ Kompaktes 45-Minuten-Setting	➤ browserbasiert, keine Installation notwendig ➤ ohne Ton, keine Kopfhörer notwendig ➤ Login sichtbar, jedoch nicht individuell; stattdessen allgemeiner Zugang unter https://www.onlinetest.schule/k3/login ❖ Zugang über Link im ISQ-Portal

Für einen ersten Eindruck: Screenshots von onlinetest.schule/k3

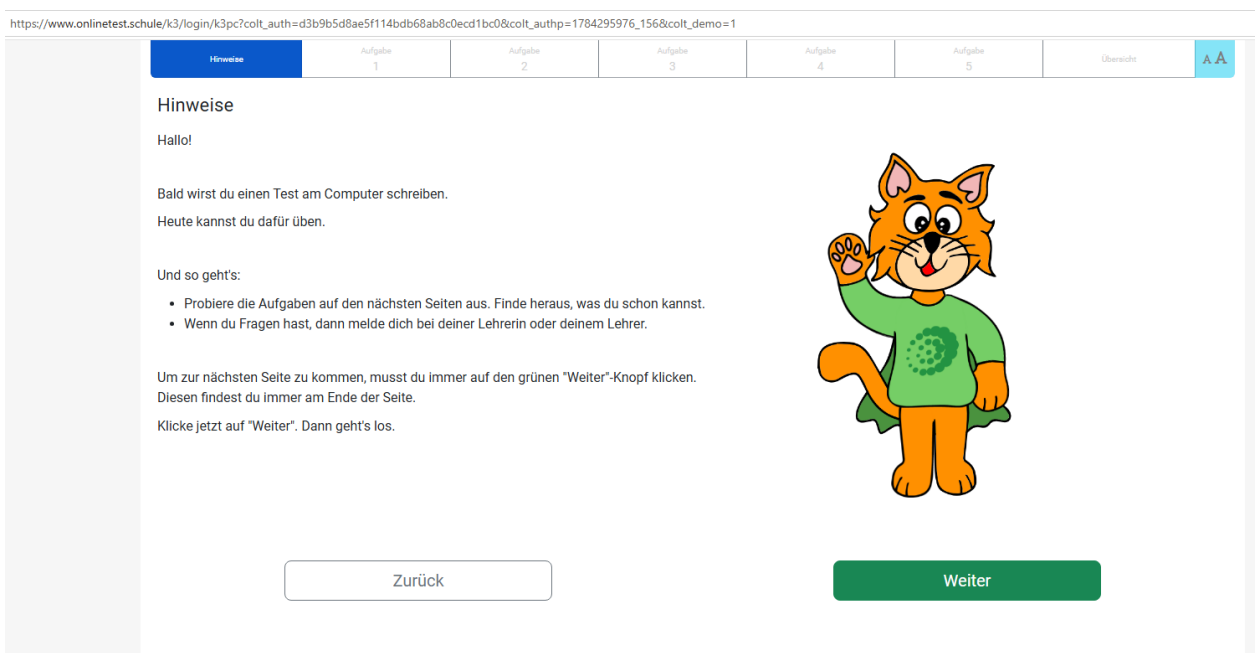


Abb.: Begrüßungsscreen für die Schülerinnen und Schüler

1) Scrollen

Manchmal passt nicht alles auf deinen Bildschirm.
Dann musst du "scrollen".

1 Wie das geht, siehst du in diesem Video:



1 Rechts am Rand des Bildschirms findest du einen Balken.
Klicke mit der linken Maustaste darauf, halte die Taste gedrückt und bewege die Maus dabei nach unten.
Hat deine Maus ein Rädchen?
Dann geht es noch einfacher: Drehe daran.

Jetzt probier es doch mal aus!
Siehst du die Füße unseres Katers? Scrolle nach unten!



Aufgabe 1: Leichter Einstieg, indem das Scrollen geübt wird.

5) Sonstige Aufgaben

Verbinden

Manchmal muss in einer Aufgabe etwas mit Linien verbunden werden.
Wie das geht, kannst du in dieser Übung herausfinden.

1 Klicke auf das Wort, das du verbinden möchtest.
Tippe dann auf das Wort, zu dem die Linie gezogen werden soll.
Genauso kannst du eine Linie wieder löschen.

Probiere es aus!

Verbinde die Begriffe in den linken Kästchen mit einer Farbe.

Schnee	grün
Wald	blau
Wasser	weiß

Auswertung: X

Klicke auf "Weiter".

Zurück Weiter

Aufgabe 5: Eingeübt werden hier gezielt die für die Bedienung dieser Aufgabenformate erforderlichen digitalen Fertigkeiten.

5. DIGITALES ÜBEN FÜR VERA:

VORSCHLAG ZUM ABLAUF

Für die Vorbereitung bietet sich eine **Kombination beider Übungsbausteine** an. Grundsätzlich kann sowohl an Tablets wie auch an Desktop-PCs gearbeitet werden; unbedingt ratsam ist der Einsatz derjenigen Geräte, mit denen die Schülerinnen und Schüler die VERA-Testung tatsächlich durchführen werden.

1) IM ERSTEN SCHRITT: OTTER

- ⇒ 1-2 Unterrichtsstunden plus zusätzliche Wiederholungseinheiten ODER
- ⇒ 3 Einzelkapitel von je ca. 25 min Bearbeitungszeit in jeweils unterschiedlichen Unterrichtsstunden, z. B. Deutsch und Mathematik, ggf. Integration in die Medienbildung oder Wochenplanarbeit
- ⇒ idealerweise ergänzen durch zusätzliche kürzere Schreibanlässe auf der Bildschirmtastatur des Tablets bzw. - bei VERA-Durchführung auf Desktop-PC - der Computertastatur in anderen Unterrichtsstunden
- ⇒ im ersten Schulhalbjahr grundlegende Einführung
- ⇒ im März / April vor der VERA-Durchführung wiederholen

2) IM ZWEITEN SCHRITT: ONLINETEST.SCHULE/K3

- ⇒ 1-2 Unterrichtsstunden plus zusätzliche Wiederholungseinheiten ODER
- ⇒ 2-3 Einzelkapitel als digitale Übungssequenzen von je ca. 20-30 min Bearbeitungszeit in jeweils unterschiedlichen Unterrichtsstunden, z. B. Deutsch und Mathematik oder eingebettet in Wochenplanarbeit o.Ä.:
 - Hinführung, Erläuterung Login, Aufgaben 1, 2 und 3: ca. 20-30 min
 - Auffrischung, Aufgaben 4 und 5: ca. 20-30 min
- ⇒ im März / April zeitnah vor der Testdurchführung wiederholen

6. CHECKLISTE FÜR LEHRKRÄFTE / SCHULLEITERINNEN UND SCHULLEITER

- geeignete Zeitfenster auswählen (ganze Unterrichtsstunden oder kürzere eingebettete Einheiten)
- Heterogenität der Lerngruppe feststellen und reflektieren, evtl. Tandembildung planen unter Zurverfügungstellung eines Endgeräts für jede/n einzelne/n Schüler/in (digital erfahrenere Schüler/in + unerfahrenere Schüler/in)
- bei stark heterogenen Lerngruppen - wenn möglich - Doppelbesetzung / Team-Teaching installieren; im Fokus steht dabei lediglich die engmaschigere Unterstützung der Schülerinnen und Schüler
- ausreichende Anzahl geeigneter Endgeräte bereitstellen - möglichst dieselben Geräte, die bei VERA 3 eingesetzt werden (Tablets oder Desktop-PCs)
- stabile Internetverbindung und aktuelle Browser sicherstellen
- ❖ Technik vorab testen (Browser, JavaScript, Vollbildmodus) und Technikcheck auf <https://www.onlinetest.schule/browsertest>

7. DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE

- Ziel der Vorbereitung ist nicht die fachliche Vorbereitung auf VERA 3, sondern die sichere, routinierte, zeitsparende Bedienung der digitalen Testumgebung.
- Mehrere kurze Übungseinheiten sind wirksamer als eine lange.
- OTTER und onlinetest.schule\k3 ergänzen sich.
- Auf denselben Geräten üben, die später in der Testung eingesetzt werden.
- Die intensive Übungsphase sollte in den letzten Wochen vor VERA 3 liegen, ergänzt durch kurze Wiederholungen im regulären Unterricht.

<https://www.iqb.hu-berlin.de/de/schule/primarstufe/vera-3/>

<https://www.onlinetest.schule/k3>

<https://www.onlinetest.schule/browsertest>

www.bliq.de

