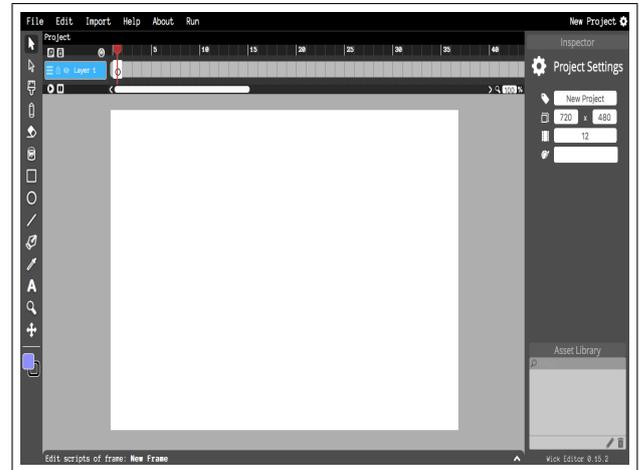


Wick Editor

Sabine Grabe, Biologielehrerin
11. Kl. Gymnasium

Frau Grabe ist Biologielehrerin an einem Gymnasium und unterrichtet im Leistungskurs der 11. Klasse derzeit die Unterrichtseinheit Vererbung, Fortpflanzung und Entwicklung. In dieser Einheit werden auch die Genmutationen behandelt. Nach einer Einführung zum biologischen Thema und der App erteilt sie als längerfristige Hausaufgabe die Erstellung einer digitalen Animation zum diesem Thema in Partnerarbeit. Diese sollten die SuS mit an einem von ihnen gewählten Beispiel die allgemeine Entstehung und die Bedeutung der Mutationen darstellen und als Modell nutzen um diese in der abschließenden Doppelstunde den Mitschülern zu erklären und zu begründen.

Wick Editor ist ein Online-Editor, mit dem sich nach Selbstbeschreibung 'Spiele, Animationen und alles dazwischen' gestalten lassen und besonders zur Visualisierung von Prozessen und Reaktionen geeignet.



Kostenfrei (ohne Registrierung und Abonnement) im Webbrowser zugänglich. Für die Erstellung von Bildern und zur Gestaltung von Animationen mit dem Daumenkino-Prinzip wird eine ständige Netzwerkverbindung vorausgesetzt. In Englisch.

Ziele und Kompetenzen: Die SuS

- entwickeln Modellvorstellungen und modifizieren naturwissenschaftliche Modelle, wenden sie an und beachten ihre begrenzte Gültigkeit (Erkenntnisgewinnung)
- nutzen Alltagssprache und Fachsprache angemessen und entscheiden kontextbezogen über deren alternative oder integrierte Verwendung (Kommunikation)
- präsentieren biologische Sachverhalte mediengestützt und adressatengerecht (Kommunikation)



Erste Schritte in der App

- Webseite öffnen, auf den Launch Button klicken und auf der ersten Folie mit dem Zeichnen beginnen
- auf der nächsten Folie ergänzt/ wandelt man die Zeichnung ab
- nach Gestaltung mehrerer Folien wird die Animation sichtbar
- speichern, herunterladen, verbreiten der Animation als .wick, HTML- oder als GIF-Datei

Didaktisches Bonbon

Der Clou für komplexe Projekte ist die Möglichkeit zur Programmierung von eingefügten Objekten. Auf diese Weise lassen sich interaktive Bilder, Erklärgrafiken, Geschichten und eben auch Spiele erstellen. Auf einer Grafik können klickbare Buttons angebracht werden, über die man z.B. einen genaueren Einblick in den ausgewählten Ausschnitt erhält oder nähere Informationen zum angeklickten Thema.

Autorinformationen

CC-BY-ND Emanuel Nestler (emanuel.nestler@uni-rostock.de), Max Lützner, Andrea Sengebusch