

VOX ERASMI – Wir machen Erasmus lesbar (eduScrum)

FACH / FÄCHER

Latein

STUFE

nach Abschluss der
Lehrbuchphase

ZEITL. UMFANG

14 Std. (5 Sprints) +
Präsentationsstunden

EINORDNUNG

- ☐ Klassenarbeit ☒ Gleichwertiger Leistungsnachweis

2 KI-NUTZUNG

- ☐ KI-resiliente Aufgabe
☒ KI-Nutzung in Teilen des Leistungsnachweises
☐ durchgängige KI-Nutzung mit Dokumentation / Reflexion
☐ Prüfung über KI

3 LEISTUNGSFORMAT

	FORMAT				FORMAT
☐	Schriftliche Aufgaben	☒	Gespräch / Interview	☐	Werkstück
☐	Hausarbeit	☐	Audiobeitrag	☒	Authentische Lernleistung mit Lebensweltbezug
☐	Bericht	☐	Videobeitrag	☒	Projekt
☐	Portfolio / Journal	☒	Vortrag / Präsentation	☐	Experimentelle Arbeit
☐	(Lern-) Plakat	☐	Erklärfilm	☐	Werkstück

BEWERTUNGSART

- ☒ Summativ
☒ Formativ

BEWERTUNG DURCH

- ☒ Lehrkraft
☒ Selbsteinschätzung
☒ Einschätzung durch Mitlernende

4 DURCHFÜHRUNG

PHASE / AUFGABE	ZEITBEDARF	SOZIALFORM
Sprint 0: Kick-off Impuls, eduScrum-Prinzip, Teams und Rollen, Backlog und Text vergeben, Definition of Done / of Fun, Sprint Planning	2 Std.	☐ ☐ ☒ ☐
Sprint 1: Text verstehen und aufbereiten Texterschließung, Arbeitsübersetzung, Textblatt mit Visualisierung und Vokabelrand; Review 1	3 Std.	☐ ☐ ☒ ☐
Sprint 2: Wortschatz und Kontext KI-gestützte, geprüfte Wortschatzliste, drei Übungen, Recherche, Einleitung, Kontextvisualisierung; Review 2	3 Std.	☐ ☐ ☒ ☐
Sprint 3: Aufgaben und Anschluss Aufgaben zum Leseverstehen, Paralleltext, Gegenwartsbezug, kreative Aufgabe; Review 3	3 Std.	☐ ☐ ☒ ☐

PHASE / AUFGABE	ZEITBEDARF	SOZIALFORM
Sprint 4: Lösungen und Erprobung Lösungsblätter, Feinschliff, Cross-Test mit einem anderen Team, Überarbeitung	2 Std.	☐ ☐ ☒ ☐
Abschluss Materialbörse, Retrospektive, Selbsteinschätzung	1 Std.	☐ ☐ ☒ ☐
Dossier-Stunde (Prüfungsteil) Das Team führt die Klasse mit dem eigenen Dossier durch den Text: vorstellen (5 min), Übersetzung begleiten (20 min), moderieren und sichern (15 min), Rückfragen (5 min)	1 Std. je Team	☐ ☐ ☒ ☒

5 VORAUSSETZUNGEN

6–8 Erasmus-Abschnitte (15–25 Zeilen) mit Referenzübersetzung
KI-Zugang (AIS.chat), LearningApps, kollaboratives Board je Team
Teams à 4 Personen; Lehrkraft als Stakeholder und Product Owner, je Team ein Scrum Captain
Kriterienraster zu Projektbeginn ausgeteilt

6 FACHLICHE KOMPETENZEN

	KOMPETENZEN gemäß Fachanforderungen Latein SH
A	Die SuS beherrschen wichtige Erscheinungen der Formen- und Satzlehre ... Die SuS kennen die Bedeutungen von mindestens 900 wichtigen Wörtern ...
B	Die SuS kennen Verfahren, sich einen Überblick über einen Text zu verschaffen ... Die SuS kennen Verfahren, Texte linear und konstruierend zu erschließen ...
C	Die SuS haben Kenntnisse über wichtige Bereiche der antiken Lebens- und Vorstellungswelt ... und können damit zentrale Inhalte und Aussagen eines Textes erläutern und einordnen: Erasmus von Rotterdam und der Humanismus, die Reformation, der Buchdruck Die SuS kennen wichtige Regeln der Textanalyse, auch für Paralleltexte
D	Die SuS können systematisch und strukturiert und im Team arbeiten.

7 ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

SELBSTKOMPETENZEN

PERSONALE KOMPETENZEN

- ☒ **Selbstwirksamkeit:** Die Schülerin bzw. der Schüler hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns.
- ☒ **Selbstbehauptung:** Die Schülerin bzw. der Schüler entwickelt eine eigene Meinung, trifft Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen.
- ☒ **Selbstreflexion:** Die Schülerin bzw. der Schüler schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale.

MOTIVATIONALE EINSTELLUNGEN

- ☒ **Engagement:** Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt persönlichen Einsatz und Initiative.
- ☐ **Lernmotivation:** Die Schülerin bzw. der Schüler ist motiviert, etwas zu lernen oder zu leisten.
- ☒ **Ausdauer:** Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet ausdauernd und konzentriert.

LERNMETHODISCHE KOMPETENZEN

- ☒ **Lernstrategien:** Die Schülerin bzw. der Schüler geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert Arbeitsprozesse.
- ☒ **Problemlösefähigkeit:** Die Schülerin bzw. der Schüler kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.
- ☒ **Medienkompetenz:** Die Schülerin bzw. der Schüler verarbeitet Informationen angemessen.
 - ☒ **K1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren:** Daten, Informationen und digitale Inhalte gezielt suchen, analysieren, organisieren und für eigene Zwecke nutzen und speichern.
 - ☒ **K2 Kommunizieren und Kooperieren:** Mithilfe digitaler Technologien interagieren, zusammenarbeiten und Informationen teilen.
 - ☒ **K3 Produzieren und Präsentieren:** Digitale Inhalte in verschiedenen Formaten erstellen, aufbereiten, präsentieren und veröffentlichen.
 - ☒ **K4 Schützen und sicher Agieren:** Gefahren und Risiken in digitalen Umgebungen kennen, persönliche Daten und Privatsphäre schützen und verantwortungsvoll handeln.
 - ☒ **K5 Problemlösen und Handeln:** Technische Probleme identifizieren und lösen sowie digitale Werkzeuge und Technologien kreativ und zielführend einsetzen.
 - ☒ **K6 Analysieren und Reflektieren:** Digitale Medien, Algorithmen und KI-Systeme kritisch hinterfragen sowie gesellschaftliche Auswirkungen der Digitalisierung reflektieren.

SOZIALE KOMPETENZEN

- ☒ **Kooperationsfähigkeit:** Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet konstruktiv mit anderen zusammen und übernimmt Verantwortung in Gruppen.
- ☒ **Konstruktiver Umgang mit Vielfalt:** Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um.
- ☒ **Konstruktiver Umgang mit Konflikten:** Die Schülerin bzw. der Schüler verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein.

WEITERE KOMPETENZEN (21ST CENTURY SKILLS)

8 DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Jedes Team erschließt einen eigenen Erasmus-Abschnitt und baut daraus ein Textdossier (Textblatt, Wortschatzmaterial, Kontext, Aufgaben, Lösungen), mit dem eine Parallelgruppe den Text ohne fremde Hilfe erschließen kann.

Der Prozess folgt eduScrum (Backlog, Sprint Planning, Stand-up, Review, Retrospektive); die Lehrkraft ist Auftraggeberin und Coach, nicht Taktgeberin. Die Sprints 0 bis 3 sind Lernsituationen, Fehler darin werden nicht bewertet.

Da sich ein Dossier weitgehend mit KI erzeugen lässt, wird es niedrig gewichtet. Der Kompetenznachweis entsteht in der Präsentationsstunde: Wer den Text nicht verstanden hat, kann die Klasse nicht fachlich durch ihn führen. 88 % der Bewertung werden einzeln und unter Aufsicht erbracht; das Übersetzen bleibt im Mittelpunkt.

9 BEWERTUNGSKRITERIEN

Grundlage: Fachanforderungen Latein SH, Kompetenzbereiche A–D. 1 Punkt = 1 %. Die Teile 2 und 3 (zusammen 52 %) liegen im Schwerpunkt von Bereich B, der laut Fachanforderungen den Ausschlag gibt.

TEILLEISTUNG	ERBRACHT	ANTEIL
1 Dossier als Produkt	Team	12 %
2 Sprachliche Begleitung beim Übersetzen	einzel	28 %
3 Moderation und Sicherung der Ergebnisse	einzel	24 %
4 Auskunft auf Rückfragen	einzel	12 %
5 Personale Kompetenzen	einzel	24 %

Jede Teilleistung wird in einer Viererskala bewertet (Stufe 4 bis 1; nicht erbracht: 0 Punkte). Wer zentrale Inhalte des eigenen Dossiers nicht erläutern kann, erhält in Teil 1 höchstens Stufe 1. Überfachliche Kompetenzen werden getrennt und unbenotet erhoben.

NOTE	1	2	3	4	5	6
Punkte	100–90	89–77	76–64	63–50	49–25	24–0

10 HERAUSFORDERUNGEN / MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG

- Die Lehrkraft muss in ihrer ungewohnten Rolle als Product Owner ihr Eingreifen dosieren, produktive Verwirrung zulassen, Konflikte zuerst über den Scrum Captain lösen.
- Differenzierung: Zusatzpakete für schnelle Teams (weiterer Abschnitt, Audioversion, Lernvideo); für schwächere Teams Textportion kürzen und den Rest vorentlastet begeben.
- KI-Prompts im Log dokumentieren und reflektieren.

11 ERFAHRUNGEN

*Kontakt*daten

barbara.todtenhaupt@iqsh.de