

Unterricht mit Tablets in der Grundschule

Vorteile und praktische Tipps.

Unterricht mit mobilen Endgeräten

Computer und Laptops finden sich in fast allen Schulen. Ebenso verfügen fast alle Schulen über einen Internetanschluss. Die Voraussetzungen für die flexible Nutzung von digitalen Medien sehen auf dem Papier also gut aus, dennoch scheitert die Umsetzung in der Praxis häufig an Platz-, Raum- und Zeitproblemen. Während die Kinder im Computerraum häufig zu zweit am Computer sitzen, können in Medienecken nicht alle gleichzeitig den Computer benutzen. Komfortabler sind Laptops, die flexibler auf- und abgebaut werden können. Laptops müssen aber meistens nach kurzer Zeit aufgeladen werden und sind beim Transport schwer und unhandlich.

Vorteile von Tablets

Tablets sind klein, handlich und benötigen keine Peripheriegeräte (Maus, Tastatur usw.). Die Bedienung wird mit der Hand auf dem Bildschirm ausgeführt (Touchscreen). Ihr geringes Gewicht erleichtert das Tragen mehrerer Tablets auf einmal. Tablets werden per Akku betrieben, der je nach Hersteller der stundenlangen Nutzung von mehr als einem Schultag standhält. Damit können die Tablets schnell in andere Räume mitgenommen werden.

Trotz der kleinen Maße steckt viel Technik in den Tablets: Neben einem Mikrofon und einem Lautsprecher sind Kameras (auf der Vorderseite und Rückseite) installiert. Vorinstallierte Apps – Programme, die speziell für Tablets entwickelt wurden – greifen auf die internen Geräte zu. Durch die bereits vorhandenen Apps wird das Gerät sofort funktionstüchtig und kann in der Grundschule unmittelbar eingesetzt werden. Ein paar ausgewählte Zusatz-Apps erweitern das Tablet zu einem Multifunktionsgerät und ersetzen viele Geräte, die die Schule sonst extra anschaffen müsste.

Standard-Apps

- Videokamera, z. B. über die integrierte Videofunktion
- Fotoapparat, z. B. über die integrierte Fotofunktion
- Diktiergerät, z. B. über Diktier-Apps
- Suchmaschine
- Book-Reader, z. B. für digitale Bücher der Schulbuchverlage
- Musik-Abspielgerät

Ergänzende Apps

- Interaktive Tafel, z. B. Whiteboard-Apps
- Schreibblock
- Lernmaterial, z. B. interaktive Arbeitsblätter oder Lern-Apps
- Instrumente, z. B. GarageBand
- Dokumentenkamera oder OHP

Zusätzlich zur mobilen Technologie sollte in der Schule Wireless LAN (WLAN) vorhanden sein. Viele Studien bezeichnen dies als Gelingensfaktor für den Einsatz von Tablets. Recherchen im Internet können erst damit realisiert werden und einige Apps greifen auf zusätzliche Internet-Inhalte zu, um den Speicher des Tablets nicht zu belasten. Einige andere Apps benötigen keinen WLAN-Zugriff und können ohne Internetanbindung angewandt werden. Besonders Lern-Apps und Apps, die auf die internen Funktionen wie die Kamera oder das Mikrofon zugreifen, sind internetunabhängig. Der volle Umfang der Einsatzmöglichkeiten des Tablets ist allerdings nur mit Internetzugriff möglich.

Das Tablet kann bedarfsorientiert eingesetzt werden: Ob spontan zu einem Lerninhalt recherchiert, ein Ort über Google Earth gesucht, ein Lernprozess per Foto oder Video festgehalten oder der Lernort gewechselt wird, das Tablet ist sofort einsatzbereit.



Es passt sich damit dem Unterrichtsgeschehen an und wird so zu einem Werkzeug wie Tafel, Heft und Stift. Während der Computereinsatz stationär erfolgt oder der Laptopeinsatz gut geplant werden muss, entfallen diese aufwendigen Vorbereitungen und der Fokus auf den Lerninhalt bleibt erhalten. Sogar das Mitnehmen der Tablets zu außerschulischen Lernorten ist möglich, da sie einfach transportiert werden können.

Die Bedienung des Tablets erfolgt intuitiv über Apps. Bedient werden diese über das Tippen auf dem Bildschirm. Oftmals unterstützt eine Sprachausgabe die Bedienung der Apps. Produkte, die über die Apps erzeugt werden, sind z. B. Fotos und Videos. Sie werden automatisch in einer Foto-App gesammelt, ohne sie in Ordnern suchen zu müssen. Von dort aus können wieder andere Apps problemlos darauf zugreifen.

Das Tablet ist ein Gerät, das sich in den Händen der Kinder befindet. Wie jedes andere Werkzeug kann das Gerät auf dem Tisch der Schülerinnen und Schüler liegen. Im Vergleich zu Computern und interaktiven Whiteboards ist es zudem ein schülerorientiertes Gerät, das sich auch zur Partner- und Gruppenarbeit eignet.

Dem Konstruktivismus folgend unterstützt das Tablet ohne technische Kompatibilitätshürden die Kinder in ihrem individuellen Lernprozess. Das Werkzeug hilft, Ausdrucksmöglichkeiten zu finden, die mit anderen Medien nur schwer umzusetzen wären: Erstklässler, deren Schreibkompetenz noch nicht ausreichend geschult ist, finden über das Tablet die Möglichkeit, ihre Lernergebnisse über eine Audio- oder Videoaufnahme festzuhalten. Die Komplexität der Gedankengänge wird dabei mithilfe des Tablets abgebildet. Im Gegensatz zu anderen Medien wie Stift und Papier bietet das Tablet einen individuelleren und tieferen Einblick in die Lernprozesse der Kinder. Prozesse wie Gedanken, Dialoge, Lesetexte, Experimente halten die Kinder mit dem Tablet auf einfache Weise fest. Im Gegensatz zum gesprochenen Wort sind die Prozesse damit eingefangen, gespeichert und wieder abrufbar. Den Lernenden wird ein „verzögerter Spiegel“ vorgehalten, der Ausgangspunkt für weitere Lern- und Reflexionsprozesse sein kann und von den Rückmeldungen Dritter unabhängig ist.

Obwohl die Arbeit mit dem Tablet digital ist, arbeiten die Kinder äußerst realitätsnah. Sie beziehen durch die Aufnahmemöglichkeiten ihre Lernumgebungen aktiv ein. Welche Aufnahmemöglichkeiten und Kombinationsmöglichkeiten sie nutzen, liegt - sofern nicht anders vorgegeben - in der Hand der Kinder. Ein Tablet unterstützt das Arbeiten in

offenen Lernumgebungen und schafft gleichzeitig genügend Anreize für Differenzierung.

Durch die Arbeit mit den Tablets können die Schülerinnen und Schüler eine ganz andere Form der Kreativität entwickeln. Kreativität zählt laut des Europäischen Parlaments zu den Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen (die Empfehlung des europäischen Parlaments und des Rates vom 18. Dezember 2006 zu Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen). Zur Schaffung von Kulturbewusstsein und kultureller Ausdrucksfähigkeit ist das kreative Agieren ebenso eine Voraussetzung wie auch im späteren Berufsleben, in dem die Umsetzung von Ideen im Mittelpunkt steht. Die Grundschul Kinder lernen bereits die Entscheidungen für eine bestimmte Darbietungsform als einen natürlichen Teil des Unterrichts kennen, um ihre Ideen möglichst zielgerichtet umzusetzen.

Lern-Apps für Grundschul Kinder

Neben der aktiven produktorientierten Arbeit mit Tablets hilft eine Vielzahl von Lern-Apps bei der individuellen Förderung einzelner Schülerinnen und Schüler. Hier ist das lernende Kind mehr Konsument und Rezipient, der vorgegebene Lernaufgaben bewältigt. Apps gibt es für alle Fächer und Klassenstufen: Mathematik, Deutsch, Sachunterricht, Englisch, Musik, Kunst usw. Schwerpunkt der Apps sind häufig Themen, die durch Wiederholung geübt werden: Im Bereich der Mathematik handelt es sich z. B. um Übungen zu den verschiedenen Rechenarten oder zu Sachthemen wie Uhrzeiten und Größen. In Deutsch gibt es viele Lernanfänger-Apps zum Lesen und Schreiben lernen, zum Nachspüren von Buchstaben, zu Rechtschreibstrategien oder interaktive Lesebücher. Auch für Englisch findet man Wörterbücher und Vokabellernhilfen. Die Apps für Sachunterricht sind meist themenbezogen ausgerichtet (Mein Körper, Der Wald usw.). Das Üben mit Lern-Apps bietet den Vorteil, dass eine direkte Rückmeldung durch die App an die Kinder erfolgt und der Lernstand den Kindern angepasst sein kann. Zudem können erhebliche Kopierkosten eingespart werden. Nichtsdestotrotz verharrt das Kind in der Rolle des Übenden - eine aktiv-entdeckende und konstruktive Lernsituation kann nur schwer mit Lern-Apps geschaffen werden.

Die App-Stores und Online-Geschäfte für Apps bieten Unmengen von Apps an und oft ist es schwierig, die richtige App zu finden. Leider ist nicht jede App, die als Lern-App bezeichnet wird, wirklich brauchbar für den Unterricht. Häufig sind die Lern-Apps auf den Gebrauch für zu Hause ausgelegt. Hierbei überwiegt der spielerische Faktor, wenn

BILDUNGS-
PLAN

2016

www.bildungsplan-bw.de

z. B. Bösewichte besiegt und Rätsel gelöst werden müssen. Der Lernaspekt rückt in den Hintergrund. Ebenso kommen viele Apps aus dem englischsprachigen Raum, sind schlecht übersetzt und beinhalten oft falsches Deutsch und viele Rechtschreibfehler. Mathematische Apps nutzen häufig andere Zeichen (z. B. „x“ als Malzeichen) oder vermitteln

andere Rechenwege. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, eine App vor dem Einsatz im Unterricht sehr genau zu testen. Die Anzahl der Apps aus dem deutschsprachigen Raum, die die deutsche Sprache richtig anwenden und an deutschen Lerninhalten und Vermittlungsstrukturen ausgerichtet sind, wächst stetig.

Übersicht Grundschul-Apps	
Name der App	Kurzbeschreibung
<p>Antolin-Lesespiele-App 1/2</p>  	<p>Die Antolin-Lesespiele-App 1/2 trainiert mit sieben Lesespielen Konzentration und Wahrnehmung, Augenbewegung und Blickspanne. Dies fördert die Sicherheit bei der Wortfassung und verbessert die Lesefähigkeit der Kinder. Die liebevoll gestalteten und temporeichen Übungen bieten zusätzlich viel Aktion und Spielspaß, so dass das Lesetraining ganz nebenbei erfolgt! Durch das Spielen gegen die Zeit werden die Kinder zum Verbessern ihres Highscores und damit zum häufigen Wiederholen motiviert.</p>
<p>Bausteine Deutsch Klasse 1</p>   	<p>Mit der beliebten Figur Quiesel aus dem erfolgreichen Schulbuch BAUSTEINE können Kinder in der 1. Klasse spielerisch Lerninhalte aus dem Deutschunterricht üben und vertiefen. Das Wissen der Kinder wird systematisch aufgebaut, indem Lernbereiche trainiert werden, die für die weitere sprachliche und rechtschriftliche Entwicklung wichtig sind. Dabei wird auch die Wahrnehmung der Kinder geschult. Durch das Spielen gegen die Zeit werden die Kinder zum Verbessern ihres Highscores und damit zum häufigen Wiederholen motiviert.</p> <p>In den Lernspielen wird die Schriftart verwendet, mit der die Kinder auch in der BAUSTEINE-Fibel das Lesen und Schreiben erlernen. Denn auf Vertrautes aufzubauen, ist eine wichtige Stütze im Prozess des Lernens.</p> <p>Die 12 Lernspiele sind auf die Lehrpläne der Grundschule abgestimmt und wurden unter pädagogischer Begleitung entwickelt.</p>
<p>Bausteine Deutsch Klasse 2</p>   	<p>Mit der beliebten Figur Quiesel aus dem erfolgreichen Schulbuch BAUSTEINE können Kinder in der 2. Klasse spielerisch Lerninhalte aus dem Deutschunterricht üben und vertiefen. Das Wissen der Kinder wird systematisch aufgebaut, indem Lernbereiche trainiert werden, die für die weitere sprachliche und rechtschriftliche Entwicklung wichtig sind. Dabei wird auch die Wahrnehmung der Kinder geschult. Durch das Spielen gegen die Zeit werden die Kinder zum Verbessern ihres Highscores und damit zum häufigen Wiederholen motiviert.</p> <p>In den Lernspielen werden Übungen angeboten, die sich in das Aufgabenportfolio des BAUSTEINE Sprach- und Lesebuchs harmonisch eingliedern. So bewegen sich die Kinder immer auf bekanntem Terrain und können selbstständig die im Deutschunterricht erworbenen Fähigkeiten anwenden.</p> <p>Die 12 Lernspiele sind auf die Lehrpläne der Grundschule abgestimmt und wurden unter pädagogischer Begleitung entwickelt.</p>
<p>Bausteine Deutsch Klasse 3</p>  	<p>Mit der beliebten Figur Quiesel aus dem erfolgreichen Schulbuch BAUSTEINE können Kinder in der 3. Klasse spielerisch Lerninhalte aus dem Deutschunterricht üben und vertiefen. Das Wissen der Kinder wird systematisch aufgebaut, indem Lernbereiche trainiert werden, die für die weitere sprachliche und rechtschriftliche Entwicklung wichtig sind. Dabei wird auch die Wahrnehmung der Kinder geschult. Durch das Spielen gegen die Zeit werden die Kinder zum Verbessern ihres Highscores und damit zum häufigen Wiederholen motiviert.</p> <p>In den Lernspielen werden Übungen angeboten, die sich in das Aufgabenportfolio des BAUSTEINE Sprach- und Lesebuchs harmonisch eingliedern. So bewegen sich die Kinder immer auf bekanntem Terrain und können selbstständig die im Deutschunterricht erworbenen Fähigkeiten anwenden.</p> <p>Die 13 Lernspiele sind auf die Lehrpläne der Grundschule abgestimmt und wurden unter pädagogischer Begleitung entwickelt.</p>
<p>PustebLume Deutsch Klasse 1</p>  	<p>Ergänzend zu dem erfolgreichen Schulbuch PUSTEBLUME können Kinder in der 1. Klasse spielerisch Lerninhalte aus dem Deutschunterricht üben und vertiefen. Das Wissen der Kinder wird systematisch aufgebaut, indem Lernbereiche trainiert werden, die für die weitere sprachliche und rechtschriftliche Entwicklung wichtig sind. Dabei wird auch die Wahrnehmung der Kinder geschult. Durch das Spielen gegen die Zeit werden die Kinder zum Verbessern ihres Highscores und damit zum häufigen Wiederholen motiviert.</p> <p>In den Lernspielen wird die Schriftart verwendet, mit der die Kinder auch in PUSTEBLUME das Lesen und Schreiben erlernen. Denn auf Vertrautes aufzubauen, ist eine wichtige Stütze im Prozess des Lernens.</p> <p>Die 12 Lernspiele sind auf die Lehrpläne der Grundschule abgestimmt und wurden unter pädagogischer Begleitung entwickelt.</p>



Name der App	Kurzbeschreibung
Pustebume Deutsch Klasse 2 	Ergänzend zu dem erfolgreichen Schulbuch PUSTEBLUME können Kinder in der 2. Klasse spielerisch Lerninhalte aus dem Deutschunterricht üben und vertiefen. Das Wissen der Kinder wird systematisch aufgebaut, indem Lernbereiche trainiert werden, die für die weitere sprachliche und rechtschriftliche Entwicklung wichtig sind. Dabei wird auch die Wahrnehmung der Kinder geschult. Durch das Spielen gegen die Zeit werden die Kinder zum Verbessern ihres Highscores und damit zum häufigen Wiederholen motiviert. In den Lernspielen werden Übungen angeboten, die sich in das Aufgabenportfolio des PUSTEBLUME Sprach- und Lesebuchs harmonisch eingliedern. So bewegen sich die Kinder immer auf bekanntem Terrain und können selbstständig die im Deutschunterricht erworbenen Fähigkeiten anwenden. Die 12 Lernspiele sind auf die Lehrpläne der Grundschule abgestimmt und wurden unter pädagogischer Begleitung entwickelt.
Pustebume Deutsch Klasse 3 	Ergänzend zu dem erfolgreichen Schulbuch PUSTEBLUME können Kinder in der 3. Klasse spielerisch Lerninhalte aus dem Deutschunterricht üben und vertiefen. Das Wissen der Kinder wird systematisch aufgebaut, indem Lernbereiche trainiert werden, die für die weitere sprachliche und rechtschriftliche Entwicklung wichtig sind. Dabei wird auch die Wahrnehmung der Kinder geschult. Durch das Spielen gegen die Zeit werden die Kinder zum Verbessern ihres Highscores und damit zum häufigen Wiederholen motiviert. In den Lernspielen werden Übungen angeboten, die sich in das Aufgabenportfolio des PUSTEBLUME Sprach- und Lesebuchs harmonisch eingliedern. So bewegen sich die Kinder immer auf bekanntem Terrain und können selbstständig die im Deutschunterricht erworbenen Fähigkeiten anwenden. Die 13 Lernspiele sind auf die Lehrpläne der Grundschule abgestimmt und wurden unter pädagogischer Begleitung entwickelt.
Zahlenzorro Einmaleins-App 	Einmaleins gegen die Zeit: Mit der Zahlenzorro-App für Tablets können Kinder das kleine Einmaleins und die Zehner-Reihen spielerisch üben – mal und geteilt. Die Verbesserung der eigenen Bestzeiten und das Freischalten der lustigen Belohnungsbilder für jede neue Bestzeit spornen zusätzlich an. Gerechnet wird nach Zeit. Für jede neue Bestzeit wird ein Teil des Belohnungsbildes mit Zahlenzorro freigeschaltet. Und für jedes vollständige Belohnungsbild gibt es eine Medaille.
Zahlenzorro Plus-und-minus-App 	Mit der Zahlenzorro Plus-und-minus-App können Kinder von Klasse 1 bis 4 spielerisch Plus- und Minus-Aufgaben im Zahlenraum von 0 bis 20 trainieren. Denn wer das Plus- und Minus-Rechnen in diesem Zahlenraum sicher beherrscht, hat auch mit großen Zahlenräumen weniger Probleme. Die Verbesserung des eigenen Highscores und das Puzzeln der lustigen Belohnungsbilder für jeden neuen Highscore spornen zusätzlich an. Für jeden Highscore wird ein Puzzleteil für ein lustiges Überraschungsbild mit Zahlenzorro freigeschaltet.
Zahlenzorro Uhrzeit-App 	Mit der Zahlenzorro Uhrzeit-App können Kinder von Klasse 1 bis 4 spielerisch das Lesen und Stellen der Uhr sowie das Umgehen mit Zeitspannen für alle Uhrzeiten mit analogen und digitalen Uhren trainieren. Die Verbesserung des eigenen Highscores und das Puzzeln der lustigen Belohnungsbilder für jeden neuen Highscore spornen zusätzlich an. Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich aus den gewählten Einstellungen. Für jeden Highscore wird ein Puzzleteil für ein lustiges Überraschungsbild mit Zahlenzorro freigeschaltet.

Praktische Apps für den Unterricht

In den meisten Fällen reicht die Basisausstattung (Kamera mit Foto- und Videofunktion, Mikrofon mit Aufnahmefunktion, Lautsprecher) aus, um das Tablet mit Mehrwert in den Unterricht zu integrieren. Vorinstallierte Apps greifen auf diese Hardware zu und ermöglichen einen unkomplizierten Einsatz dieser Features. Weitere produktionsorientierte Apps

sorgen dafür, dass Tablets fach- und themenunabhängig in den Unterricht gewinnbringend integriert werden können.

Kamera-App

Mit der Kamera-App kann einfach eine schulische Unterrichtssituation in Bild oder Video festgehalten werden. Mithilfe einer einfachen Bildaufnahme bekommen Kinder ihren Lernprozess realitätsgetreu „gespiegelt“. Dabei können

die Mitschüler als Kamerakinder fungieren. Dieser „Spiegel“ kann am Ende eines Lernprozesses zur Ergebnissicherung, zur direkten Weiterverarbeitung oder als Zwischenergebnis genutzt werden. Im Rahmen der Methode „So spreche ich vor anderen“ ist es beispielsweise eine interessante Erfahrung für Kinder, sich selbst bei einem Referat zu beobachten. Dabei kann die Videofunktion genutzt werden. Im Vordergrund steht das Auditive und nicht das, was visuell aufgenommen wird, die Kamera könnte auch die ganze Zeit ins „Leere“ filmen. Ein Kamerakind ist dafür nicht nötig. Ein Feedback über diese direkte Form der Rückmeldung kann andere Reflexionsprozesse auslösen: Jegliche Rückmeldung durch andere Kinder ist bereits eine gewertete Rückmeldung. „Du könntest etwas deutlicher sprechen.“ ist z. B. eine typische Rückmeldung, die das Kind verstehen und anhand seiner eigenen vergangenen Wahrnehmung verarbeiten muss. Dem Kind werden durch die subjektive Wahrnehmung Dritter eigene Reflexionsgedanken vorweggenommen. Sieht sich der Vortragende jedoch seine eigene Aufzeichnung an, so kann er selbst positive oder negative Punkte herausarbeiten. Die Schülerin/der Schüler erhält so die Möglichkeit, sich ein eigenes realitätsgetreues Bild über seine Methodenkompetenz zu machen.

Das Ergebnis bzw. das vorgetragene Referat kann der Lehrkraft zur Bewertung vorgelegt werden. Aufzeichnungen über die erworbenen Teilkompetenzen können in Ruhe in die Nachbereitung des Unterrichts fließen und müssen nicht direkt vor Ort während des Leseprozesses erfolgen. Die Kamera-App kann auch für das Darstellen und Nachspielen von Szenen oder den Vortrag von Gedichten genutzt werden. Auch hier ist eine Rückmeldung durch das direkte Betrachten der aufgenommenen Szene möglich. Die Kinder können an ihren Verbesserungen durch eine erneute Aufnahme arbeiten. Einige Textformen enthalten ebenfalls die Dokumentation von Prozessen, z. B. Vorgangsbeschreibungen oder Rezepte. Oftmals ist es zeitlich nur schwer realisierbar, einen Vorgang (z. B. das Kochen eines Gerichtes) aktiv durchzuführen, um ihn anschließend direkt in schriftlicher Form festzuhalten. Meist erhalten die Kinder während der Vorgangsdurchführung die Aufgabe, sich Notizen zu machen, die sie später oder am nächsten Tag für den eigenen Text nutzen können. Eine Alternative dazu bietet das Tablet, indem der Prozess ganz oder in Sequenzen abgefilmt wird. Zu einem späteren Zeitpunkt kann dieser Prozess realitätsgetreu durch das Betrachten des Aufgezeichneten nachvollzogen werden. Die Kinder erhalten so die Chance, alle Schritte schriftlich festzuhalten. Sie können sich dabei individuell Szenen noch einmal ansehen und wiederholen. Ist der Vorgang vollständig beschrieben, können sich die Kinder ihre Aufzeichnungen auf

dem Tablet parallel zur ihrer Vorgangsbeschreibung ansehen und so zur Überprüfung der eigenen Schreibleistung nutzen. Sie sind nicht mehr nur auf ihre evtl. unvollständigen Stichpunkte angewiesen. Bei der Dokumentation von Ausflügen kann das Tablet ebenso behilflich sein. Ob nun Interviews aufgezeichnet oder Impressionen als weiterer Schreibanlass eingefangen werden – durch die Handlichkeit und Mobilität erlaubt das Tablet ortsunabhängige Aufnahmen.

Aufnahme-App/Record-App

Durch das eingebaute Mikrofon ist es möglich, reine Audioaufnahmen herzustellen. Lesetexte aufzunehmen oder Geschichten mit verteilten Rollen vorzulesen, ist hier ebenso möglich. Der Transfer in ein digitales Portfolio kann problemlos realisiert werden.

Wiedergabe-App für Filme aus dem Schulfernsehen

Viele Bundesländer haben eine Online-Plattform, auf die man nach einer Registrierung auf Schulfilme digital zugreifen kann. Schulfilme sind oft in kurze Sequenzen eingeteilt. Häufig lohnt sich der Aufwand nicht, einen kurzen Schulfilm zu zeigen, wenn erst noch die Abspielgeräte wie Fernseher, DVD-Player, Beamer usw. aufgebaut werden müssen. Auf den Tablets können die Kinder die Filme individuell betrachten. Während das eine Kind den Inhalt sofort erfasst, kann ein anderes sich den Film oder nur eine Szene noch einmal ansehen.

Browser-Apps

Mithilfe eines Browser und einer bestehenden WLAN-Verbindung können die Kinder auf das Internet zugreifen. Lesezeichen unterstützen dabei den direkten Zugriff auf unterrichtsrelevante Seiten. Das Internet dient oft der Informationsrecherche. Für eigene Produktionen können auf den Seiten von wikipedia.de, openclipart.org oder pixelio.de (mit Registrierung) Fotos und Cliparts gefunden werden. Die Bilder dieser Websites stehen unter der Creative-Commons-Lizenz (CC-Lizenz) und dürfen für eigene Produkte (aber nicht kommerziell) genutzt werden.

Apps mit Kindersuchmaschinen

Eine kindgerechte Recherche im Internet, besonders für die unteren Klassenstufen, erfordert Kindersuchmaschinen, bei denen nur geprüfte Seiten freigegeben werden bzw. die Anbieter sich registrieren müssen. Entweder sind die Suchmaschinen über den Browser oder über spezielle Apps zu erreichen. Bekannte Kindersuchmaschinen sind fragfinn.de und blindkuh.de.

BILDUNGS-
PLAN

2016

www.bildungsplan-bw.de

Vorlese-Apps

Je nach Tablet gibt es eine Anzahl von digitalen Büchern, die neben der visuellen ansprechenden Präsentation der Geschichte in Bild und Wort auch eine Tonausgabe beinhalten. So kann der Leselernprozess unterstützt werden. Manche Bücher bieten eine visuelle Hervorhebung des Wortes, sodass das Kind genau weiß, welches Wort gerade lautiert wird. Neben der visuellen Unterstützung erlernen die Kinder am Beispiel eine Betonung der einzelnen Sätze. Diese können individuell immer wieder angehört werden. Je nach Hersteller ist noch eine einfache Aufnahme-Funktion in die App integriert, die das eigene Vorlesen der Sätze temporär speichert. So können die Kinder den Lesetext direkt einsprechen und es mit dem laut Vorgelesenen in der App vergleichen.

Präsentations-Apps

Mithilfe von Präsentations-Apps können Lernobjekte zusammengefügt werden. Dies können sowohl Film- oder Tonaufnahmen als auch Bilder und Texte sein. Durch dieses Arrangement ergeben sich unzählige Einsatzszenarien für den Unterricht, z. B. ein persönliches Wörterportfolio, das mit Bildern und passenden Wörtern gefüllt ist. Es können „klassische“ Präsentationen wie eine Buchvorstellung hergestellt werden. Der Mehrwert wird durch Hinzufügen von vorgelesenen Passagen oder einer kleinen Szene erzeugt. Ebenso können die Kinder sachbezogene Präsentationen erstellen. Die App entspricht den gängigen Präsentationsprogrammen auf Computern, wobei das Hinzufügen von eigenen Fotos und Filmaufnahmen durch das Ineinandergreifen der Apps erleichtert wird. Die Wahl des Präsentationsortes ist ebenso vielfältig: Die Präsentation kann über Beamer vor der Klasse präsentiert werden. Eine Präsentation in Form eines „Museumsganges“, bei dem die Tablets gleichzeitig als Präsentationsfläche dienen, ist ebenso möglich.

Apps zum Bearbeiten von Bildern und Dokumenten

Um Dokumente, Fotos, Internetseiten und Karten schnell zu markieren oder zu kommentieren, ist Skitch zu empfehlen. Skitch ist kostenfrei für Android-, Apple- und Windows-Tablets erhältlich. Mit dieser App können Kinder und Lehrkräfte z. B. ein Lernobjekt abfotografieren und beschriften, Wegepläne erstellen oder Dokumente kommentieren. Als Beschriftung können Pfeile, kurze Texte und Smileys dienen. Auch Bildausschnitte können ausgewählt werden. Die bearbeiteten Objekte können in anderen Apps weiterverwendet werden.

Foto-Collagen-Apps

Arbeitsergebnisse mehrerer Gruppen oder Teilergebnisse können in einer Foto-Collagen-App gesammelt werden. Eine einfach zu bedienende und kostenfreie App ist Moldiv, welche für Android- und Apple-Geräte verfügbar ist.

Zeichentrick-Apps/Comic-Apps

Ansprechende Lernumgebungen motivieren Kinder zu kreativen Eigenproduktionen. Eine digitale kreative Lernumgebung sind Zeichentrick-Apps, mit denen man entweder selbst einen Comic erstellen kann oder eine digitale Theaterbühne präsentiert bekommt. Beide Apps bieten Vorlagen: Die Comic-App arbeitet auf der Ebene einer Textseite mit hinzufügbaren Bildern und Sprechblasen für Texte. Der Comic kann durch eigene Bilder oder urheberrechtsfreie Bilder aus dem Internet angereichert werden. Beispiele für die Anwendung könnte ein Rezept in Comicform oder eine eigene Bildergeschichte sein. Das digitale Theater bietet eine Bühne, auf der mit unterschiedlichen Charakteren vor verschiedenen Bühnenbildern eine Geschichte erzählt werden kann. Diese Geschichte wird in Bild und Ton direkt aufgezeichnet. Sowohl die Charaktere als auch die Hintergründe sind austauschbar: Neben vorgegebenen Charakteren kann durch ein eigenes Foto und ein einfaches integriertes Schnitt-Tool jeglicher Charakter (auch die Kinder selbst) in diesen Film eingebracht werden. Auch die Hintergründe können durch eigene Fotos oder Bilder aus freien Bilddatenbanken ersetzt werden. Damit erhalten die Kinder ein äußerst flexibles Tool, mit dem die unterschiedlichsten Lernprodukte erzeugt werden können: Ein Märchen kann kriteriengeleitet erzählt und Interviews können geführt werden. Eine Reise um die Welt zu bestimmten Attraktionen oder eine Zeitreise sind möglich: Die Kinder tun, als ob sie vor der jeweiligen Sehenswürdigkeit ständen. Auch Nachrichten oder Vorgangsbeschreibungen können filmisch dargestellt werden.

Whiteboard-Apps

Whiteboard-Apps ersetzen ein digitales Whiteboard, indem sie auf dem Tablet eine Tafel imitieren, deren Bild über einen Beamer an eine Wand geworfen wird. Der Unterschied zu einem Whiteboard liegt nur in der Bedienung: Das Whiteboard wird mit dem Finger über das Tablet gesteuert und nicht an der Wand, die letztendlich nur eine Projektionsfläche darstellt. Häufig werden die Whiteboard-Lösungen in ihrer Interaktivität nicht vollends ausgeschöpft und das Whiteboard lediglich als Projektionsfläche benutzt. Zudem ist die Lösung über Tablet und Beamer finanziell günstiger als die Anschaffung eines richtigen Whiteboards. Die Funktionen der

Whiteboard-Apps entsprechen denen einer Whiteboard-Software: Es können Texte, Bilder, Filme auf der „Tafel“ arrangiert werden. Da jedes Element zu einem Objekt wird, kann es interaktiv durch Verbinden, Verschieben und Verknüpfen eingesetzt werden. Ebenso ist das Schreiben mit dem Finger möglich. Die Tafel kann durch Ein- und Auszoomen erweitert oder fokussiert werden.

In manchen Whiteboard-Apps ist auch eine Aufnahmefunktion integriert, sodass die aufgezeichneten Aktionen auf der Tafel mit einer Audiospur und Erläuterungen unterlegt werden können.

Filmschnitt-App

Mit einer Filmschnitt-App können die Kinder ohne Bedienungsaufwand Filme zusammenschneiden. Sie sind damit in der Lage, Filmexporte aus unterschiedlichsten Apps zu einem ganzen Film zusammenzufügen. So ist es auch möglich, einen bereits produzierten Film mit einer neuen Tonspur zu besprechen. Besonders in einem projektorientierten Unterricht kann es sehr motivierend für die Schülerinnen und Schüler sein, ihr eigenes Lernprodukt in einem „echten“ Film festzuhalten. Die ersten Schritte der Recherche und Informationssuche sind dabei identisch mit anderen Darstellungsformen wie einer Plakatpräsentation. Bei der Umsetzung der gefundenen Informationen in einen eigenen Film bedarf es einer Planungskompetenz, da Ort, Akteure und Requisiten für jede Szene neu entschieden werden müssen.

Auch die Wahl der richtigen App (Zeichentrick-App/Whiteboard-App/„einfache Filmaufnahme“) muss diskutiert und reflektiert werden. Manche Filmschnitt-Apps bieten jedoch bereits vorgefertigte Trailer-Vorlagen, in die nur noch passende Szenen eingefügt werden. So kann in sehr kurzer Zeit ein interessant geschnittener Film entstehen, obwohl nicht aktiv geschnitten werden muss.

Beachtung des Urheberrechts (Copyrights) für eigene Lernprodukte

Nicht jedes Bild, das im Internet sichtbar ist, darf auch für eigene Lernprodukte genutzt werden. Bilddatenbanken wie openclipart.org und pixabay.de beinhalten Bilder, Cliparts und Illustrationen, die meistens zur Wiederverwendung freigegeben wurden. Ein Großteil der Werke steht unter einer Creative-Commons-Lizenz (CCLizenz), die genau beschreibt, in welcher Form ein Werk benutzt werden kann. Die Google-Bildersuche bietet eine Suche nach Nutzungsrechten an. Im Einzelfall sollte dennoch geprüft werden, ob das Werk tatsächlich den Nutzungsbedingungen entspricht. Erfahrungsgemäß ist es einfacher, die Kinder direkt in den Bilddatenban-

ken wie openclipart.org und pixabay.de suchen zu lassen, da die rechtliche Verwendung direkt geklärt ist.

Anschaffungsmodelle

Entscheidet sich eine Schule für die Arbeit mit Tablets, so sind folgende Anschaffungs- und Einsatzszenarien denkbar:

Klassensätze von Tablets zur Ausleihe

Viele Projekte werden zunächst mit einer bestimmten Anzahl von Tablets, die zur Ausleihe zur Verfügung stehen, realisiert. Dabei differiert die Anzahl von einem halben Klassensatz bis zu einem vollständigen Klassensatz. Die Tablets werden stundenweise in die Klasse geholt.

Bei größeren Projekten eignet sich die feste Zuteilung einer Gruppe/eines Kindes zu einem Tablet, da auf die Ergebnisse zurückgegriffen werden muss. Alternativ können die Ergebnisse auf einem Schulserver gespeichert werden, sodass eine feste Zuteilung entfallen kann. Den Schülerinnen und Schülern steht das Tablet lediglich für den Schuleinsatz und nicht zu Hause zur Verfügung.

1:1-Ausstattung

Die Schule einigt sich auf einen Gerätehersteller und alle Kinder arbeiten mit einem Tablet. Je nach Konzept stellt die Schule ihren Schülerinnen und Schülern ein Gerät zur Verfügung oder die Eltern „leasen“ ein Gerät über die gesamte Grundschulzeit.

Beim Leasen geht das Tablet am Ende der Grundschulzeit in das Eigentum der Eltern über. Ein Vorteil ist hier, dass das Gerät sowohl zu Hause als auch in der Schule immer verfügbar ist und nicht nur stundenweise im Unterricht. Auch die Nutzung von digitalen Büchern kann in einem 1:1-Konzept angemessen realisiert werden.

Bring your own device (BYOD)

Jedes Kind bringt sein eigenes Endgerät mit zur Schule. Dieses muss noch nicht ausschließlich ein Tablet sein, auch Laptops oder andere mobile Endgeräte können genutzt werden. In einer Klasse findet sich dann eine Vielzahl von Geräten, deren Bedienung äußerst unterschiedlich ist. Die Kompatibilität der Geräte untereinander ist nicht immer gegeben. Der technische Aufwand ist bei diesem Ansatz nicht zu unterschätzen. Erfahrungen zeigen, dass es sinnvoller ist, sich auf einen Gerätehersteller und auf ein System zu einigen, wenn nicht alle Kolleginnen und Kollegen sehr „technikaffin“ sind.



Ideen und Hinweise zur Nutzung des Tablets in den einzelnen Kapiteln der BAUSTEINE Fibel (ISBN 978-3-425-14135-0)

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
Buchstabe E e	
Seite 10/11	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung des Buchstabenportfolios: Den Buchstaben E e auf dem Tablet malen. • Falls möglich einen Ausflug zum See unternehmen und Fotos aufnehmen.
Buchstaben O o	
Seite 12/13	<ul style="list-style-type: none"> • Das Tablet mit in den Sportunterricht nehmen: Ein Kind macht eine Übung, die anderen rufen „Toll“. Die Szene wird fotografiert. Die Fotos können anschließend beschriftet werden. • Sich selbst oder ein anderes Kind beim Auslauten des Buchstabens aufnehmen. Die Beobachtung sollte sein: Der Mund formt sich zum O.
Mit der Anlauttabelle lesen	
Seite 14/15	<ul style="list-style-type: none"> • Je nach Betriebssystem gibt es Apps für Leseübungen, die ebenfalls mit einer Anlauttabelle arbeiten.
Einstiegsseite „Große Tiere, kleine Tiere“	
Seite 16/17	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Zoo-Geschichte mit der Videofunktion einsprechen. Leitfragen können sein: Warst du schon einmal im Zoo? Über welches Tier möchtest du berichten?
Buchstabe M m	
Seite 18/19	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeit im Buchstabenportfolio: Ein M m-Wort abfotografieren oder malen, dazu schreiben.
Buchstabe S s	
Seite 20/21	<ul style="list-style-type: none"> • Das Ende der Geschichte erzählen und aufnehmen. Leitfragen können sein: Was passiert mit Mola? Kann Ole ihn einfangen?
Buchstabe T t	
Seite 24/25	<ul style="list-style-type: none"> • Eine eigene Tiergeschichte mithilfe einer virtuellen Theater-App erzählen.
Buchstabe R r	
Seite 30/31	<ul style="list-style-type: none"> • Eine eigene Streitgeschichte aufnehmen.
Buchstabe U u	
Seite 34/35	<ul style="list-style-type: none"> • Selbst erzeugte Gruselgeräusche aufnehmen und überlegen, was diese Geräusche sein könnten. Eine eigene Mutgeschichte mithilfe der virtuellen Theater-App erzählen.
Buchstabe D d	
Seite 36/37	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder zum Laut/Buchstaben D d auf dem Tablet malen bzw. in Sand malen und als bleibende Erinnerung für das Buchstabenportfolio abfotografieren.
Einstiegsseite „Echt abenteuerlich“	
Seite 40/41	<ul style="list-style-type: none"> • Geräusche zur Unterwasserwelt überlegen und das Gedicht „Unterwasserwelt“ mit Geräuschen aufnehmen.



Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
Buchstabe K k	
Seite 56/57	<ul style="list-style-type: none"> Verschiedene Fitnessübungen in kurzen Videos sammeln: Ein Kind erklärt die Übung, während ein anderes sie ausführt. Die Übungen werden gesammelt, um eine Fundgrube mit gemeinsamen täglichen Fitnessübungen aufzubauen.
Buchstabe W w	
Seite 70/71	<ul style="list-style-type: none"> Das Tablet mit auf einen Ausflug (auf den Schulhof oder auf die Wiese) nehmen und Pflanzen, Kleintiere oder Vögel abfotografieren und beschriften.
Buchstabe G g	
Seite 72/73	<ul style="list-style-type: none"> Ein Tier nach Wahl mit Tablet durch Fotos und Videos dokumentieren, in einer Präsentations-App arrangieren und mit Beschriftungen versehen.
Buchstabe Pf pf	
Seite 74/75	<ul style="list-style-type: none"> Schmetterlinge beobachten und Fotos schießen, Bilder aus Büchern sammeln, abfotografieren und beschriften.
Zum Kapitel „Überall auf der Welt“	
Seite 84–89	<ul style="list-style-type: none"> Jedes Kind macht ein Foto von sich und schreibt einen Satz oder kurzen Text zu sich (zum Beispiel Name und Herkunft).
Buchstabe C c	
Seite 90/91	<ul style="list-style-type: none"> Eigene Cent-Münzen mitbringen und abfotografieren. Eine Präsentation mit den Cent-Münzen und den jeweiligen Ländern erstellen.
Buchstabe St st	
Seite 92/93	<ul style="list-style-type: none"> Eine App zum Übersetzen für mehrere Wörter nutzen (zum Beispiel woxikon) und sich diese auslauten lassen. Eine Mindmap zu einem Wort erstellen.
Buchstabe Ch	
Seite 98/99	<ul style="list-style-type: none"> Eine eigene Traumgeschichte mithilfe der virtuellen Theater-App erzählen.
Buchstabe tz	
Seite 102/103	<ul style="list-style-type: none"> Einen Text zum Vorlesen vorbereiten, indem das Geübte aufgenommen, reflektiert und erneut aufgenommen wird.
Buchstabe Y	
Seite 106/107	<ul style="list-style-type: none"> Welches Abenteuer erlebt Oskar? Eine Geschichte mit der virtuellen Theater-App erzählen, die Figur Oskar abfotografieren und als Figur einfügen.
Lesen	
Seite 114/115	<ul style="list-style-type: none"> Individuelle Leseorte erkunden, Leitfrage kann sein: Wo liest du am liebsten? Die Kinder fotografieren sich gegenseitig an ihren liebsten Leseorten in der Schule und/oder zu Hause. Einbezogen werden können auch ungewöhnliche Lesepositionen.
Einstiegsseite „Durch das Jahr“	
Seite 122/123	<ul style="list-style-type: none"> Das Gedicht „Das Jahr“ kreativ mit einer Whiteboard-App gestalten: Die einzelnen Farben und Objekte werden gezeichnet und auf die einzelnen Seiten verteilt. Mithilfe der Aufnahmefunktion werden die einzelnen Verse eingesprochen.
Karneval	
Seite 129	<ul style="list-style-type: none"> Die Kostüme werden abfotografiert und beschrieben: Wer ist was? An Karneval die Mitschülerinnen und Mitschüler fotografieren und beschriften, das beste Kostüm prämiieren.



Ideen und Hinweise zur Nutzung des Tablets in den einzelnen Kapiteln des BAUSTEINE Spracharbeitsheftes 2 (ISBN 978-3-425-16221-8)

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
Teil A „In der Schule“	
Seite 10	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder tragen die Abc-Gedichte vor und nehmen sich gegenseitig dabei auf. Im Internet können weitere Abc-Gedichte gesucht werden. Die Mundstellung bei Nennung der Vokale kann mithilfe der Kamerafunktion bei sich selbst beobachtet werden.
Teil A „Große Tiere, kleine Tiere“	
Seite 22/23	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder suchen sich ein Tier aus und suchen ein passendes Bild im Internet (z. B. bei Wikipedia). Sie fügen das Bild in eine App ein, die das Erstellen von eigenen virtuellen Büchern auf dem Tablet unterstützt. Die Kinder überlegen sich einen Text, den sie zum Bild einsprechen. Dieses kann beliebig oft geübt werden.
Seite 27/28	<ul style="list-style-type: none"> Es werden Nomen aus der Schule / in der Umwelt abfotografiert und in einer Mindmap-App geordnet. Die Wörter werden zu den Nomen geschrieben. Zudem können weitere Bilder aus dem Internet kopiert werden (z. B. von Wikipedia).
Teil A „Ich – Du – Wir“	
Seite 40/41	<ul style="list-style-type: none"> Kinder suchen sich eine Begrüßung aus. Sie spielen die Begrüßung pantomimisch nach. Die anderen Kinder müssen an der Gestik und Körpersprache erkennen, welche Begrüßung gemeint ist.
Seite 42	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder schreiben ihre Geschichte in einer Schreib-App auf und präsentieren diese über einen Beamer.
Seite 45	<ul style="list-style-type: none"> Kinder nehmen Bewegungen auf (spielen Verben nach). Die anderen Kinder erraten Verben. Alle Filme werden im Verben-Portfolio in einer App gesammelt, die das Erstellen von eigenen virtuellen Büchern auf dem Tablet unterstützt.
Teil B „Echt abenteuerlich“	
Seite 9	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder fotografieren mit der Kamera-App Dinge, die mit gegensätzlichen Adjektiven beschrieben werden können, z. B. Spielzeugauto (klein) und reales Auto (groß).
Teil B „Von Kopf bis Fuß“	
Seite 22/23	<ul style="list-style-type: none"> Zusätzlich als Stationen können den Kindern Nahaufnahmen auf dem Tablet (Bild oder Video) präsentiert werden und die Kinder müssen herausfinden, was es ist. Eine weitere Station sind Geräusche, die präsentiert werden. Die Kinder sollen herausfinden, was es ist. Kinder könnten auch selbst Geräusche aufnehmen und die Mitschüler raten lassen, was es ist.
Teil B „Der Natur auf der Spur“	
Seite 40/41	<ul style="list-style-type: none"> Ein virtuelles Herbarium (mit Steckbriefen) erstellen: Kinder fotografieren blühende Pflanzen in der Natur und erstellen in einer Präsentations-/Buch-App Steckbriefe. Am Ende werden alle Steckbriefe zu einer Präsentation / zu einem Buch zusammengefügt.
Teil C „Überall auf der Welt“	
Seite 4/5	<ul style="list-style-type: none"> Nach der Suche im Internet wird das gesuchte Spiel in einer Präsentations-/Buch-App nach den Kategorien „So heißt das Spiel“, „Das brauchen wir“, „Das müssen wir vorher machen“, „So geht das Spiel“ mit Video, Audio oder Fotos umgesetzt.
Seite 9	<ul style="list-style-type: none"> Als Übersetzungshilfe kann das Internet genutzt werden, z. B. leo.org. Wenn fremdsprachige Kinder in der Klasse sind, können die Lieder und Begrüßungen auch in einem Buch/Präsentation festgehalten werden.



Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
<i>Teil C „Im Land der Fantasie“</i>	
Seite 23	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird ein Zauberspruchalbum angelegt mit Schrift und Video (gesammelt in einer Präsentations-App).
<i>Teil C „Rund ums Buch“</i>	
Seite 41	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung des Buchtipps inkl. einem gelesenen Buchausschnitt (Lieblingsseite) als Video/Audio in einer Präsentations-/ Buch-App: Dabei können Fotos vom Buch und aus dem Buch hinzugefügt werden. Alle Präsentationen werden auf einer Lernplattform gesammelt, auf der sie auch von zu Hause aus betrachtet werden können.



Ideen und Hinweise zur Nutzung des Tablets in den einzelnen Kapiteln des BAUSTEINE Sprachbuchs 2 (ISBN 978-3-425-16225-6)

Kapitel/Seiten	Unterrichtsideen
„In der Schule“	
Seite 10	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder tragen die Abc-Gedichte vor und nehmen sich gegenseitig dabei auf. Im Internet können weitere Abc-Gedichte gesucht werden. Die Mundstellung bei Nennung der Vokale kann mithilfe der Kamerafunktion bei sich selbst beobachtet werden.
„Große Tiere, kleine Tiere“	
Seite 18/19	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder suchen sich ein Tier aus und suchen ein passendes Bild im Internet (z. B. bei Wikipedia). Sie fügen das Bild in eine App ein, die das Erstellen von eigenen virtuellen Büchern auf dem Tablet unterstützt. Die Kinder überlegen sich einen Text, den sie zum Bild einsprechen. Dieses kann beliebig oft geübt werden.
Seite 22/23	<ul style="list-style-type: none"> Es werden Nomen aus der Schule / in der Umwelt abfotografiert und in einer Mindmap-App geordnet. Die Wörter werden zu den Nomen geschrieben. Zudem können weitere Bilder aus dem Internet kopiert werden (z. B. von Wikipedia).
„Ich – Du – Wir“	
Seite 30/31	<ul style="list-style-type: none"> Kinder suchen sich eine Begrüßung aus. Sie spielen die Begrüßung pantomimisch nach. Die anderen Kinder müssen an der Gestik und Körpersprache erkennen, welche Begrüßung gemeint ist.
Seite 32	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder schreiben ihre Geschichte in einer Schreib-App auf und präsentieren diese über einen Beamer.
Seite 34	<ul style="list-style-type: none"> Kinder nehmen Bewegungen auf (spielen Verben nach). Die anderen Kinder erraten Verben. Alle Filme werden im Verben-Portfolio in einer App gesammelt, die das Erstellen von eigenen virtuellen Büchern auf dem Tablet unterstützt.
„Echt abenteuerlich“	
Seite 46	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder fotografieren mit der Kamera-App Dinge, die mit gegensätzlichen Adjektiven beschrieben werden können, z. B. Spielzeugauto (klein) und reales Auto (groß).
„Von Kopf bis Fuß“	
Seite 54/55	<ul style="list-style-type: none"> Zusätzlich als Stationen können den Kindern Nahaufnahmen auf dem Tablet (Bild oder Video) präsentiert werden und die Kinder müssen herausfinden, was es ist. Eine weitere Station sind Geräusche, die präsentiert werden. Die Kinder sollen herausfinden, was es ist. Kinder könnten auch selbst Geräusche aufnehmen und die Mitschüler raten lassen, was es ist.
„Der Natur auf der Spur“	
Seite 66/67	<ul style="list-style-type: none"> Ein virtuelles Herbarium (mit Steckbriefen) erstellen: Kinder fotografieren blühende Pflanzen in der Natur und erstellen in einer Präsentations-/Buch-App Steckbriefe. Am Ende werden alle Steckbriefe zu einer Präsentation / zu einem Buch zusammengefügt.
„Überall auf der Welt“	
Seite 78/79	<ul style="list-style-type: none"> Nach der Suche im Internet wird das gesuchte Spiel in einer Präsentations-/Buch-App nach den Kategorien „So heißt das Spiel“, „Das brauchen wir“, „Das müssen wir vorher machen“, „So geht das Spiel“ mit Video, Audio oder Fotos umgesetzt.



„Überall auf der Welt“

Kapitel/Seite	Unterrichtsidee
Seite 81	<ul style="list-style-type: none"> • Ein eigenes Spiel wird in einer Präsentations-/Buch-App umgesetzt.
Seite 82	<ul style="list-style-type: none"> • Als Übersetzungshilfe kann das Internet genutzt werden, z. B. leo.org. Wenn fremdsprachige Kinder in der Klasse sind, können die Lieder und Begrüßungen auch in einem Buch/Präsentation festgehalten werden.
„So macht es Quiesel“	
Seite 89	<ul style="list-style-type: none"> • Gedichte können auch mit dem Tablet geübt werden. Zur Selbstreflexion nimmt das Kind sich auf und erhält ein realitätsgetreues Abbild seiner Präsentation. So kann es selbstständig an sich arbeiten.
„Im Land der Fantasie“	
Seite 91	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird ein Zauberspruchalbum angelegt mit Schrift und Video (gesammelt in einer Präsentations-App).
Seite 92	<ul style="list-style-type: none"> • Sammlung der Ideen als Mindmap in einer Mindmap-App, evtl. können Fotos hinzugefügt werden.
„So macht es Quiesel“	
Seite 100	<ul style="list-style-type: none"> • Sammlung der Ideen als Mindmap in einer Mindmap-App, evtl. können Fotos hinzugefügt werden.
„Rund ums Buch“	
Seite 103	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung des Buchtipps inkl. einem gelesenen Buchausschnitt (Lieblingsseite) als Video/Audio in einer Präsentations-/Buch-App: Dabei können Fotos vom Buch und aus dem Buch hinzugefügt werden. Alle Präsentationen werden auf einer Lernplattform gesammelt, auf der sie auch von zu Hause aus betrachtet werden können.
„So macht es Quiesel“	
Seite 112	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung des Buchtipps inkl. einem gelesenen Buchausschnitt (Lieblingsseite) als Video/Audio in einer Präsentations-/Buch-App: Dabei können Fotos vom Buch und aus dem Buch hinzugefügt werden. Alle Präsentationen werden auf einer Lernplattform gesammelt, auf der sie auch von zu Hause aus betrachtet werden können.
„Durch das Jahr“	
Seite 118/119	<ul style="list-style-type: none"> • Darstellung des Akrostichons in einer Präsentations-App. Dabei werden die Anfangsbuchstaben hervorgehoben, indem sie fett/bunt/größer dargestellt werden. Ebenso wird das Akrostichon in einer Audio-/Videoaufnahme vorgelesen.
Seite 126/127	<ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung des Elfhens in einer Präsentations-App: Passender Bilder sind unter wikipedia.de bzw. openclipart.org zu finden.



Ideen zur Nutzung des Tablets in den einzelnen Kapiteln des BAUSTEINE Lesebuchs 2 (ISBN 978-3-425-16201-0)

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
„In der Schule“	
Seite 16/17	<ul style="list-style-type: none"> Die Texte eignen sich zum Vorlesen in verteilten Rollen. Die Texte werden als Audio oder Video aufgenommen. Als Reflexionsimpuls kann die Betonung in den Blickpunkt genommen werden.
„Große Tiere, kleine Tiere“	
Seite 22	<ul style="list-style-type: none"> Eine Audioaufnahme zum Text mit selbsterstellten Geräuschen
Seite 24	<ul style="list-style-type: none"> Der Steckbrief wird virtuell erstellt. Die Recherche findet mithilfe des Tablets statt, die Fakten werden in einer Präsentationsapp gesammelt.
Seite 25	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder finden über Kindersuchmaschinen weitere Tierrekorde.
Seite 31	<ul style="list-style-type: none"> Wer spricht am schnellsten und deutlichsten die Zungenbrecher? Die Kinder nutzen eine Audioaufnahmeapp mit Zeitangabe.
Seite 32/33	<ul style="list-style-type: none"> Text in verteilten Rollen lesen und aufnehmen.
„Ich – Du – Wir“	
Seite 43–45	<ul style="list-style-type: none"> Das Stück wird mit einfachen Requisiten umgesetzt und aufgenommen. Geräusche begleiten die Aufnahme.
Seite 45	<ul style="list-style-type: none"> Weitere Buchvorstellungen können mit einer Präsentationsapp realisiert werden. Einzelne Seiten können dabei mit einer Audioaufnahme eingesprochen werden. Es werden Fotos vom Cover und dem Lieblingskapitel geschossen und in die Präsentation eingebunden.
Seite 48	<ul style="list-style-type: none"> Text in verteilten Rollen lesen und als Podcast aufnehmen.
„Echt abenteuerlich“	
Seite 56–61	<ul style="list-style-type: none"> Diese Texte eignen sich für eine Audio-Aufnahme des Vorlesens mit verteilten Rollen.
„Von Kopf bis Fuß“	
Seite 76	<ul style="list-style-type: none"> Das Gedicht wird nachgespielt und in einem Video aufgenommen.
„Der Natur auf der Spur“	
Seite 81	<ul style="list-style-type: none"> Beim Rundgang in der Natur werden Nah- und Landschaftsaufnahmen erstellt. Die Fotos werden in einer Präsentations-/Buch-App eingefügt und eine Audioaufnahme hinzugefügt. Zu jedem Bild wird eine Strophe nach dem Muster „Wer mucksmäuschenstill ..., kann hören, wie ...“ eingesprochen. Evtl. können die Geräusche dazu nachgemacht werden.
Seite 90/91	<ul style="list-style-type: none"> Text in verteilten Rollen lesen und als Podcast aufnehmen.
Seite 92/93	<ul style="list-style-type: none"> Das Stück wird nachgespielt in einem Video aufgenommen.



Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
„Überall auf dieser Welt“	
Seite 98/99	<ul style="list-style-type: none"> Wie sieht dein Schulweg aus? In einer Schulumfeldserkundung werden verschiedene Schulwegsituationen abfotografiert.
„Im Land der Fantasie“	
Seite 112	<ul style="list-style-type: none"> Das Gedicht vertont mit Geräuschen aufnehmen.
Seite 113	<ul style="list-style-type: none"> Gestaltung eines Minilexikons in einer Präsentationsapp. Jede Gruppe/jeder gestaltet eine Seite. Mögliche Bildquellen können dabei openclipart.org (englischsprachige Seite) oder wikipedia sein.
„Rund ums Buch“	
Seite 128	<ul style="list-style-type: none"> Selbst einen Besuch in der Bücherei dokumentieren. Fragestellung: Wie ist das Suchsystem in meiner Bücherei? Es wird ein Erklärfilm gedreht.
„Sehen – Staunen – Denken“	
Seite 138/139	<ul style="list-style-type: none"> Vorlesen und Aufnehmen des Dialoges mit verstellten passenden Stimmen.
Seite 144/145	<ul style="list-style-type: none"> Vorlesen und Aufnehmen des Dialoges.
Seite 146/147	<ul style="list-style-type: none"> Aufnehmen des „Pantomimespiels“ in einem Video. Umsetzung des Spielstückes in einem digitalen Theater mit Raben und verschiedenen Figuren für Robert.



Ideen zur Nutzung des Tablets in den einzelnen Kapiteln des PUSTEBLUME Sprachbuchs 2 (ISBN 978-3-507-49442-8)

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
„A wie Anfang“	
Seite 8, Nr. 2-4	<ul style="list-style-type: none"> Das Hasen-ABC wird geübt, indem die Kinder sich selbst in Audioaufnahmen aufzeichnen und sich das Ergebnis anhören. Wenn die Kinder das Hasen-ABC vorspielen, nimmt ein Kamerakind die Kinder in einem Film auf.
„Werkstatt: Lernen“	
Seite 11, Nr. 4	<ul style="list-style-type: none"> Alternativ können die Kinder im Book Creator, jedes einzelne Kind auf einer Seite abfotografieren, die Namen darunter schreiben und die Seiten nach dem Namen der Kinder sortieren. So entsteht ein digitales Klassennamen-ABC-Buch.
Seite 13	<ul style="list-style-type: none"> Als Ergänzung zum analogen Portfolio kann auch ein digitales Portfolio, z. B. mit dem Book Creator, gesammelt werden. Bereits digitale Werke (Audio, Video und Präsentationen), können in den Book Creator integriert werden. Auch analoge Werke können die Kinder abfotografieren und so in ihr digitales Portfolio bringen.
Seite 14	<ul style="list-style-type: none"> Für das Plakat können die Kinder Informationen mithilfe der Kindersuchmaschinen fragFINN und Blinde Kuh finden. Auf den Seiten openclipart.org, wikipedia.de oder pixabay.de können passende Fotos oder Illustrationen gesucht werden. Als Alternative zum Plakat kann in einer Präsentationsapp ebenfalls eine digitale Präsentation erstellt werden.
„Werkstatt: Sprechen und Zuhören“	
Seite 17, Nr. 4	<ul style="list-style-type: none"> Die Fotos werden mit dem Tablet aufgenommen und anschließend ausgedruckt.
Seite 19	<ul style="list-style-type: none"> Einen Vortrag üben können die Kinder, indem sie sich von einem Kamerakind beim Vortragen in einem Video aufzeichnen lassen. Die Vortragenden schauen sich im Anschluss das Video an und reflektieren, ob sie ihre drei Tipps eingehalten haben. Ggf. üben sie weiter und lassen sich erneut aufzeichnen.
Seite 20, Nr. 4	<ul style="list-style-type: none"> Die Vierergruppen spielen das Rollenspiel und lassen sich dabei von einem weiteren Kind abfilmen. Sie reflektieren ihre Vorgehensweise beim Mitspielen lassen zunächst selbstständig und probieren weiter, eine für alle akzeptable Lösung im Rollenspiel zu finden.
Seite 22, Nr. 9	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder nutzen zur Aufzeichnung das Tablet.
„Werkstatt: Texte verfassen“	
Seite 25 Nr. 1/2	<ul style="list-style-type: none"> Der Gedankenschwarm kann auch mit der einer Mindmapping-App realisiert werden. In der Mindmapping-App können auch Fotos und Illustrationen aus dem Internet (openclipart.org oder pixabay.de) hinzugefügt werden.
Seite 26	<ul style="list-style-type: none"> Die Ich-Geschichten können ebenso auf dem Tablet geschrieben, gestaltet und in einem digitalen Buch, z. B. im Book Creator, zu einer Ich-Geschichtensammlung gesammelt werden. Ggf. kann man die gestalteten Seiten auch ausdrucken.
Seite 27 Nr. 5-8	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder gestalten ihre 5-Sätze-Geschichte im Book Creator und lesen sie anschließend mit einer Audioaufnahme ein.
Seite 28 Nr. 1	<ul style="list-style-type: none"> Das Erzählen kann auch mit einer Audioaufnahme aufgezeichnet werden. Im Anschluss hören sich die Kinder die Aufnahme an und überprüfen, ob alle Stichwörter enthalten sind. Sie wiederholen ihre Aufnahmen, bis alles richtig ist und schreiben nach ihrem eigenen „Diktat“ den Entwurf.
Seite 30 Nr. 2	<ul style="list-style-type: none"> Jedes Kind sucht sich einen Satz aus und spricht es auf verschiedene Weisen mit Audioaufnahmen ein. Hinterher hören sich die Partner den Satz an und ordnen das passende Verb (schreiben, flüstern ...) zu.



„Werkstatt – Texte verfassen“

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
Seite 32 Nr. 5	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder gestalten das Hunde-Elfchen in einer Präsentations-App, z. B. dem Book Creator, und illustrieren es mit passenden Zeichnungen und Bildern.
Seite 33 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Die Elfchen gestalten die Kinder in einer Präsentations-App.
Seite 34 Nr. 1	<ul style="list-style-type: none"> Zunächst kann die Geschichte auch erzählt, ins Tablet gesprochen und auf eine logische Abfolge kontrolliert werden.
Seite 35 Nr. 4	<ul style="list-style-type: none"> Passende Fotos finden die Kinder auf den Seiten von pixabay.de
Seite 36 Nr. 5	<ul style="list-style-type: none"> Es kann auch ein digitales Rätselbuch mit dem Book Creator entstehen. Auf einer Seite schreiben die Kinder das Räsel, auf der anderen Seite fügen sie ein Bild ein oder schreiben die Lösung auf.
Seite 38	<ul style="list-style-type: none"> Ist die Geschichte schon in verschiedenen Textfeldern (Satzstreifen) im Book Creator von der Lehrerin vorgestaltet worden, können die Kinder auf einfache Weise durch Verschieben der Textfelder die Geschichte in die passende Reihenfolge bringen. Ein Weiterschreiben kann in einem neuen Textfeld passieren bzw. auch ein Weitererzählen in einer Audiodatei wäre möglich.
Seite 40	<ul style="list-style-type: none"> Die Texte können auf einem Tablet gestaltet und anschließend ausgedruckt werden. Alternativ können auch digitale Bücher, z. B. mit dem Book Creator im Format ePub, über einen Schulserver bzw. eine Lernplattform veröffentlicht werden.
„Werkstatt: Richtig schreiben“	
Seite 44 Nr. 5	<ul style="list-style-type: none"> Mithilfe einer Präsentations-App gestalten die Kinder diese Wörter wie in Aufgabe 3 nach und ordnen Buchstaben sowie Fotos der Mänder beim Auslauten der Selbstlaute an. Als Differenzierung können auch eigene Wörter auf diese Weise dargestellt werden.
Seite 48 Nr. 2 Seite 50 Nr. 1, 4	<ul style="list-style-type: none"> Hilfreich kann es sein, die Wörter mit kurzem und langen Selbstlaut in kurzen Audioaufnahmen im Book Creator auszuzeichnen und die Aufnahmen miteinander zu vergleichen.
Werkstatt: Sprache untersuchen	
Seite 72 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder beschreiben ein Kind aus der Klasse, indem sie die Beschreibung in einem Audio im Book Creator einsprechen. Auf der nächsten Seite fotografieren sie das Kind ab. Es entsteht so ein Klassenrätselbuch, wenn alle Beschreibungen zusammengefügt werden.
Seite 79 Nr. 2, 4	<p>Unter den folgenden Links erhalten die Kinder Ideen für weitere Verben zu den Wortfeldern gehen und sehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> http://medienwerkstatt-online.de/lws_wissen/vorlagen/showcard.php?id=10570&edit=0 http://medienwerkstatt-online.de/lws_wissen/vorlagen/showcard.php?id=10572&edit=0
Seite 81 Nr. 1, 6 Seite 82 Nr. 1, 4	<ul style="list-style-type: none"> Das Vorlesen kann mit dem Book Creator in Audioaufnahmen aufgezeichnet werden. Dann ist es auch möglich, dass sich die Kinder im Anschluss selber anhören und ihr Vorgelesenes auf Satzenden untersuchen können.
Seite 83 Nr. 1-3	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder können ihre eigene Betonung am Satzende überprüfen, indem sie die Sätze einsprechen und so Merkmale (beim Fragen geht die Stimme am Ende hoch – ich setze ein Fragezeichen, ...) herausarbeiten.
Seite 84 Nr. 2	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder nehmen ihren Dialog in Partnerarbeit auf und überprüfen, ob sie die Kriterien (Namen einsetzen, Lieblingsfarbe auswählen) und die richtige Aussprache umgesetzt haben.
„Schule“	
Seite 89 Nr. 1	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder suchen ihre besten Werke aus ihrem Portfolio, fotografieren diese ab und stellen diese in einer kleinen Präsentation, z. B. im Book Creator, zusammen.
Seite 90 Nr. 2	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder stellen ihr Lieblingsfrühstück zusammen, indem sie Bilder aus dem Internet (pixabay.de oder openclipart.org), fotografieren ihr eigenes ab oder malen es im Book Creator. Sie schreiben einzelne Wörter dazu und/oder sprechen ein, warum es ihr Lieblingsfrühstück ist.
Seite 93	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder üben die Abzählverse, indem sie sie mit dem Tablet aufnehmen und sich nachher ansehen. Sie sammeln die besten präsentierten Verse in einem gemeinsamen digitalen Buch im Book Creator.

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
„Tiere“	
Seite 96 Nr. 1/2	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder erzählen Geschichten zu dem Bauernhofbild, indem sie einen kurzen Film drehen und auf die jeweiligen Tiere fokussieren. In diesen Zusammenhang stellen sie auch ihr Tier dar, das sie mögen.
Seite 97 Nr. 6	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder schreiben/sprechen ihr Rätsel auf einer Seite des Book Creators. Auf der nächsten Seite gibt es die Lösung. Die Lösung kann ein selbst gemaltes Bild, ein Bild von openclipart.org, pixabay.de oder wikipedia.de oder nur der Tiername sein. Alle Seiten zu einem Buch zusammengefügt ergibt ein Klassenrätselbuch zu Tieren.
Seite 98 Nr. 2	<ul style="list-style-type: none"> Das Gespräch wird in Gruppenarbeit durchgeführt und von einem Kamerakind aufgezeichnet.
Seite 100 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Das Telefongespräch wird ins Tablet gesprochen und darauf überprüft, ob herausgearbeitet wurde, dass sie beide über denselben Hund sprechen (Kriterien).
Seite 101	<ul style="list-style-type: none"> Die Bewegungen und die Geräusche können mit dem Tablet aufgezeichnet und zu einem Rätselbuch zusammengetragen werden. Auch Quatsch-Texte können geschrieben oder eingesprochen werden. Für eine digitale Tiermappe eignet sich der Book Creator. Zum Recherchieren können die Kindersuchmaschinen fragFINN und Blinde Kuh genutzt werden. Bilder können selbst gemalt, abfotografiert oder aus den Bildarchiven von openclipart.org, pixabay.de oder wikipedia.de eingefügt werden.
„Ich – du – wir“	
Seite 104 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Die Lieblingsbeschäftigung können die Kinder auch im Book Creator darstellen. Sie bringen ein Foto mit ihrer Lieblingsbeschäftigung (analog oder digital über den Schulserver oder eine Lernplattform) und gestalten eine Seite, indem sie dazu schreiben, sprechen oder malen.
Seite 105 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Die Eigendarstellung kann auch mit einer Präsentations-App oder auch dem Book Creator erfolgen. Passende Bilder finden die Kinder openclipart.org oder pixabay.de.
Seite 107 Nr. 4	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder nehmen das Streitgespräch in einer Audioaufnahme auf. Sie reflektieren, ob ihre Stimmungen und Gefühle in der Aufnahme zu hören sind.
Seite 108 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Sie Kinder bringen ihre Familienfotos digital (über den Schulserver oder eine Lernplattform) mit und stellen eine kleine Präsentation zusammen, indem sie passende Überschriften zu den Fotos finden
Seite 109	<ul style="list-style-type: none"> Die Ausgestaltung der Einladung kann in einer Textverarbeitungs-App erfolgen. Passende Cliparts finden die Kinder unter openclipart.org.
„Natur“	
Seite 112 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder beschreiben gemeinsam, indem sie das Bild abfilmen und dazu sprechen.
Seite 113 Nr. 1–2, 5	<ul style="list-style-type: none"> Beim Ausflug kann das Tablet zur Dokumentation mit Fotos und Filmen unterstützen. Das Plakat kann auch digital in einer Präsentations-App, z. B. dem Book Creator, erfolgen.
Seite 115 Nr. 1	<ul style="list-style-type: none"> Die verschiedenen Aspekte des Baumes werden mit Fotos dokumentiert.
Seite 116 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Alternativ zum Malen kann die Geschichte auch betont in einem Audio eingesprochen werden.
„Bauen“	
Seite 121 Nr. 3, 5	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder sprechen ihre Bauanleitung zunächst in einer Audioaufnahme ein. Sie überprüfen anschließend zunächst selbst, ob ihre Anleitung alle wichtigen Schritte enthält. Der Partner hört es sich anschließend an und baut dann nach.
Seite 125	<ul style="list-style-type: none"> Geforscht wird mit dem Tablet. Zusätzlich kann mit der Kindersuchmaschine fragFINN empfohlen werden.

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
„Bücher und andere Medien“	
Seite 129 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Das Lieblingsbuch wird in einer kleinen Präsentation, z. B. im Book Creator, vorgestellt. Das Titelbild kann abfotografiert werden, die schönste Seite oder andere tolle Bilder. Eine kleine Zusammenfassung kann eingesprochen werden. Die schönste Stelle im Buch können die Kinder in einem Audio aufnehmen. Eine Präsentation kann im Markt der Möglichkeiten stattfinden.
Seite 131 Nr. 4	<ul style="list-style-type: none"> Die Geschichte zu dem Buch können die Kinder auch in einer Audioaufnahme einsprechen.
Seite 132	<ul style="list-style-type: none"> Das Buch wird in einer kleinen Präsentation, z. B. im Book Creator, vorgestellt. Das Titelbild kann abfotografiert werden, die schönste Seite oder andere tolle Bilder. Eine kleine Zusammenfassung kann eingesprochen werden. Die schönste Stelle im Buch können die Kinder in einem Audio aufnehmen.
„Das Jahr“	
Seite 136 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Beim Auswendiglernen kann das Tablet helfen, indem die Kinder die Monate selbst einsprechen und auf die Vollständigkeit überprüfen.
Seite 139 Nr. 4	<ul style="list-style-type: none"> Eine Blumenbeschreibung erstellen die Kinder im Book Creator. Fotos können die Kinder in der Natur direkt schießen bzw. passende Bilder auf openclipart.org, pixabay.de oder wikipedia.de suchen.
Seite 140 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Den Gedankenschwarm können die Kinder auch in einer Mindmapping-App realisieren. Dort können auch Bilder eingefügt werden.
Seite 142 Nr. 3	<ul style="list-style-type: none"> Zusätzlich können die Kinder auch Fotos bei einem Herbstausflug z. B. über Herbstaktivitäten machen.
Seite 143 Nr. 3 Seite 143 Nr. 5	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder nehmen das Gedicht in einem Audio/Video auf. Beim Auswendig lernen kann das Tablet helfen, indem sich die Kinder aufnehmen, auf Vollständigkeit kontrollieren und ggf. nachbessern, so lange bis sie mit ihrer Leistung zufrieden sind.



Ideen und Hinweise zur Nutzung des Tablets in den einzelnen Kapiteln des Arbeitsbuches BAUSTEINE Sachunterricht 1 (ISBN 978-3-425-15010-9)

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
„In der Schule“	
Seite 8/9	<ul style="list-style-type: none"> • Einen Schulrundgang machen und die eigene Schule fotografieren. Anschließend in einer Präsentation die Fotos vorstellen – evtl. mit einer Audioaufnahme mit Erklärungen zu den einzelnen Räumen.
„Mein Schulweg“	
Seite 13	<ul style="list-style-type: none"> • Erkunden der eigenen Verkehrssituation rund um die Schule, Dokumentieren gefährlicher Situationen mit Foto/Video.
Seite 14	<ul style="list-style-type: none"> • Die eigenen fotografierten gefährlichen Situationen identifizieren und in einer Audioaufnahme bewerten.
Seite 15	<ul style="list-style-type: none"> • Auf dem Schulhof das richtige Überqueren einer Straße üben. Die Kamerakinder stehen dabei hinter den Akteuren und nehmen alles auf.
„Große Tiere, kleine Tiere“	
Seite 17	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellungen über ein eigenes Haustier in einem Video aufnehmen und die unterschiedlichen Vorstellungen miteinander vergleichen.
Seite 19	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Kind bringt ein Haustier mit in die Schule. Der Besuch wird mit Fotos dokumentiert. Mögliche Stichpunkte: Nahrung, Lebensumfeld (Käfig, im Haus, draußen), Tätigkeiten mit dem Haustier.
„Ich – Du – Wir“	
Seite 21/22	<ul style="list-style-type: none"> • Kleines Vorstellungsvideo über sich bzw. über einen Partner. Rätsel zum beschriebenen Partner: der Name wird nicht genannt, die Klasse schaut das Video an und rät, wer gemeint ist.
Seite 24	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder bringen Fotos ihrer Familien mit. Sie beschreiben ihre Familiensituation in einem Video und zeigen Fotos bzw. fotografieren das Foto und sprechen einen kleinen Text dazu. Mögliche Stichpunkte: Namen aller Familienmitglieder, Familienbeziehungen, Hobbys, ...
Seite 27	<ul style="list-style-type: none"> • Selbst Situationen nachstellen und fotografieren. Eine Bewertung – evtl. mit Begründung – findet über eine Audio-Aufnahme statt.
„Von Kopf bis Fuß“	
Seite 30	<ul style="list-style-type: none"> • Alternative: Sich gegenseitig fotografieren und Fotos beschriften.
Seite 34	<ul style="list-style-type: none"> • Kinder fotografieren gegenseitig ihr Frühstück und sammeln sie in einer Mind-Map. Links ordnen sie die gesunden, rechts die ungesunden Frühstücke an.
„Der Natur auf der Spur“	
Seite 42	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Erkunden des Lebensraumes rund um die Schule werden mobile Endgeräte mitgenommen und Pflanzen und Tiere mit Fotos dokumentiert. Hinterher wird ein eigener Steckbrief in einer Präsentationsapp mit Texten oder Hörtests erstellt.
Seite 43/44	<ul style="list-style-type: none"> • Beobachtung eines realen Regenwurms in einem Terrarium: Erstellen einer Präsentation mit Fotos, Audiobeiträgen und Texten zur Lebensweise des Regenwurms.



Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
„Spielen“	
Seite 49	<ul style="list-style-type: none">• Das Lieblingsspiel in einem Video vorstellen und begründen, warum man es gern spielt.
„Wünsche“	
Seite 53	<ul style="list-style-type: none">• Alternative: Wünsche werden in kurzen Videos vorgestellt.



Ideen und Hinweise zur Nutzung des Tablets in den einzelnen Kapiteln des Arbeitsbuches BAUSTEINE Sachunterricht 2 (ISBN 978-3-425-15021-5)

Kapitel/Seiten	Unterrichtsideen
„In der Schule“	
Seite 8	<ul style="list-style-type: none"> Die Kinder fotografieren ihre Klasse und nach Absprache mit den Kolleginnen / Kollegen die Sitzordnungen in anderen Klassen. Die Klassifizierungen aus Aufgabe 3 können entweder mithilfe eines einfachen Bildbearbeitungsprogramms (z. B. Skitch) eingefügt werden oder im BookCreator mithilfe der Audioaufnahme kommentiert werden. Kurze Statements können mit der Aufnahmefunktion ebenso eingefangen werden und zur Reflexion eingesetzt werden.
Seite 9	<ul style="list-style-type: none"> Eine einfache Sitzordnung kann mit einer Präsentationsapp (z. B. Explain Everything) erzeugt werden. Die Namen der Kinder stehen bereits auf verschiebbaren Kärtchen, die Kinder ergänzen Rechtecke als Tische. Ein flexibles Verschieben der Sitzposition ermöglicht den Kindern die Erarbeitung einer Sitzordnung, die möglichst allen gerecht wird. Eine Präsentation über einen Beamer / Fernseher regt zur Diskussion an.
Seite 10	<ul style="list-style-type: none"> Zu abgestimmten Klassenregeln werden in Gruppen Fotos erstellt, die die Klassenregeln möglichst gut verbildlichen. Die besten Fotos werden ausgedruckt und neben den Klassenregeln in der Klasse aufgehängt.
Seite 11	<ul style="list-style-type: none"> Ähnlich den Klassenregeln werden die Klassendienste mit Fotos festgehalten, ausgedruckt und als Dienstplan genutzt.
„Große Tiere, kleine Tiere“	
Seite 13	<ul style="list-style-type: none"> Aufgabe 3: Bei der Suche nach Tieren in der Natur werden die Tablets mitgenommen, um Fotos und kurze Videos herzustellen. Im Anschluss kann ein Steckbrief / eine kurze Beschreibung ähnlich wie auf S. 14 erstellt werden. Dazu können Präsentationsapps und das Internet zur Recherche zum Einsatz kommen.
Seite 14	<ul style="list-style-type: none"> Zur Informationsrecherche nutzen die Schülerinnen und Schüler die Tablets.
Seite 15	<ul style="list-style-type: none"> Als Ergänzung kann dieser Film zur Wespenspinne dienen: http://www.planet-schule.de/sf/php/sendungen.php?sendung=4891
Seite 16/17	<ul style="list-style-type: none"> Zum Igel gibt es mehrere Filme, die unterschiedliche Schwerpunkte setzen. <p>Sendung mit der Maus: <i>Warum hat der Igel Stacheln?</i> http://www.wdrmaus.de/sachgeschichten/sachgeschichten/warum_hat_der_igel_stacheln.php5</p> <p>Olis wilde Welt: <i>Igel im Winter</i> http://www.kindernetz.de/oli/tierlexikon/igel/-/id=74994/nid=74994/did=82114/1em3xn4/</p> <p>ZDV tivi: <i>Igel-Kinder</i> http://www.tivi.de/mediathek/detail.html?data=%2FtiviVideos%2Fbeitrag%2FTierkinder%2F2286664%2F1834328%3Fview%3DflashXml</p> <p><i>Igel-Aufzuchtstation</i> http://www.tivi.de/mediathek/detail.html?data=%2FtiviVideos%2Fbeitrag%2FIgel%2F1834338%2F2126544%3Fview%3DflashXml</p>
„Ich - Du - Wir“	
Seite 21	<ul style="list-style-type: none"> Aufgabe 3: Diese oder ähnliche Situationen werden in einem kurzen Film aufgenommen. Im Anschluss daran wird eine Auswahl präsentiert und über Freundschaft gesprochen.



„Ich – du – wir“

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
Seite 22	<ul style="list-style-type: none"> • Ein kurzes Video „Ein guter Freund / eine gute Freundin“ wird erstellt. Jedes Kind entscheidet sich für eine Situation, was für es bei einem Freund oder einer Freundin wichtig ist. Diese Statements werden in jeweils einem kurzen Film aufgenommen. Die Lehrkraft reiht alle Statements aneinander. Die Vielzahl der Aussagen ergibt ein umfassendes Bild über das, was Freundschaft in der Klasse bedeutet.
Seite 23	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe 2: Weitere Situationen werden nachgestellt und fotografiert. Mit einem Markierungsprogramm werden die Sprechblasen eingefügt und mit Inhalt gefüllt.
Seite 24	<ul style="list-style-type: none"> • „Nein“ kann unterschiedlich gesagt werden und verschiedene Beweggründe haben. Jedes Kind denkt sich einen Satz aus, z. B. nach dem Satzmuster „Ich sage nein, wenn ...“. Dabei kann das Nein ganz deutlich und laut gesagt werden. Mit einem Tablet werden in Gruppen diese Sätze als Audio- bzw. Videodatei aufgenommen.
Seite 25	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder nehmen Gefühle mit einer Fotoapp auf. Mithilfe eines Markierungsprogramm mit Pfeilen wird gezeigt, woran man ein Gefühl deutlich erkennt (Augenbraue, Mundpartie etc.). In Gruppenarbeit kann sich jede Gruppe mit einem Gefühl beschäftigen.
„Entdecken und Erforschen“	
Seite 27	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Wissen macht Ah</i> beantwortet in einem kurzen Film die Frage „Warum ist Wasser nass?“ https://www.youtube.com/watch?v=a5kQ2BWfny&list=PLB18F1EA918592DB6&index=47
Seite 30/31	<ul style="list-style-type: none"> • Eine arbeitsteilige Arbeitsphase ist bei diesen Versuchen denkbar, da dort unterschiedliche Materialien zum Einsatz kommen können. Die Ergebnisse können durch Videodokumentationen den anderen Kindern zur Verfügung gestellt werden.
Seite 32	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird mit einer Präsentationsapp, z. B. BookCreator, gearbeitet. In Gruppenarbeit dokumentieren die Kinder zunächst ihre Form der Knete mit einem Foto. Anschließend fügen die Kinder ein Video mit dem Versuch ein. Durch die Projektion mit dem Beamer / Fernseher können die unterschiedlichen Formen auf einfache Weise verglichen werden.
Seite 33	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe 1-5: Auf der Suche nach Anwendungsmöglichkeiten von Magneten dokumentieren die Kinder ihre Ergebnisse mit Fotos. Alle Bilder zusammen können in einer Fotoapp zu einem Gesamtbild zusammengefügt werden und ausgedruckt als Lernweg dienen.
Seite 34	<ul style="list-style-type: none"> • Eine arbeitsteilige Arbeitsphase wird aufgrund der unterschiedlichen Materialien vorgeschlagen. Die Ergebnisse können durch Videodokumentationen den anderen Kindern zur Verfügung gestellt werden.
„Von Kopf bis Fuß“	
Seite 37	<ul style="list-style-type: none"> • Als Alternative zum analogen Geräuschespiel kann die kostenlose Geräusche-Ratespiel-App „Ohrenspitzer“ in Gruppen gespielt werden. Die App, produziert von der Stiftung Medien-Kompetenz, spielt verschiedene Geräusche vor. Die Kinder können in Teams oder einzeln gegeneinander antreten und müssen die Geräusche des Alltags erraten. Entweder übernimmt das Tablet oder ein Kind die Moderation des Spiels.
Seite 39, 40, 42, 43	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Dokumentation der Körperteile und deren Gemeinsamkeiten und Unterschiede können verschiedene Mosaikplakate entstehen: Arbeitsteilig fotografiert eine Gruppe jeweils ein Körperteil aller Kinder der Klasse: Augen, Ohren, Hände, Nasen, Zungen. Zusammengesetzt mit einer Fotoapp, z. B. moldiv, entstehen so Klassenplakate: „Unsere Klasse in Augen / Ohren ...“. • <i>Wissen macht Ah</i> erklärt in einem Film die Frage „Warum heißt die Pupille Pupille?“ https://www.youtube.com/watch?v=kLFm-NrLxz0&index=204&list=PLB18F1EA918592DB6
Seite 41	<ul style="list-style-type: none"> • Kinder recherchieren über Kindersuchmaschinen (fragFINN, blinde Kuh) zur Gebärdensprache. Ziel ist es, mindestens zwei Gebärden zu finden und diese in einem kurzen Video aufzunehmen. Am Ende jedes Videos wird gesagt, was die Gebärde bedeutet. In der Reflexionsphase kann so ein kleines Spiel gespielt werden, indem die Gebärde zunächst stumm gezeigt wird und im Anschluss mit Ton gezeigt wird. <i>Wissen macht Ah</i> hat eine kurze Erklärung zur Frage „Wie verständigen sich Gehörlose?“ https://www.youtube.com/watch?v=uxCol-HQQ0w&list=PLB18F1EA918592DB6&index=102
„Der Natur auf der Spur“	
Seite 45	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben 4, 5: Eine Dokumentation mit Foto und Namen kann ebenso mit dem BookCreator realisiert werden.
Seite 47	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe 3: Das Tablet wird zur Informationsrecherche benutzt.
Seite 48	<ul style="list-style-type: none"> • Die Sendung mit der Maus hat zum Thema Tulpenzwiebeln und der Vermehrung einen Film produziert. http://www.wdrmaus.de/sachgeschichten/sachgeschichten/tulpenzwiebel.php5

„Der Natur auf der Spur“

Kapitel/Seite	Unterrichtsideen
Seite 49	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe 3: Das Tablet wird zur Informationsrecherche benutzt. Den Vogelgesang können die Kinder auf der Seite des Bundesministeriums für Naturschutz hören: http://www.naturdetektive.de/16088.html
Seite 50/51	<ul style="list-style-type: none"> • Für weitere Informationen können die Kinder über Kindersuchmaschinen (fragFINN, blinde Kuh) zur Amsel recherchieren.
„Überall auf der Welt“	
Seite 54	<ul style="list-style-type: none"> • Die Befragung führen die Kinder zunächst mündlich durch und nehmen das Interview in einer Audiodatei auf. Das Aufschreiben der Antworten geschieht erst hinterher. Als Alternative zu einem Plakat können die Kinder ein digitales Buch mit dem BookCreator über die Klasse mit diesen Fragen erstellen. Jedes Kind erstellt über ein anderes Kind eine Seite mit einem Foto und einem Text, in dem die Fragen beantwortet wurden. Zur Stärkung der Lesekompetenz können die Kinder den Text zusätzlich einsprechen.
Seite 55/56	<ul style="list-style-type: none"> • Auf der Seite http://www.kindernetz.de/infonetz/thema/weltreligionen/weihnachten-weltweit/-/id=23528/nid=23528/did=266266/1xngjd3/index.html werden viele weitere Traditionen vorgestellt, die man sich mit dem Tablet ansehen kann.
„Wir bauen“	
Seite 61	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder bauen ein Schiff und halten ihre Bauschritte digital fest. Entweder machen sie Fotos, fügen diese in den BookCreator ein und berichten in Form von Sätzen oder einer Audioaufnahme von ihrem Vorgehen. Oder die Kinder drehen kleine Filmsequenzen, die sie in einem Schnittprogramm zusammenfügen und eine Audiospur darüber legen. Das Schwimmen auf dem Wasser sollte filmisch festgehalten werden, um hinterher über geeignete Materialien und Bauweisen zu reflektieren.
Seite 63	<ul style="list-style-type: none"> • Die fertigen Brücken werden fotografiert, auf dem Tablet zusammengeführt und auf eine Leinwand projiziert. Im direkten Vergleich lassen sich Gemeinsamkeiten und Unterschiede erkennen. Zudem bietet „Wissen macht Ah!“ einen kurzen Clip zu Papierbrücken (basierend auf Flash und somit nur auf Android- und Windows-Tablets sichtbar) http://www.wdr.de/tv/wissensmachtah/bibliothek/papierbruecke.php5
Seite 65	<ul style="list-style-type: none"> • Ebenso wie auf Seite 63 werden alle Ergebnisse in Fotos festgehalten. Es kann in einem gemeinsamen Reflexionsgespräch eine Sortierung nach den Bauweisen erfolgen.
„Freie Zeit“	
Seite 67	<ul style="list-style-type: none"> • Die Folge „Was ´n Stress – Hast du genug Freizeit?“ des WDRs behandelt das Thema verplante Zeit im Zusammenhang mit der eigenen Gesundheit. http://neuneinhalb.wdr.de/sendungen/2013/05/2013_05_04.php5
„Durch das Jahr“	
Seite 71	<ul style="list-style-type: none"> • Jedes Kind kann mit dem BookCreator sein eigenes Lebensweg-Buch gestalten. Entweder zeichnet es Bilder, oder bringt Fotos aus der Kindheit mit, die abfotografiert werden. Zu jedem Bild kann das Jahr geschrieben und ein Ereignis in einer Audiodatei festgehalten werden. Dem Thema „Zeit und Uhr“ hat Löwenzahn eine ganze Sendung gewidmet. http://www.tivi.de/mediathek/detail.html?data=%2FtiviVideos%2Fbeitrag%2FZeit%2B%2526%2BUhren%2F1505432%2F1505430%3Fview%3DflashXml
Seite 73	<ul style="list-style-type: none"> • Jedes Tablet enthält einen Kalender, in dem die Monate zu finden sind. Mithilfe der Kindersuchmaschinen (frag FINN, blinde Kuh) kann nach Feiertagen und Festen gesucht werden.
Seite 74	<ul style="list-style-type: none"> • Alternativ zum gleichen Beginn könnten die Tablets mit der Stoppuhr benutzt werden.
Seite 75	<ul style="list-style-type: none"> • Die Konstruktion des Zeitmessers wird mit einzelnen Fotos festgehalten. Die Kinder nutzen den BookCreator, um jeden Schritt mit Foto und Text bzw. einer Audiodatei zu erklären.