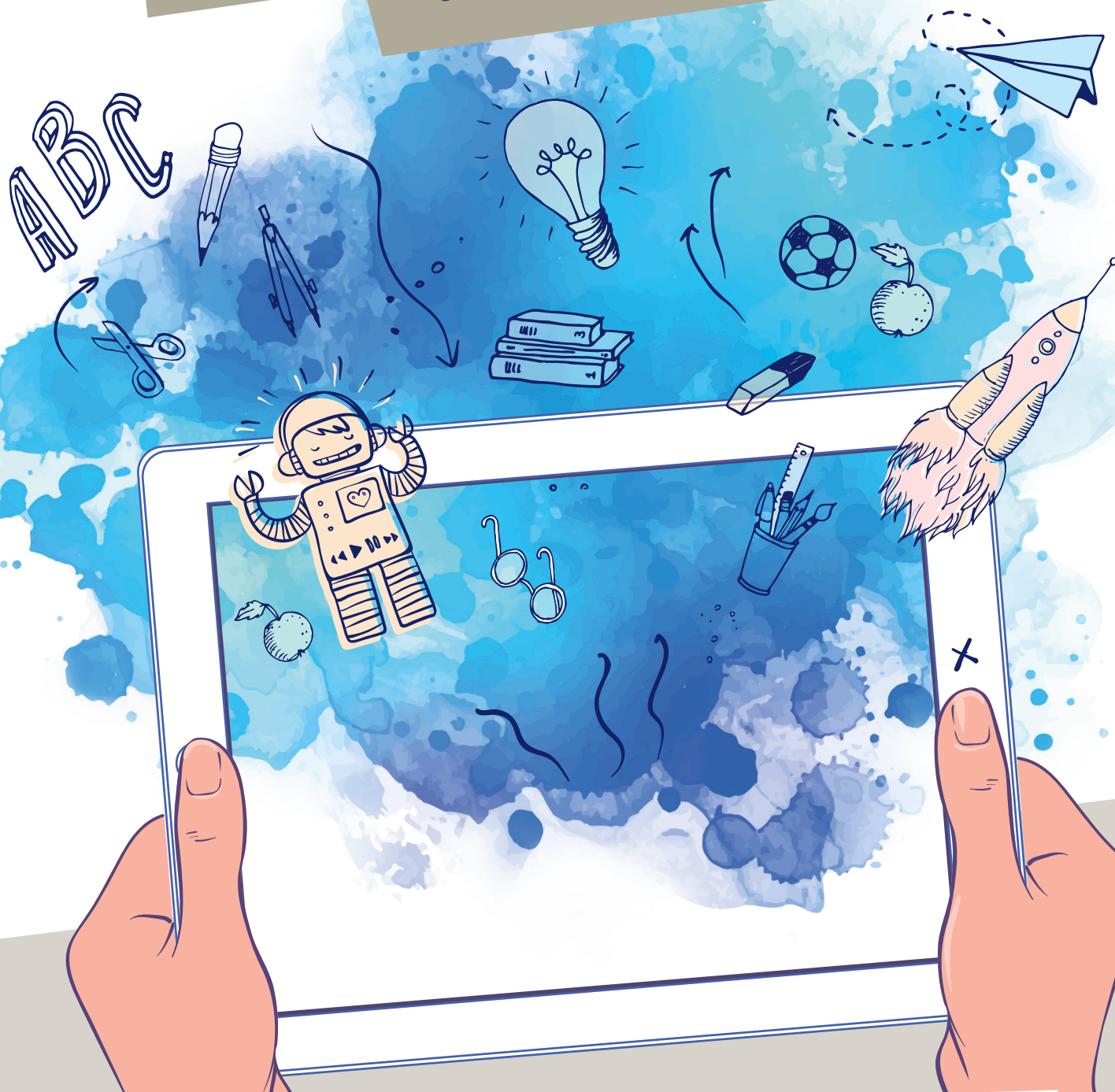


Mit digitalen Tools in der Grundschule unterrichten



Infos, Übersichten und konkrete Stunden
zur Förderung der Medienkompetenz





Mit digitalen Tools in der Grundschule unterrichten

Infos, Übersichten und konkrete Stunden
zur Förderung der Medienkompetenz

Corinna Löbner



Titel

Mit digitalen Tools in der Grundschule unterrichten:

Infos, Übersichten und konkrete Stunden zur Förderung der Medienkompetenz

Autorin

Corinna Löbner

Umschlagmotiv und Motive im Innenteil

Laptop, Aquarell, Astronaut, Rakete, Brille, Glühbirne, Äpfel-Icons: © Gorbash Varvara – Shutterstock.com

Schul-Icons: © Valeriya_Dor – Shutterstock.com



Druck

AZ Druck und Datentechnik GmbH, Kempten, DE



Verlag an der Ruhr

Mülheim an der Ruhr

www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klassen 1-4

Urheberrechtlicher Hinweis

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Keine gewerbliche Nutzung.

Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen nachlesen.

Bitte beachten Sie die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

„QR Code“ ist eine eingetragene Marke der DENSO WAVE INCORPORATED.

Disclaimer

In diesem Buch werden digitale Tools von Drittanbieter*innen erwähnt und bezüglich ihrer didaktischen Eignung für den Unterricht empfohlen. Etwaige bei den Tools aufgeführte Links führen zu den Angeboten dieser Drittanbieter*innen. Die dort aufgeführten Drittinhalte entziehen sich daher dem Einfluss von Verlag und Autorin. Diese sind nicht verantwortlich für die Richtigkeit und Rechtmäßigkeit der dort bereitgestellten Drittinhalte. Sämtliche QR-Codes und etwaige Links dienen ausschließlich der Zugangserleichterung und Zusammenfassung zu den Drittangeboten – der Verlag macht sich die Drittinhalte nicht zu eigen.

Zum Zeitpunkt der Drucklegung wurden die entsprechenden Tools der Drittanbieter*innen auf ihre didaktische Eignung im Unterricht geprüft sowie auf offensichtlich rechtswidrige Drittinhalte. Eine fortlaufende Prüfung der Drittinhalte auf ihre Rechtmäßigkeit und Aktualität ist dem Verlag nicht möglich.

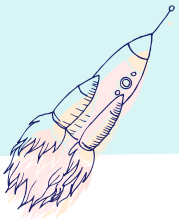
Die Prüfung der jeweiligen Nutzungsbedingungen und Vorgaben solcher Drittinhalte sowie die Zulässigkeit einer Verwendung im Unterricht obliegt der jeweiligen Lehrkraft bzw. der Schule.

Achten Sie beim Einsatz digitaler Medien in Ihrem Unterricht stets auf die Einhaltung des Schulgesetzes bzw. der Schulgesetze des jeweiligen Bundeslandes sowie der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO). Stellen Sie insbesondere sicher, dass Foto-/Film- bzw. Tonaufnahmen von Ihren Schüler*innen ausschließlich auf freiwilliger Basis und nur mit Einverständnis der Schüler*innen selbst sowie deren Eltern oder Erziehungsberechtigten angefertigt werden.

© Verlag an der Ruhr 2023

ISBN 978-3-8346-6076-3

Tool	Rechteinhaber der gezeigten Abbildungen
Anton	solocode GmbH
Book Creator	Tools for Schools Limited
Edkimo	Edkimo GmbH
Explain Everything	Promethean Poland sp. z o. o.
fragFINN	fragFINN e.V.
KAHOOT!	Kahoot! AS
Keynote	Apple
Learning Snacks	Learning Snacks GmbH
Meine Forscherwelt	Stiftung Haus der kleinen Forscher
Mentimeter	Mentimeter AB
Multidingsda	Lehrmittelverlag Zürich 2010, Illustrationen erstellt von Jürg Obrist
ONCOO	www.oncoo.de Olaf Müller (olaf.mueller@studienseminare-os.de) Thomas Rohde (rohde@bbs-lingen-as.net)
phase6	phase-6 GmbH
QR-Code Generator	Foundata GmbH
Sprachmemos	Apple
Stop Motion Studio	Cateater
TAFINO	Verlag an der Ruhr
TaskCards	dSign Systems GmbH
TeamMapper	MIT License (https://github.com/kitteam/teammapper)
Worksheet Go	SchoolCraft GmbH
Zabulo	paedalogis, www.paedalogis.com
ZUMPad	Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V.



Vorwort	4
Hinweise zur Arbeit mit diesem Buch	5

Kreatives Arbeiten mit Apps 7

Book Creator	8
Praxisbeispiele	10
Einsatz in weiteren Fächern	12
Explain Everything	13
Praxisbeispiele	15
Einsatz in weiteren Fächern	17
Stop Motion Studio	18
Praxisbeispiele	20
Einsatz in weiteren Fächern	24
Scratch	25
Praxisbeispiele	27
Einsatz in weiteren Fächern	31
Keynote	32
Praxisbeispiele	35
Einsatz in weiteren Fächern	38

Kooperatives Arbeiten mit digitalen Tools 39

TaskCards	40
Praxisbeispiele	43
ZUMPad	45
Praxisbeispiele	47
TeamMapper	49
Praxisbeispiele	51

Recherchieren mit Schüler*innen 55

Meine Forscherwelt	56
Praxisbeispiele	58
fragFINN	60
Praxisbeispiele	62

Ergänzungen zu Unterrichtsfächern ... 63

Multidingsda	64
Praxisbeispiele	66
phase6	68
Praxisbeispiele	70
Anton	71
Praxisbeispiele	74
Zabulo	76
Praxisbeispiele	80
Worksheet Go	82
Praxisbeispiele	84
Sprachmemos	86
Praxisbeispiele	88

Quiz und Lernspiele erstellen 91

Learning Snacks	92
Praxisbeispiele	94
KAHOOT!	96
Praxisbeispiele	98

Umfragen erstellen 101

Edkimo	102
Praxisbeispiele	104
Mentimeter	107

Tools für das Classroom Management 111

ONCOO	112
TAFINO	116
QR-Code Generator	119





Liebe Lehrkräfte*,

digitale Medien sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Die Schüler*innen kommen zu Hause immer schneller und früher mit digitalen Medien in Berührung und spätestens seit der Coronapandemie sind sie auch im Schulalltag angekommen.

Dieses Buch soll Mut machen, digitale Medien im eigenen Unterricht einzusetzen, gerade für Kolleg*innen, die das Unterrichten noch anders gelernt haben und vermeintlich nicht „versiert“ im Umgang mit digitalen Medien sind. Digitale Kompetenzen sind für Lehrkräfte notwendig, um einen **zeitgemäßen, Ressourcen sparenden und motivierenden Unterricht** zu gestalten.

Hierzu werden in diesem Buch einige **praxiserprobte, hilfreiche digitale Tools** vorgestellt. Sie finden stets eine **Beschreibung, Erläuterung** und insbesondere auch **Praxisbeispiele** für verschiedene Klassenstufen. Die Praxisbeispiele dienen dabei als Anregung und Inspiration, die Tools im eigenen Unterricht auszuprobieren.

Dabei soll gezeigt werden, dass es nicht kompliziert ist, digitale Medien einzubinden.

Die Beispiele verdeutlichen, wie leicht digitale Tools eingesetzt werden können.

Dabei ist mir besonders wichtig, digitale Medien nicht als Ersatz des „normalen“ Unterrichts zu sehen, sondern vielmehr als Ergänzung dazu.

Viele Unterrichtseinheiten könnten ohne den Einsatz von Tablets, Laptop und PC genauso gehalten werden, dennoch bieten die digitalen Medien hier einfach einen Mehrwert.

Der Großteil der Kinder kennt Tablets, Smartphones und Co. als Spielzeug von zu Hause. Mit dem Elternhaus gemeinsam ist es unsere Aufgabe in der Schule, **Medienkompetenz** anzubahnen und aufzubauen, um die Schüler*innen fit für unser digitales Zeitalter zu machen. So lernen die Kinder in der Schule digitale Medien auch als Arbeitsmittel kennen.

Medienführerschein, Urheberrecht und auch Gefahren des Internets sollten unbedingt Einzug in unsere Lehrpläne finden und es muss genügend Zeit eingeplant werden, um den korrekten Umgang mit Medien zu schulen.

Natürlich erfordert das auch von uns Lehrkräften, dass wir uns weiterbilden und informieren.

Es sollte ein Bewusstsein für die Gefahren und Hindernisse des Internets vorhanden sein, um digitale Tools auf den richtigen Nutzen zu prüfen.

Es muss eine Schulung von Lehrkräften, Eltern und Kindern gleichermaßen geschehen. Im Schulalltag müssen klare Regeln zum Umgang mit digitalen Medien aufgestellt und eingefordert werden.

Natürlich hängt der jeweilige Einsatz immer von der **Ausstattung** der Schule ab. Trotzdem soll dieses Buch motivieren, die (wenigen) digitalen Medien, die man zur Verfügung hat, einzusetzen. Es braucht nicht immer einen Klassensatz Tablets. Manchmal reichen auch nur ein oder zwei Geräte.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß und Freude beim Ausprobieren der digitalen Tools!

Corinna Löbner

* Der Verlag an der Ruhr legt großen Wert auf eine geschlechtergerechte und inklusive Sprache. Daher nutzen wir das Gendersternchen, um sowohl männliche und weibliche als auch nichtbinäre Geschlechtsidentitäten einzuschließen. Alternativ verwenden wir neutrale Formulierungen.



Hinweise zur Arbeit mit diesem Buch

In diesem Buch werden Ihnen im Folgenden, geordnet nach Kategorien, einige **hilfreiche digitale Tools** vorgestellt. Damit auch der praktische Einsatz der Tools deutlich wird, finden Sie außerdem im Anschluss an fast jedes digitale Tool auch noch **praktische Unterrichtsentwürfe**, die Ihnen den unkomplizierten Einsatz näherbringen und Inspirationen für weitere Einsatzmöglichkeiten liefern.

Hierzu vorab noch einige Hinweise:

- Die **Zeitangaben** bei den einzelnen Phasen der Unterrichtsstunden sind immer als grobe Richtwerte zu sehen. Je nach Lerngruppe können diese Zeiten selbstverständlich abweichen. Generell ist es wichtig, zu sagen, dass sich die meisten der im Folgenden vorgestellten Lektionen nicht auf eine „klassische“ 45-Minuten-Schulstunde beziehen, sondern sich eher für **Doppelstunden** oder ggf. auch kleinere **Projekte** eignen. Sollten Sie nur eine Schulstunde zur Verfügung haben, können Sie natürlich Anpassungen vornehmen oder das Ganze in einer Folgestunde fortsetzen.
- Wenn die Kinder mit den digitalen Tools arbeiten sollen, müssen sie oft einen bestimmten **Link** aufrufen. Diesen Hinweis werden Sie im Folgenden oft finden. Das Aufrufen eines Links kann im Unterricht auf verschiedene Weise geschehen. Die einfachste für Sie wäre das Einblenden am Beamer, hierbei müssten die Kinder jedoch den Link abtippen, was durchaus fehleranfällig sein kann. Als praktikabel, falls vorhanden, hat sich das Teilen des Links via **AirDrop** erwiesen. Dies funktioniert allerdings nur, sofern Sie in Ihrer Klasse iPads verwenden. Hier müssen Bluetooth und WLAN eingeschaltet sein – dann können Sie mit einem Klick auf „Teilen“ Inhalte via **AirDrop** mit den gewünschten iPads teilen.
- Eine weitere Möglichkeit, um Links zu teilen, die Sie in den Unterrichtshinweisen oft finden werden, und die für jegliches System funktioniert, ist das Teilen eines **QR-Codes**. Hierfür können Sie einen QR-Code-Generator (wie etwa den auf S. 119 vorgestellten) verwenden. Aus einem eingegebenen Link wird dann ein QR-Code kreiert. Dieser kann wiederum von den Kindern mit dem jeweiligen Endgerät gescannt werden und sie werden automatisch zu den gewünschten Inhalten weitergeleitet.
- Die Entwicklung digitaler Tools ist dynamisch und schnelllebig. Somit kann es leider sein, dass manche Angaben (insbesondere zu Preismodellen) einige Zeit nach dem Druck dieses Buches nicht mehr aktuell sind. In Nachdrucken wird dies selbstverständlich überprüft; leider können wir eine stets aktuelle Richtigkeit aber nicht garantieren.







Kreatives Arbeiten mit Apps

Kreatives Arbeiten im Klassenzimmer fördert freies Denken, hilft Schüler*innen, ihre Meinung frei auszudrücken, und fordert alternative Denkweisen. Die Kinder lernen mit mehr Begeisterung und effektiver.

Die im Folgenden beschriebenen Tools ermöglichen es, kreatives Arbeiten zu digitalisieren und mithilfe von Kreativität Medienkompetenz zu fördern.



Book Creator



Der **Book Creator** ist ein einfaches Hilfsmittel, um eigene digitale Bücher zu erstellen. Dabei kann der Text mit Audio, Video, Zeichnungen und Fotos verbunden werden. Das Tool besticht vor allem durch seine einfache Handhabung.

System:

Der *Book Creator* kann mit jedem System genutzt werden: im Browser auf einem Laptop/PC (im Folgenden *Book Creator Online* genannt) oder als App für Android und iOS. Aber Achtung! Die App synchronisiert sich nicht mit der Anwendung für den Laptop/PC. Eine Internetverbindung ist notwendig.

Sprache:

Die Anmeldung für den *Book Creator Online* ist auf Englisch, aber leicht verständlich. Die Anwendung an sich ist dann auf Deutsch.

Kosten:

Der *Book Creator Online* ist für Lehrkräfte kostenfrei. Es ist eine einmalige Anmeldung nötig, danach kann man 40 Bücher online erstellen. Möchte man die Möglichkeit haben, mehr als 40 Bücher in seiner Bibliothek zu speichern, kann man seinen Account zu einem kostenpflichtigen Plan upgraden. Dieser kostet 12 \$ (US-Dollar) im Monat bzw. 120 \$ im Jahr.

Gründe für den Einsatz im Unterricht:

Book Creator ist sehr einfach und intuitiv aufgebaut. Sowohl Ihnen als Lehrkraft als auch den Schüler*innen erschließen sich die Funktionen sehr schnell bei der Anwendung. Das Medium Buch wird von den Lernenden völlig neu im digitalen Zusammenhang erlebt. Dies weckt natürlich eine hohe Motivation.

Vorbereitung:

Sie müssen sich anmelden und können dann Zugangsdaten für Schüler*innen erstellen. Diese benötigen kein eigenes Konto und können mit einem Spitznamen oder einer Nummer angemeldet werden. Der Vorteil ist, dass sie dann durch einen QR-Code oder Link einfacher Zugang zum *Book Creator* haben.





So funktioniert die Anmeldung:

Geben Sie www.bookcreator.com in Ihren Internetbrowser ein oder scannen Sie den QR-Code unten auf dieser Seite. Hier können Sie nun kostenlos einen Account erstellen.

Melden Sie sich mit einer E-Mail-Adresse (am besten der Schul-E-Mail-Adresse) an.

Nun können Sie eine Bibliothek für die Klasse oder die Gruppe, mit der mit dem *Book Creator* gearbeitet werden soll, erstellen.

Über einen Code können die Kinder oder auch Kolleg*innen zu dieser Bibliothek eingeladen werden. Dazu benötigen sie aber ein eigenes Zugangskonto.

Es gibt auch die Möglichkeit, Anmeldungen für Schüler*innen zu erstellen.

Erstellen von Anmeldungen für Schüler*innen:

Klicken Sie im eigenen Konto auf „Schüler-Anmeldungen“. Anschließend können Sie die Namen der Kinder oder Spitznamen eingeben. Danach wählt man eine Bibliothek für diese Schüler*innen aus. Die Kinder können sich dann ganz einfach mit einem Link oder QR-Code einloggen, ohne ein eigenes Konto zu haben.

Funktionen beim Erstellen eines Buches:

Zunächst wird ein beliebiges Format gewählt. Das Buch startet mit der Deckseite.

Durch Klick auf die Pfeile links und rechts kann zwischen den Seiten gewechselt werden.

Das „+“ auf der rechten Bildschirmseite ist beinahe die wichtigste Funktion.

Dadurch können verschiedene Medien hinzugefügt werden. Der *Book Creator* bietet auch einige vorgefertigte Formen.

Mit Klick auf das „i“ kann die Seite an sich nochmals bearbeitet werden (beispielsweise die Hintergrundfarbe).





Book Creator – Praxisbeispiel

Gedicht gestalten

Darum geht's

Die Schüler*innen gestalten mit Bildern ein Herbstgedicht und üben in 2er-Arbeit das Vorlesen. Anschließend wird das Gedicht mithilfe des *Book Creator* aufgenommen.

Materialliste

- verschiedene Gedichte, ausgedruckt in Klassenstärke
- Laptops/Tablets (eines pro 2er-Team)
- Beamer/Smartboard
- ggf. zu den Gedichten passende Fotos

Vorbereitung

Bereiten Sie verschiedene Gedichte vor. Die Anzahl kann beliebig gewählt werden, es sollten aber mindestens zwei sein.

Erstellen Sie als Beispiel eine kurze Präsentation zu einem beliebigen Gedicht im *Book Creator*. Erstellen Sie eine Bibliothek für die Klasse und ggf. Zugänge für die Schüler*innen (s. S. 9).

Stundenverlauf

Einstieg (ca. 5 Minuten)

Präsentieren Sie ein Gedicht mithilfe des *Book Creator* auf dem Beamer/Smartboard. Die Klasse äußert sich frei zur Präsentation. Dabei sollen die Kinder erkennen, dass es sich um ein digitales Buch handelt.

Zielangabe: Wir gestalten heute unser eigenes digitales Buch.

Erarbeitungsphase (ca. 25 Minuten)

Visualisieren Sie die Stundentransparenz und den Arbeitsauftrag. Außerdem sollten die Kriterien für ein gelungenes Buch besprochen und visualisiert werden.

Die Kinder arbeiten zu zweit. Zunächst suchen sie sich gemeinsam ein Gedicht aus. Sie können die Gedichte an einem Platz im Klassenzimmer verteilen. Die Schüler*innen üben gemeinsam das Vorlesen und geben sich dabei gegenseitig Rückmeldung. Danach überlegen sie gemeinsam, wie sie die einzelnen Seiten des Buches gestalten möchten. Hierzu können ggf. auch Fotos erstellt oder selbst gemalte Bilder, die anschließend abfotografiert werden, verwendet werden. Die Schüler*innen nehmen die einzelnen Strophen/Zeilen der Gedichte mithilfe des *Book Creator* auf und gestalten so ihr eigenes Buch.

Präsentation (ca. 10 Minuten)

Die Schüler*innen präsentieren ihre Ergebnisse am Beamer/Smartboard im Plenum. Die Zuhörenden geben mithilfe der Kriterien Rückmeldung.

Reflexion (ca. 5 Minuten)

Die Kinder reflektieren über ihre Arbeitsphase. Besprochen werden sollte auch die Nutzung des *Book Creator*: Wo gab es Schwierigkeiten? Wie haben es die einzelnen Kinder gelöst? Was gefiel besonders gut?

Tipps

Diese Stunde kann ab Ende der 1. Klasse stattfinden und bis zur 4. Klasse eingesetzt werden. Im Vorfeld sollten stets die Funktionen des *Book Creator* visualisiert werden. Je nach Leistungsstand können statt „klassische“ Gedichte auch (selbst geschriebene) Akrostichen verwendet werden. Das Unterrichtsbeispiel kann auch in mehrere kleineren Einheiten aufgeteilt und fächerübergreifend genutzt werden (z. B. Gestalten der Bilder im Kunstunterricht).

Durch die Auswahl der Gedichte können die Kinder sehr differenziert arbeiten.



Klasse
3/4



Book Creator – Praxisbeispiel

Tablet-Diktat

Darum geht's

Die Schüler*innen üben Lernwörter bzw. das Schreiben von Diktaten.

Materialliste

- Diktattext
- Tablet/Laptop für jedes Kind
- Wortkarten mit Lernwörtern
- Kopfhörer (einer pro Kind – können zu Schuljahresanfang angeschafft werden und in einer kleinen Box im Klassenzimmer bleiben)
- ggf. Beamer/Smartboard

Vorbereitung

Bereiten Sie den Diktattext einmal vor, indem Sie einen Satz pro Seite eines digitalen Buches im *Book Creator* sprechen. Am Ende kann dann der gesamte Text stehen (z. B. als Bild eingefügt), um den Schüler*innen eine Selbstkontrolle zu ermöglichen.

Stundenverlauf

Einstieg (ca. 10 Minuten)

Präsentieren Sie die Lernwörter mithilfe von Wortkarten. Die Schüler*innen wiederholen mögliche Schwierigkeiten, Rechtschreibtricks, Stolperstellen.

Zielangabe: Wir schreiben heute ein Tablet-Diktat.

Erarbeitungsphase (ca. 30 Minuten)

Teilen Sie das digitale Diktat über einen Link mit der Klasse (z. B. über den Beamer projiziert oder via QR-Code).

Klären Sie vorab Fragen der Kinder und erläutern Sie den Ablauf.

Die Kinder schreiben nun ein Diktat und nutzen dafür das Tablet: Sie können über Kopfhörer den jeweiligen Satz beliebig oft anhören und so in ihrem eigenen Tempo in ihr Heft schreiben.

Auf der vorletzten Seite des digitalen Buches wird dann der gesamte Text einmal vorgelesen.

Auf der letzten Seite könnte der Text dann in geschriebener Form stehen, sodass eine Selbstkontrolle der Kinder möglich ist.

Abschluss (ca. 10 Minuten)

Die Kinder reflektieren über die Arbeit mit dem Tablet – z. B., wie oft sie einen Satz anhören mussten, welche Fehler sie gemacht haben und wie der Unterschied zu einem „analogen“ Diktat erlebt wurde.

Tipps

Auch wenn Sie hier als Lehrkraft ein digitales Buch selbst vorbereiten müssen, soll diese Unterrichtseinheit zeigen, wie einfach ein Diktat durch ein digitales Tool differenziert werden kann. Die Schüler*innen können ohne zusätzlichen Materialaufwand in ihrem eigenen Tempo arbeiten. Wenn möglich, teilen Sie sich solche Aufgaben auch im Jahrgangsstufenteam auf (Wer bereitet die Lernwörter vor? Wer bereitet ein Übungsdiktat vor?).

Als Differenzierung können schnellere Kinder mit den Lernwörtern eigene Sätze aufschreiben und einlesen. So können eigene und neue Diktattexte entstehen.

Eine weitere Möglichkeit wäre auch, die Schüler*innen in einer Vorstunde das Diktat selbst einsprechen zu lassen. Dies könnte gut zum Schuljahresende passen.

Danach können die Diktate gegenseitig ausgetauscht werden.



Book Creator – Einsatz in weiteren Fächern

Durch seine einfache Handhabung kann der *Book Creator* in nahezu jedem Fach eingesetzt werden. Mithilfe der Umwandlung in ein E-Pub ist ein Speichern auf dem PC, das Drucken oder die Weitergabe möglich.

Heimat-/Sachunterricht

Hier können die Kinder eigene Bücher zu bestimmten Themen, die gerade Unterrichtsgegenstand sind, erstellen. Thematisch bieten sich etwa Waldtiere oder verschiedene Länder an, grundsätzlich ist die Themenauswahl hier aber vielfältig.

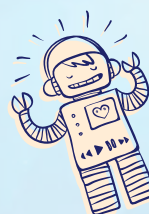
Das digitale Buch kann dann ebenfalls zur Unterstützung während eines Referates eingesetzt werden.

Mathematikunterricht

Auch für den Mathematikunterricht eignet sich der *Book Creator*: Beispielsweise können in Gruppen Rechentricks bearbeitet und danach als digitales Buch veranschaulicht werden (z. B.: Wie gehe ich vor beim Lösen von Zahlenmauern, Sachaufgaben u. v. m.).

Religions-/Ethikunterricht

Im Religions-/Ethikunterricht könnten die Schüler*innen ein Ich-Buch mit verschiedenen Aufträgen zu ihrer Person erstellen und dieses ggf. vorstellen. Auch Bibelgeschichten lassen sich mit dem *Book Creator* kreativ darstellen.





Explain Everything



Die Grundlage der Anwendung **Explain Everything** bildet ein Whiteboard, auf dem Inhalte (etwa Fotos oder Videos) eingebunden werden können. Gleichzeitig ist es möglich, die Arbeit auf dem Whiteboard aufzuzeichnen und mit einer Audio-Aufnahme zu kommentieren. So können etwa einfache Erklärvideos zu Unterrichtsinhalten erstellt werden.

System:

Explain Everything ist als App für Android, iOS, ChromeOS und MacOS vorhanden. Es kann aber auch webbasiert genutzt werden. Die Homepage erreichen Sie, indem Sie <https://explaineverything.com> in Ihren Internetbrowser eingeben oder den QR-Code unten auf dieser Seite scannen. Teils unterscheidet sich der Funktionsumfang je nach Betriebssystem.

Sprache:

Die Homepage nutzt Englisch, die App ist auch auf Deutsch erhältlich.

Kosten:

Es gibt die Möglichkeit, die Anwendung zunächst kostenfrei zu nutzen. Es sind verschiedene Abonnements für Lehrkräfte und Schulen vorhanden. Eine Einzellizenz für eine Lehrkraft kostet beispielsweise 34,99 € im Jahr, eine Klassenlizenz für eine Lehrkraft und bis zu 100 Schüler*innen erhält man für 129,99 € pro Jahr.

Gründe für den Einsatz im Unterricht:

Explain Everything kann als einfaches Whiteboard-Tool während des Unterrichts genutzt werden, beispielsweise wenn das Tablet über einen Beamer gespiegelt wird. Dabei können Unterrichtsinhalte in Präsenz mit der Lerngruppe erarbeitet und im Anschluss kommentiert werden. Die Bedienung ist für Sie und die Lernenden sehr leicht und intuitiv. Die Audioaufnahme im Anschluss erfordert allerdings etwas Übung.

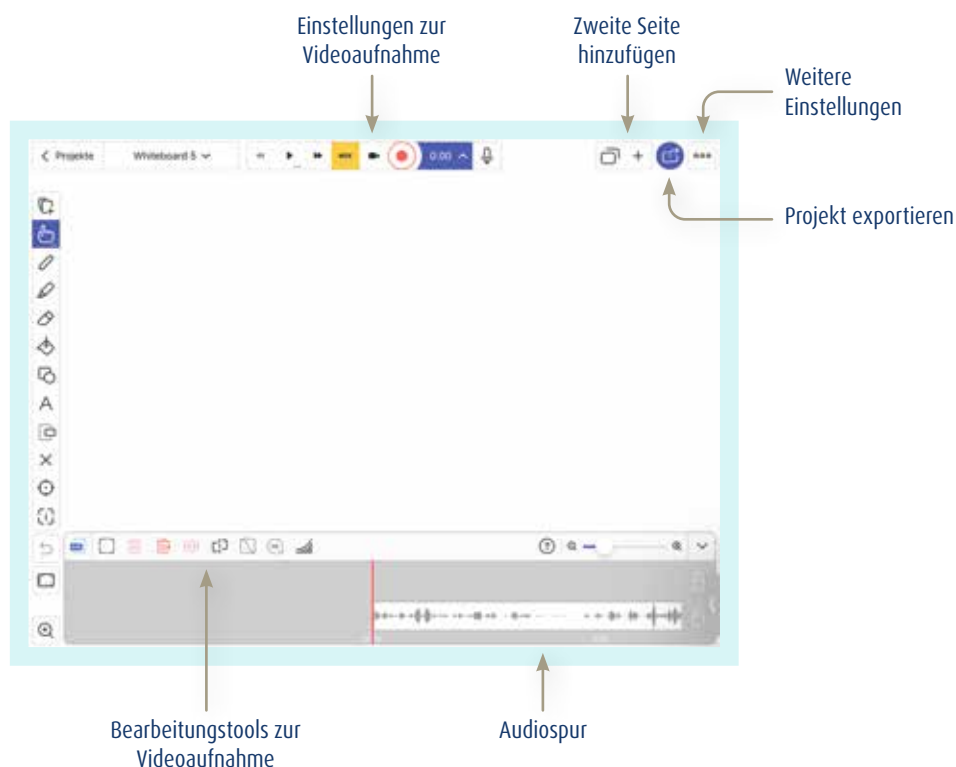
Vorbereitung:

Die App muss auf den Geräten installiert sein bzw. im Browser geöffnet. Sie benötigen keine extra Anmeldung.

zum Tool



Funktionen bei Explain Everything:



Die Funktionen, die sich auf der linken Bildschirmseite befinden, sind vor allem dann nützlich, wenn Sie das iPad in Verbindung mit einem Beamer nutzen. *Explain Everything* wird dann der Whiteboard-Ersatz im Unterricht und dient als digitale Tafel.

Die Schüler*innen können mit der App natürlich selbst Notizen oder Tafelanschriften kreieren und dann einfach teilen. Dazu bräuchte aber jedes Kind ein eigenes Tablet.

Die Aufnahmefunktionen sind dann wichtig, wenn Sie die App nutzen, um zum Unterrichtsstoff passende Erklärvideos aufzuzeichnen.

Dabei werden der Bildschirm und gleichzeitig eine Audiospur aufgenommen. Soll sich etwas auf dem Bildschirm bewegen (also kein reines Erklärvideo zu einem statischen Bild), empfiehlt es sich, dieses vorher aufzunehmen. Die Audioaufnahme kann nämlich auch ausgeschaltet werden. Im Anschluss an die Bildschirmaufnahme können Sie die Audioaufnahme hinzufügen. So können auch die Schüler*innen beispielsweise erklären, was sie auf dem Bildschirm sehen, und müssen nicht gleichzeitig etwas auf dem Bildschirm bewegen und dazu sprechen. Dies ist aber schon etwas komplexer und sicher in höheren Jahrgangsstufen wichtig.



Klasse
1/2



Explain Everything – Praxisbeispiel

Erklärvideo zu bereits gelernten Buchstaben

Darum geht's

Die Kinder vertiefen die Schreibweise der bereits erlernten Buchstaben in der ersten Klasse mithilfe eines kurzen, eigenen Erklärvideos.

Materialliste

- Tablets (eines pro 2er-Team)
- Beamer/Smartboard
- Buchstabenkarten (um Schreibweise/Schreibrichtung nochmals zu wiederholen) – mindestens eine pro 2er-Team

Vorbereitung

Sie sollten sich vorab mit den Funktionen von *Explain Everything* vertraut machen. Im Vorfeld muss die App installiert und möglichst auch bereits geöffnet sein. Um die Schreibweise der Buchstaben nochmals zu wiederholen, sollten Sie Buchstabenkarten vorbereiten, mit deren Hilfe die Schreibung wiederholt werden kann. Die Anzahl der Buchstaben kann je nach Lerngruppe variieren. Die Buchstabenkarten sollten auch bereits in der App *Explain Everything* geöffnet sein, um es für die Erstklässler*innen möglichst einfach zu gestalten.

Stundenverlauf

Einstieg (ca. 5 Minuten)

Hängen Sie Buchstabenkarten an die Tafel. Die Anzahl können Sie frei wählen. Die Kinder äußern sich frei dazu („Die Buchstaben haben wir schon gelernt.“).

Zielangabe: Heute erstellen wir Erklärvideos zu den Buchstaben.

Erarbeitungsphase (ca. 40 Minuten)

Verteilen Sie die Buchstabenkarten und erklären Sie den Kindern, dass sie gemeinsam mit einem

Partnerkind den Ablauf der Schreibweise der Buchstaben wiederholen. Die Schüler*innen fahren zunächst den Buchstaben auf der Karte nach und sprechen dazu (etwa den zum Buchstaben gelernten Spruch). Bei Bedarf sollte hier Hilfestellung gegeben werden.

Beenden Sie diese kurze Phase (durch ein in Ihrer Klasse gängiges Signal) und präsentieren Sie den Startbildschirm der App via Beamer. Die Funktionen „Aufnahme“ und „Pointer“ (kann auch „Zeiger“ genannt werden) werden erklärt und wiederholt. Die Kinder erhalten die Tablets und fahren auf dem Bildschirm die Buchstaben mit dem „Pointer“ nach (zunächst ohne Aufnahme). Klappt das genauso gut wie auf dem Papier, kann es aufgenommen werden. Achten Sie hier darauf und kontrollieren Sie es vor der Aufnahme. Die Kinder können sich abwechseln (Kind 1 fährt nach und spricht, dann Kind 2) oder sich die Aufgaben teilen (Kind 1 fährt nach und Kind 2 spricht dazu).

Präsentation (ca. 20 Minuten)

Im Klassenspaziergang werden nun die einzelnen Videos angeschaut und es wird Rückmeldung dazu gegeben.

Reflexion (ca. 10 Minuten)

Die Reflexionsphase kann im Sitzkreis stattfinden. Die Schüler*innen reflektieren gemeinsam, was für sie leicht und was eher schwierig war.

Tipp

Schwierig ist bei dieser Übung, zur Bewegung richtig zu sprechen. Der Bewegungsablauf beim Schreiben wird den Kindern dadurch nochmals verdeutlicht. Die Aufnahmen können beliebig oft wiederholt werden. Arbeiten Sie hier in 2er-Gruppen, geben sich die Schüler*innen gegenseitig Hilfestellung.



Explain Everything – Praxisbeispiel

Erklärvideo zum Wasserkreislauf

Darum geht's

Die Schüler*innen vertiefen den Ablauf des Wasserkreislaufs, indem sie ein Erklärvideo hierzu erstellen.

Materialliste

- Tablets (eines pro 2er-Team)
- vorbereitete und bekannte Visualisierung des Wasserkreislaufs
- ggf. Beamer/Smartboard
- ggf. App zur Reflexion, etwa *Edkimo* (s. auch S. 102) oder *ONCOO* (s. auch S. 112)

Vorbereitung

Sie sollten sich vorab mit den Funktionen von *Explain Everything* vertraut machen. Im Vorfeld muss die App installiert sein. Der Lerngruppe sollte der Wasserkreislauf vorab bekannt sein. Die Visualisierung zum Wasserkreislauf kann bereits auf der App *Explain Everything* geöffnet sein. Hierzu sollten Sie entsprechende Bilder verwenden bzw. den Kindern zur Verfügung stellen. Falls Sie die Apps *Edkimo* oder *ONCOO* zur Reflexion nutzen, müssen Sie dies im Vorfeld ebenfalls vorbereiten.

Stundenverlauf

Einstieg (ca. 5 Minuten)

Präsentieren Sie den Wasserkreislauf im Sitzkreis. Die Kinder äußern sich dazu und wiederholen die wichtigsten Stationen des Kreislaufs.

Zielangabe: Wir erstellen heute ein Erklärvideo zum Wasserkreislauf.

Erarbeitungsphase (ca. 40 Minuten)

Die Kinder arbeiten in 2er-Arbeit und wiederholen die Stationen des Wasserkreislaufs. Sie sprechen sich ab, was dabei für sie wichtig ist und wer was sagt. Sie

stehen dabei als Helfer*in und Berater*in zur Verfügung. Diese Phase kann mithilfe eines Hefteintrags zum Thema Wasserkreislauf geschehen (analog). Nutzen Sie eine kurze Zwischenreflexion zur Rückmeldung und um die Funktionen „Pointer“ und „Aufnahme“ in der App zu erklären. Erst wenn die Kinder sich einig sind und mit Ihnen gesprochen haben, dürfen sie sich ein Tablet holen und mit ihrer Aufnahme starten. Hierbei sprechen Sie passend zur Visualisierung (den Bildern) des Wasserkreislaufs.

Präsentation (ca. 20 Minuten)

Die fertigen Videos können in einem Klassenspaziergang oder über einen Beamer im Plenum präsentiert werden.

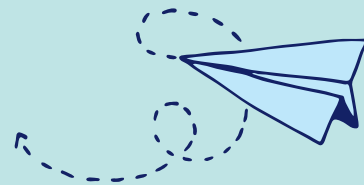
Reflexion (ca. 10 Minuten)

Da die Kinder bereits ein Tablet an ihrem Platz haben, können auch die Apps *Edkimo* oder *ONCOO* zur Rückmeldung verwendet werden. Dabei scannen die Kinder den QR-Code, den Sie an der Tafel zur Verfügung stellen, und beantworten entweder einen kurzen Fragebogen (mithilfe von Smileys) oder ordnen sich auf einer Zielscheibe ein (vgl. S. 102 bzw. S. 112). Die Ergebnisse werden in Echtzeit ausgewertet und können anschließend besprochen werden.

Tipp

Die Zwischenreflexion ist nicht unbedingt nötig, wenn die Funktionen der App bereits bekannt sind. Erfahrungsgemäß üben die Tablets eine hohe Anziehungskraft auf die Kinder aus. Deshalb sollten die Phasen, die davor ohne Tablet stattfinden, möglichst kurz gehalten werden. Je nach Leistungsstand der Lerngruppe kann nicht nur ein Thema auf diese Weise bearbeitet werden. So hätte man am Ende eine Sammlung an Erklärvideos zu den einzelnen Unterrichtsinhalten.

Das Rundum-sorglos-Paket für digitalen Unterricht in der Grundschule!



Ob digitaler Neuling oder Profi – in diesem Buch erhalten Sie zu verschiedenen digitalen Tools

- ✂ praktische **Übersichten** inkl. farbiger Screenshots,
- ✂ Informationen zu **Funktionen, Systemvoraussetzungen** und **Kosten**,
- ✂ **konkrete Einsatzmöglichkeiten** für verschiedene Fächer,
- ✂ detaillierte **Stundenentwürfe** für Klasse 1/2 und 3/4, inkl. Vorbereitungshinweisen und Tipps.

Digitale Tools gezielt einsetzen,
Medienkompetenz fördern,
abwechslungsreichen Unterricht
gestalten.



www.verlagruhr.de

 Verlag an der Ruhr