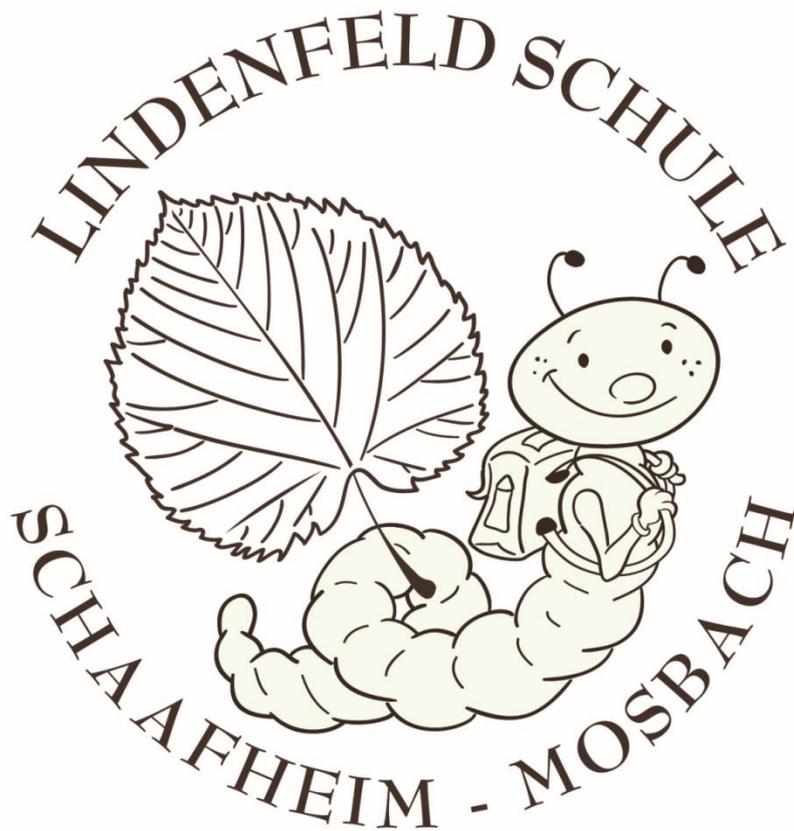


# III Konzepte



## Medienbildungskonzept

Stand November 2023

## 1. Einleitung und Zielsetzung

Medien sind überall Teil unseres Lebens. Sie sind ein selbstverständliches Kommunikations- und Arbeitsmedium sowohl im privaten als auch im beruflichen Bereich. Schülerinnen und Schüler müssen aus diesem Grund zu einem sicheren, sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und kritisch reflektierten Umgang befähigt werden.

An der Lindenfeldschule arbeiten die Kinder in allen Jahrgängen mit digitalen Medien und werden an die notwendigen Kompetenzen herangeführt (siehe curriculare Anbindung). Lehrkräfte, Träger, Schulamt, Eltern sowie Schülerinnen und Schüler sind dabei in einem ständigen Austausch über erworbenen Kompetenzen, die sachliche Ausstattung und den Mehrwert der Digitalität.

Zu Beginn der Grundschulzeit erwerben die Schülerinnen und Schüler der Lindenfeldschule vornehmlich sachliche Kompetenzen (Kompetenzbereich 0) im Umgang mit digitalen Medien. Zunehmend werden die digitalen Inhalte dann integrativ in allen Schulfächern umgesetzt. Das Kollegium der Lindenfeldschule verfolgt dabei den Ansatz des 4K-Modells. Schülerinnen und Schüler nutzen dabei die Digitalität, um zu **kollaborieren** (an einem oder verschiedenen Orten, digital und analog), sich **kommunikativ** auszutauschen, **kreative** Ideen zu entwickeln und sich **kritisch** mit den Medien und den entsprechenden Inhalten zu beschäftigen. Als Arbeitsstrategie nutzen wir die PDCA-Methode (plan-do-check-act), um unsere Vorhaben ständig weiterzuentwickeln und immer wieder auf neue Gegebenheiten anpassen zu können.

Dieses Medienbildungskonzept ist, wie alle Konzepte der Lindenfeldschule, ein dynamisches Konstrukt, welches fortwährend fortgeschrieben, ergänzt und aktualisiert wird.

## 2. Unsere Schule im Profil

Die Lindenfeldschule wird von ca. 95 Schülerinnen und Schülern aus den Ortsteilen Radheim und Mosbach der Gemeinde Schaafheim besucht. Die Kinder werden in vier Klassen und einer Intensivklasse von insgesamt 7 Lehrkräften unterrichtet. Diese werden bei ihrer Arbeit von einem großen Team unterstützt (UBUS-Kraft, BFZ-Kraft, Betreuungsteam, Kreismitarbeiter usw.).

Träger der Schule ist der Landkreis Darmstadt-Dieburg. Er ist für die Ausstattung und Wartung der digitalen Endgeräte zuständig. 2020 wurde die Lindenfeldschule als Modellschule für Digitalisierung im Landkreis ausgewählt. Alle Klassenräume der Schule sind mit digitalen Tafeln ausgestattet, allen Lehrkräften und Kindern steht ein personalisiertes iPad zur Verfügung.

Die Schule verfügt über ausreichend Räume und stellt den Kindern neben den Klassenräumen noch verschiedene Fach- und Freiarbeitsräume zur Verfügung, die zum Großteil auch während des Pakts für den Nachmittag genutzt werden. Den Pakt für den Nachmittag besuchen über 60 % der Schülerinnen und Schüler.

Das Medienbildungskonzept liegt hauptverantwortlich bei den beiden Medienbeauftragten (Frau Sanna und Frau Palmy). Die Erarbeitung des curricularen Teils sowie die Durchführung und Erprobung der verschiedenen digitalen Tools und Methoden obliegt dem gesamten Kollegium. In den ersten beiden Jahren (2021/2022 und 2022/2023) fanden zur internen Weiterbildung und Evaluation ein pädagogischer Tag und alle zwei Wochen pädagogische Konferenzen statt („Wir lernen von und miteinander.“)

## 3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

### 3.1 Aktueller Stand der Schul- und Unterrichtsentwicklung

Von Beginn an werden in der Lindenfeldschule Schülerinnen und Schüler mit verschiedenen Methoden und Unterrichtsformen vertraut gemacht, um ein breites Spektrum an Möglichkeiten für alle Lerntypen anzubieten. In allen Klassen und Fächern lernen die Kinder Verantwortung für ihr eigenes Lernen und Fortkommen zu übernehmen (z. B. durch Wochen- und Lernzeitpläne).

Im Bereich der Digitalität setzt sich dieses Unterrichtsprinzip fort und wird durch die digitalen Medien noch erweitert. Im zweiten Halbjahr der ersten Klasse starten die Kinder mit der „Digitalen Stunde“. Es handelt sich hierbei um eine zusätzliche Pflichtstunde, in welcher die Kinder die Handhabung und Nutzung der an der Schule eingesetzten Medien kennenlernen (siehe curriculare Anbindung). In Klasse zwei wird die „Digitale Stunde“ im Stundenplan weitergeführt, und in den Klassenstufen drei und vier erfolgt die durchgehende Integration digitaler Medien in alle Fächer im Unterricht.

Die Kinder der dritten und vierten Klasse haben in den ersten Jahren die iPads mit nach Hause genommen, um dort Zugriff auf die bereitgestellten Medien zu haben. Eine erste interne Evaluation zeigte, dass die Geräte zu Hause aber nur wenig Einsatz für schulische Zwecke fanden und leider einige Geräte massiv beschädigt wurden. Das Kollegium hat sich aus diesem Grund dafür entschieden, die iPads bis auf Weiteres nicht mehr regelmäßig mit nach Hause zu geben. Eine Ausleihe für Referate oder andere digital unterstützte Aufgaben soll aber weiterhin möglich sein. Mit dem Landkreis wird die Möglichkeit eines Leasingangebots für die Eltern besprochen.

### 3.2 Bezug zu den Kompetenzbereichen der KMK

Die von der KMK 2016 formulierten *Kompetenzbereiche für die digitale Welt* „Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren“, „Kommunizieren und Kooperieren“, „Produzieren und Präsentieren“, „Schützen und sicher Agieren“, „Problemlösen und Handeln“ sowie „Analysieren und Reflektieren“ sind curricularer Bestandteil der vier Grundschuljahre. Die Kompetenzbereiche dienen als Orientierung, sind aber nicht eigenständig voneinander zu betrachten, sondern fließen ineinander.

Am Ende ihrer Grundschulzeit sollten alle Kinder der Lindenfeldschule in allen Kompetenzbereichen gearbeitet haben und Grundkenntnisse besitzen. Sie bilden den Grundstein, der durch die KMK genannten Kompetenzbereiche und sind in den weiterführenden Schulen in der Tiefe noch weiter auszubauen.

## 4. IT-Ausstattung

Alle Lehrkräfte der Schule verfügen über ein vom Kreis zur Verfügung gestelltes iPad. Allen Kindern steht ein iPad für die Arbeit in der Schule zur Verfügung. Hierfür befindet sich in jedem Klassenraum eine Ladestation. Außerdem verfügt jedes Klassenzimmer über eine digitale Tafel, die mithilfe eines PCs oder iPads bedient werden kann. Weiterhin können die Kinder einen PC-Raum mit 21 Plätzen nutzen.

Der Landkreis stellt der Schule Office 365 zur Verfügung. Alle Kinder und Lehrkräfte erhalten eine eigene Mailadresse sowie kostenfreien Zugang zu den Tools von Office 365. Über das pädagogische Netzwerk werden die Kinder und Lehrkräfte eingepflegt und erhalten ihre Zugangsdaten sowie Klassen- und Kurszugehörigkeiten.

Die Schule ist mit einem Glasfaseranschluss ausgestattet. In allen Räumen besteht neben einem LAN- auch ein WLAN-Zugang. Die Schüler-iPads loggen sich in ein verstecktes WLAN ein.

Als Kommunikationsplattform kann Microsoft-Teams (und in vereinfachtem Layout das Dashboard von AIX) und das Schulportal Hessen genutzt werden. Zum Teilen von Materialien und Arbeitsaufträgen hat sich im vergangenen Jahr „Task Cards“ als Standard-Tool herausgestellt und wird überwiegend eingesetzt.

Auf den iPads der Kinder befinden sich verschiedene Apps, welche für unterschiedliche Unterrichtsszenarien und Differenzierungen benötigt werden (siehe curriculare Anbindung).

## **5. Betriebs- und Servicekonzept**

Die Gewährleistung der Sicherheit unserer IT-Infrastruktur sowie reibungslose Betriebsabläufe haben in unserer Schule hohe Priorität. Wir verlassen uns auf den Landkreis Darmstadt-Dieburg als unseren verantwortlichen IT-Dienstleister (IT-DL). In enger Zusammenarbeit zwischen der Lindenfeldschule und dem Landkreis wurden klare Maßnahmen für mögliche Ausfallszenarien (wie Erreichbarkeit, Erstinformation, Auftragsauslösung und Vollzug) für verschiedene Teile unserer Infrastruktur, einschließlich Internet, Server und Endgeräte, entwickelt. Diese Maßnahmen dienen dazu, im Falle eines Problems den IT-DL umgehend zu informieren, beispielsweise über ein Support-Ticket-System, um die Auswirkungen auf den Schulbetrieb auf ein Minimum zu reduzieren. Unsere Nutzung eines Support-Ticket-Systems trägt dazu bei, Anfragen besser zu organisieren und zu priorisieren sowie früher aufwändige manuelle Bearbeitungsprozesse zu automatisieren. Zusätzlich zu den Dienstleistungen des Landkreises stehen dem IT-DL auch verschiedene externe Anbieter zur Verfügung, um sicherzustellen, dass unsere IT-Infrastruktur effizient gewartet und geschützt wird.

Für die Koordination von Anfragen und die Bereitstellung von Informationen an den IT-Dienstleister sind Frau Sanna und Frau Palmy verantwortlich. Sie spielen eine entscheidende Rolle im Sekretariat der Schule, insbesondere bei der Aufnahme in das pädagogische Netzwerk.

## **6. Fortbildungskonzept**

Das Kollegium bildet sich im Umgang mit digitalen Medien auf unterschiedliche Weisen fort. Selbstinitiative und Peer Learning sind an der Lindenfeldschule von großer Bedeutung. Innerhalb des Kollegiums legt man großen Wert auf selbstständige Fortbildung und das Lernen voneinander. Die Kolleginnen und Kollegen teilen ihr Wissen und ihre Erfahrungen, um voneinander zu profitieren. In regelmäßigen pädagogischen Konferenzen werden verschiedene Apps, Websites und ähnliche Tools vom Kollegium vorgestellt, anschließend erprobt und evaluiert. In den nächsten pädagogischen Konferenzen wird der Schwerpunkt auf die Nutzung des Schulportals gelegt sowie auf „verändertes Lernen“ und dessen Möglichkeiten.

Bereits zwei pädagogische Tage wurden durchgeführt, um spezifische Themen wie pädagogische Einsatzmöglichkeiten und die Handhabung von iPads zu vertiefen.

Ein Teil der Fortbildungen erfolgt auch durch externe Angebote. Beispielsweise haben einige

Lehrkräfte individuelle Fortbildungen von der Lehrkräfteakademie besucht, um spezifische Fähigkeiten und Kenntnisse zu erwerben.

Der Fortbildungsbedarf wird kontinuierlich ermittelt, um flexibel darauf zu reagieren. Dies ermöglicht es, die pädagogischen Fähigkeiten ständig zu verbessern und den Unterricht an die sich verändernden Anforderungen anzupassen. So nimmt das gesamte Kollegium im Schuljahr 2023/24 am Landesfachtag „Medienbildung und Digitalisierung“ teil.

Frau Sanna und Frau Palmy, die beiden Medienbildungsbeauftragten der Lindenfeldschule, pflegen engen Kontakt zum Landkreis, um den Bedarf an technischen Einweisungen und Fortbildungen zu kommunizieren. Ein konkretes Beispiel ist beispielsweise die Nutzung der Relution App, die eine zentrale Rolle bei der Verwaltung der Apps auf den iPads spielt.

## 7. Elternarbeit

Die Kommunikation mit den Eltern in Bezug auf die Ausstattung, Anschaffung und den Datenschutz sowie deren Einbindung in die Medienbildung erfolgt auf verschiedene Weisen: Es werden regelmäßige interne und externe Elterninfoabende abgehalten, auf denen die Eltern über Themen im Zusammenhang mit Medienbildung und Digitalisierung informiert werden. Dadurch bleibt die Elternschaft auf dem neuesten Stand und es können Fragen oder Bedenken besprochen werden.

Zusätzlich zu den Infoabenden gibt es Elternbriefe, die spezifische Informationen zu Medienbildungsaspekten, Ausstattung und Datenschutz enthalten. Sie dienen als schriftliche Ressource für die Eltern und können als Nachschlagewerk dienen.

Die Eltern werden aktiv in die Überwachung und Einhaltung der Nutzungsbedingungen und Regeln für Windows 365 und die iPads einbezogen. Dies stellt sicher, dass die Technologie verantwortungsvoll genutzt wird, und gibt den Eltern die Möglichkeit, die Aktivitäten ihrer Kinder im Zusammenhang mit diesen Geräten zu überwachen.

Ein wichtiger Aspekt ist auch die Vorbildfunktion der Eltern. Diese werden ermutigt, gutes Mediennutzungsverhalten vorzuleben und ihren Kindern ein positives Beispiel zu geben, wie man Medien verantwortungsvoll nutzt.

Die Eltern der Lindenfeldschule haben auch die Möglichkeit regelmäßig die in der Schule entstandenen Arbeitsergebnisse ihrer Kinder, einzusehen. Dies fördert die Transparenz und ermöglicht es den Eltern, aktiv am schulischen Fortschritt ihrer Kinder teilzunehmen.

## 8. Zeitplanung/Meilensteine

**Ende 2023 wird das Medienbildungskonzept und die Zielvereinbarung mit dem Staatlichen Schulamt Darmstadt-Dieburg in das schulische Curriculum der Lindenfeldschule aufgenommen.**

*„Bis Ende 2023 verabschiedet die Lindenfeldschule den Schul- und Unterrichtsentwicklungsteil ihres Medienbildungskonzepts, bestehend aus einem Kompetenzraster zu den digitalen Kompetenzen und einem Raster mit Einsatzmöglichkeiten verschiedener Programme und Methoden für die Hand der Lehrkraft.“*

Das Medienbildungskonzept sowie die Zielvereinbarung werden die Grundlage für zukünftige Aktivitäten in diesem Bereich bilden und sicherstellen, dass alle Schülerinnen und Schüler von den Chancen der digitalen Welt profitieren können.

Es wird verstärkt auf verändertes Lernen geachtet, und den daraus resultierenden neuen möglichen Prüfungsformaten wird Aufmerksamkeit geschenkt, um den Unterricht den sich wandelnden Anforderungen anzupassen. Auch das 4K-Modell wird eine noch wichtigere Rolle im Unterricht einnehmen und dazu beitragen, Schülerinnen und Schüler auf die Herausforderungen der modernen Welt vorzubereiten.

Des Weiteren sind verschiedene Elterninfoabende geplant, bei denen konkrete Inhalte präsentiert werden.

Im ersten Schuljahr werden verschiedene Aspekte behandelt, darunter Office 365, der iPad-Vertrag, die digitale Stunde, der gemeinsame Erziehungsauftrag von Eltern und Schule sowie die Nutzungsbedingungen von Office 365 sowie der iPads. Letztgenannte werden in allen vier Jahrgängen nochmals thematisiert.

Der Schwerpunkt im zweiten Schuljahr liegt auf der digitalen Stunde, bei der konkrete Beispiele für den Einsatz der iPads im Unterricht gegeben werden.

Das dritte Schuljahr widmet sich vorrangig der Prävention.

Abschließend, im vierten Schuljahr, werden Themen wie der Schutz von Daten, Gefahren im Internet, die Verwendung von WhatsApp und Videospielen behandelt.

## 9. Evaluation

Die Steuerung des Medieneinsatzes und der Mediennutzung im Unterricht sowie die Förderung der Kompetenzen erfolgen durch verschiedene Maßnahmen:

Das Kollegium führt regelmäßige interne Evaluationsprozesse durch, um die Qualität des Medieneinsatzes und der Lehrmethoden zu bewerten und Verbesserungsmöglichkeiten auszumachen.

Die regelmäßige Überprüfung und Aktualisierung der Nutzungsbedingungen für Technologie und Medien stellt sicher, dass klare Richtlinien für die Schülerinnen und Schüler gelten. Präventive Projekte wie z. B. die App „Wo ist Goldi?“ oder das „Internet-ABC“ werden in den Klassen durchgeführt, um die Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler für Themen wie Internet-Sicherheit zu fördern und ein verantwortungsvolles Verhalten im digitalen Raum zu unterstützen.

Die Zustimmung und Verabschiedung des Medienbildungskonzepts (MBK) geschieht in enger Abstimmung mit den Schulgremien. Die Erfolgskontrolle und Bewertung der umgesetzten Maßnahmen erfolgen durch den Abschluss unserer Zielvereinbarung, wobei die SMART-Methode zur Anwendung kommt.

## 10. Curriculare Anbindung

Im Folgenden sind die zu erwartenden Kompetenzen den verschiedenen Kompetenzbereichen der KMK zugeordnet.

Die Lindenfeldschule verzichtet auf ein Curriculum mit Vorgaben in einzelnen Fächern, sondern ermöglicht einen großen Handlungsfreiraum bezüglich des medialen Einsatzes in den Fächern. Dies ist gewollt und deckt sich mit unserem Vorgehen in anderen curricularen Bereichen. Außerdem wird es den sich rasend schnell verändernden Tools und Möglichkeiten gerecht.

Die Klassenlehrkraft zeigt sich, in der Zusammenarbeit mit der Klassenkonferenz, verantwortlich für das Bearbeiten jedes Kompetenzbereichs bis zum Ende der vierten Klasse.

Eine Auflistung der verschiedenen Apps und Tools, mit Hilfe derer wir an der Lindenfeldschule die Kompetenzen erreichen wollen, befindet sich im Anhang und dient der Unterstützung. Die einzelnen Apps und Tools werden beschrieben und Beispiele der Anwendung im Unterricht gegeben. Die Liste wird fortlaufend in den pädagogischen Konferenzen erweitert.

### **Kompetenzbereich 0: Bedienen und Anwenden**

*Die Lernenden können ...*

- ... Teile den PCs und den iPads benennen.
- ... die vorhandene Hardware sachgerecht vom Stromnetz nehmen und nach Nutzung zurückbringen und mit dem Stromnetz verbinden.
- ... die vorhandene Hardware sachgerecht ein- und ausschalten.
- ... die Voraussetzungen schaffen, dass das iPad täglich einsatzbereit ist.
- ... eigenes Zubehör (Kopfhörer, Stift, Tastatur, ...) zielorientiert und korrekt verwenden.
- ... die grundlegenden Funktionen der Tastatur anwenden (Groß- und Kleintaste, Enter-/Return-Taste, Leertaste, häufige Sonderzeichen).
- ... die grundlegenden Funktionen der Maus nutzen (rechte und linke Maustaste, scrollen und Doppelklick).
- ... verantwortungsbewusst mit den PCs und den iPads umgehen.

### **Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren**

*Die Lernenden können ...*

- ... altersgerechte Suchmaschinen benennen und nutzen.
- ... konkrete Suchanfragen formulieren – Schlagwörtersuche.
- ... Suchkriterien (Bildsuche, Textsuche, Videosuche) filtern.
- ... Suchmaschinen miteinander vergleichen und gezielt auswählen.
- ... Interneteinträge in ihren Möglichkeiten kritisch hinterfragen.
- ... in ersten Zügen gefundene Informationen, Daten und Bilder zielorientiert auswählen.
- ... Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen.
- ... Informationen in Ordnerstrukturen ablegen.

### **Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren**

*Die Lernenden können ...*

- ... eigene Inhalte mit anderen teilen, sofern sie die Lehrkraft vorher um Erlaubnis gefragt haben.
- ... verschiedene Kommunikationswege über Teams/Dashboard oder Schulportal Hessen anwenden (Chatfunktion/E-Mail/Videokonferenz und diese zielgerichtet auswählen).
- ... sich in sozialen Medien fair verhalten (Netiquette).
- ... E-Mails schreiben.
- ... Ergebnisse öffentlich präsentieren.
- ... gemeinsam mit mehreren Schülerinnen und Schüler an einem digitalen Projekt arbeiten.

### **Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren**

*Die Lernenden können ...*

... mithilfe verschiedener Präsentationsprogramme einen Vortrag mediengestützt halten.

... ein Projekt planen, gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen.

### **Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren**

*Die Lernenden können ...*

... die iPad-Regeln und Nutzungsbedingungen der Lindenfeldschule einhalten.

... das „Recht am eigenen Bild“ umsetzen und bei Bild- und Tonaufnahmen darauf Rücksicht nehmen. Bilder oder Videos, von denen sie keine Rechte besitzen, teilen sie nicht im Chat.

... verdächtige Phishing-Mails erkennen und richtig damit umgehen

... grundlegende Datenschutzregeln beachten.

... sich bei Fällen von Cybermobbing Hilfe holen.

... mithilfe einer geeigneten App oder Website (z. B. „Wo ist Goldie?“ oder „Internet ABC“) spielerisch den Umgang mit digitalen Medien einüben.

... Werbung als solche im Internet erkennen.

### **Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln**

*Die Lernenden können ...*

... Textverarbeitung und Präsentationsprogramme nutzen (z. B. Word, Keynote, PowerPoint, Book Creator).

... einen QR-Code scannen.

... sich mit ihren benutzerdefinierten Passwörtern an- und abmelden.

... sachgerecht mit dem Dashboard umgehen und sich darin orientieren (schulische Termine, Aufgaben, Chatfunktion, Links).

... verschiedene Apps und webbasierte Lernplattformen nutzen (z. B. Antolin, Puppet Pals 2, Knietsche, Worksheet Go!, Anton, Book Creator, Logicals, Kahoot!, Oncoo, Stop Motion Studio, InShot).

### **Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren**

*Die Lernenden können ...*

... Wissen über das Vorhandensein von Fake News erwerben.

... Werbung als solche im Internet erkennen.

... Suchmaschinen miteinander vergleichen und gezielt auswählen.

... Interneteinträge kritisch hinterfragen.

# Anhang

## 1. Apps und Websites

Name	Kurzbeschreibung	Betriebssystem und Kostenfaktor	Klassenstufe	Kann verwendet werden für
<a href="#">alphabeten</a>	- Leseapp zur Lesemotivation	- Schullizenz: 449 € im Jahr	1-4	Deutsch
<a href="#">Antolin</a>	- Leseapp zur Lesemotivation und zur Überprüfung des Leseverständnisses	- Schullizenz über Medienzentrums Darmstadt-Dieburg	1-4	Deutsch
<a href="#">Anton</a>	- App mit verschiedenen Übungsaufgaben zu verschiedenen Fächern	- iOS/Android/Website - ab 250€ pro Jahr als Schullizenz	1-4	überfachlich
<a href="#">BiBox</a>	- Begleitmaterialien zum Flex und Flo - digitale Übungsformate	- iOS/Android - Kollegiums- lizenz/Dauer- lizenz 200 € - Einzellizenz/ Dauerlizenz 40 €	1-3	Mathematik
<a href="#">Book Creator</a>	- Erstellen von eigenen (Bilder-) Büchern	- Kostenlos über die Website - iOS App 5,49 €	1-4	überfachlich, Deutsch, DaZ, Mathematik, Englisch, Sachunterricht
<a href="#">Fotofunktion des Tablets</a>	- Erstellen von Bildern	- vorinstalliert	1-4	überfachlich, Mathematik
<a href="#">InShot</a>	- Erstellen von Filmen, Fotos und Collagen	- iOS/Android	2-4	überfachlich, Deutsch, Sachunterricht
<a href="#">Kahoot</a>	- Erstellen von Quizfragen	- iOS/Android/Website - kostenlos, In-App-Käufe möglich	1-4	überfachlich, Englisch
<a href="#">Keynote</a>	- Programm zum Erstellen von Präsentationen	- iOS - kostenlos	1-4	überfachlich, Mathematik
<a href="#">Learning Apps</a>	- Website zum Erstellen verschiedener Übungsformate	- Website - kostenlos	1-4	Überfachlich, Englisch

<a href="#">FLOH Lesefitness- Training</a>	- Leseleistung wird digital überprüft (sinnerfassendes Lesen und Lesetempo)	- über Schullizenz: 5,90 € pro Schülerinnen und Schüler für die ganze Schule, 6,90 € bei Teillizenzen	1-4	Deutsch
<a href="#">Logicals Grundschule</a>	- Leseübungen	- iOS - kostenlos	1-4	Deutsch
<a href="#">Lego Spike (Essential)</a>	- erstes Programmieren von Legorobotern	- iOS (App kostenlos) - 1 Kiste für max. 4 Kinder ca. 260 €	1-2/ 3-4	Mathematik
<a href="#">Notenbox</a>	- digitale Notenverwaltung	- iOS/Windows/ Android - einmalig 15 € pro Klasse	2-4 zu Händen der Lehrkraft	alle Fächer
<a href="#">Number Pieces</a>	- digitales Dines Material	- iOS/Android - kostenlos	1-3	Mathematik
<a href="#">numbers</a>	- Erstellen von Diagrammen/ Datenerfassung	- iOS - kostenlos	3-4	Mathematik
<a href="#">Oncoo</a>	- Nutzung verschiedener digitaler Methoden zu Partnerwahl, Feedback - digitale Pinnwand	- Website - kostenlos	1-4	überfachlich, Deutsch
<a href="#">Popplet Lite</a>	- digitale Mindmap/ Pinnwand - Einfügen von Bildern ist möglich	- iOS/Android - kostenlos	1-4	überfachlich, Englisch, Deutsch
<a href="#">PuppetPals2</a>	- Erstellen von animierten Videos und Geschichten	- iOS - kostenlos	1-4	überfachlich, Sachunterricht
<a href="#">Rechenfeld</a>	- digitales Rechenfeld im Zahlenraum 10, 20, 100, 1000	- iOS - 0,49 €	1-3	Mathematik
<a href="#">SHAPES – 3D Geometrie Lernen</a>	- Geometrie	- iOS/Windows - 5,99 €	1-4	Mathematik

<a href="#">Sofatutor</a>	- Nachhilfeplattform mit verschiedenen Erklär- und Informationsvideos und Übungen	- iOS/Android/ Website -kostenloser Zugang für Lehrkräfte - Freischaltung zusätzlicher Funktionen durch den Kauf einer Schullizenz	1-4	überfachlich
<a href="#">Task Cards</a>	- Digitale Pinnwand - Hochladen von Bildern, Texten, Videos und Audiodateien möglich	-Website - kostenlos über das Medienzentrum Darmstadt-Dieburg	2-4	überfachlich, Englisch, Religion
<a href="#">Worksheet Go!</a>	- Erstellen von digitalen Arbeitsblättern	- iOS/Android/ Website - erhältlich durch Worksheetcrafter-Account (449 € für 20 Lizenzen)	1-4	überfachlich, Deutsch
<a href="#">Wo ist Goldi?</a>	- Spiel, welches über Gefahren im Internet aufklärt und warnt	-Website -kostenlos	3-4	überfachlich
<a href="#">Zebra</a>	- App zum Heft	- iOS/Android - kostenlos (Zebra-Hefte müssen vorhanden sein)	1-4	Deutsch

## 2. Fachlich

### 2.1. Mathematik

#### BiBox

Die BiBox dient als Begleitmaterial zu der Flex- und Floreihe und ist vorerst nur für die 1., 2. und 3. Klasse erhältlich. Die digitale Version des Arbeitsheftes beinhaltet Kommentare, Lösungen, Kopiervorlagen, weitere Arbeitsblätter, Links für Erklärvideos und Diagnosetests. Durch die Pfeile am oberen Bildschirmrand können die Seiten vergrößert werden. Dann können diese auch am Smartboard für die Schülerinnen und Schüler gespiegelt werden, um Aufgaben zu erklären oder zu zeigen.

The screenshot displays the BiBox digital interface. On the left is a navigation menu with the following items:

- Flex und Flo Lernpaket Mathematik 2 (Verleih) Ausgabe 2021 alle Bundesländer außer Bayern
- Wiederholung und Vertiefung (S.4-5)
- Wiederholung und Vertiefung (S.6-7)
- Zehnerzahlen bis 100 (S.8)
- Rechnen mit Zehnerzahlen (S.9)
- Bündeln (S.10)
- Zahlen bis 100 (S.11)
- Zahlen bis 100 (S.12)
- Hunderterfeld (S.13)
- Stellentafel (S.14-15)
- Hundertertafel (S.16)
- Ausschnitte aus der Hundertertafel (S.17)
- Hundertertafel und Zahlenreihe
- Suchbegriff

The central workspace shows two pages of a worksheet titled 'Wiederholung und Vertiefung'. The left page features a grid with a cartoon character and a speech bubble saying 'Ende des Bändchens, aber die Aufgaben kommen noch!' (End of the ribbon, but the tasks are still coming!). Below the grid are several multiple-choice math problems. The right page shows a similar layout with a cartoon character and a speech bubble saying '8 + 8 = ...' (8 + 8 = ...). Below are more multiple-choice math problems.

On the right side of the interface is a table of contents:

Kommentare	5
Kopiervorlagen	5
Medienpool	2
Arbeitsheft	4
Nützlich	1
Diagnose	0
Aufgabensammlung und Lernerfolgskontrollen	0

At the bottom of the interface is a toolbar with various icons for navigation and editing, and a button labeled 'Material hochladen' (Upload material).

Neben einer digitalen Version des Arbeitsheftes, gibt es auch verschiedene digitale Übungen, passend zu den jeweiligen Themen. Besonders hilfreich ist die BiBox, um neue Aufgabenformate im Plenum am Smartboard zu erklären, exemplarisch durchzugehen oder zu üben. Die BiBox kann nur für die Lehrkraft oder als Schüler- und Schülerinnenzugang erworben werden.

3 | Zehner und Einer (1)

Z	E
4	2

neue Zufallsauswahl

Flex und Flo 2      Hilfe Impressum westermann

Weiterhin können Übungsformate durch die Lehrkraft erstellt werden.

45 | Blanko Tafelbild

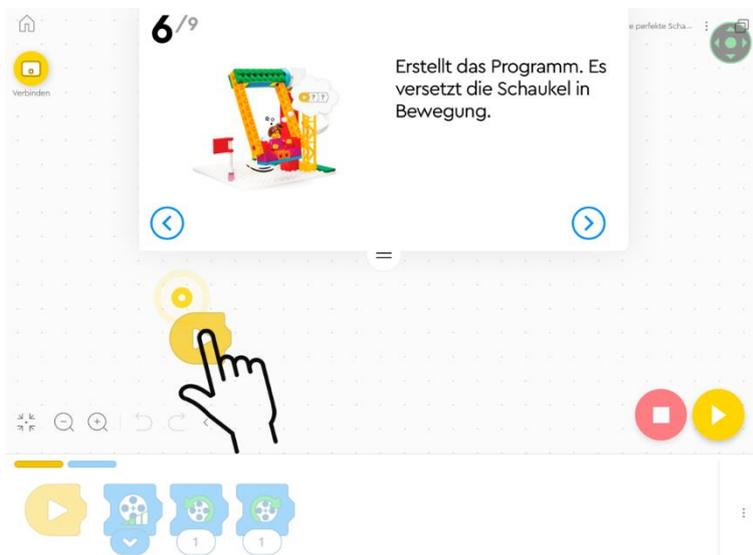
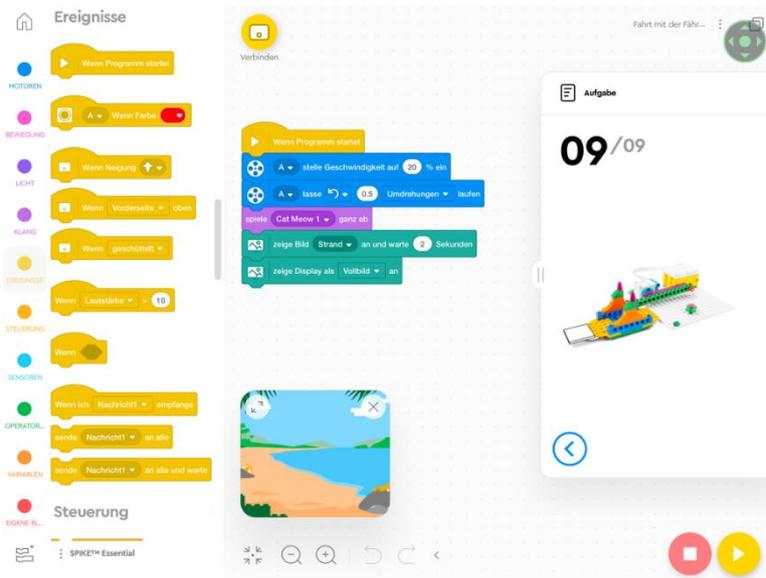
Flex und Flo 2      Hilfe Impressum westermann

### Unterrichtsidee: Bündelung im Hunderterraum

- Nachdem die Schülerinnen und Schüler das Bündelungsprinzip handelnd ausgeführt haben (zum Beispiel mit Eierschachteln und Plastikiefern), können die Schülerinnen und Schüler ihre Erkenntnisse nun mithilfe der BiBox im Plenum teilen.
- Die Schülerinnen und Schüler ordnen den richtigen Zehner und Einer zu, schreiben diese in die Tabelle und begleiten ihr Vorgehen sprachlich („Ich habe 4 Zehner und 2 Einer. Das ergibt 42“).
- Ziel: Sicherung der Bündelungsprinzips und Zahlenraumerweiterung bis 100

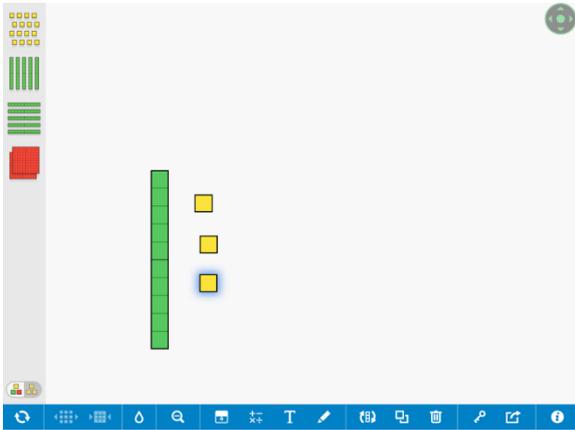
## Lego Spike (Essential)

Die Lego Spike App gibt es kostenlos zu den passenden Bauteil-Kisten dazu. Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe vorgefertigter Lerneinheiten in einem lebensnahen Kontext (zum Beispiel Freizeitpark) erste Programmierschritte entdecken. Hierbei gibt es für die 1. und 2. Klasse Symbolblöcke und für die 3. und 4. Klasse Textblöcke zum Programmieren. Nach anfänglich enger Führung durch die Lerneinheiten können die Schülerinnen und Schüler immer freier agieren und eigene Ideen einbringen.



## Number Pieces

Number Pieces ist eine App, welche Dienes-Material im digitalen Setting zur Verfügung stellt. Hierbei wird zwischen Einer, Zehnern und Hundertern unterschieden. Es besteht die Möglichkeit Text einzufügen und die Zahlen oder Rechnungen daneben zuschreiben.

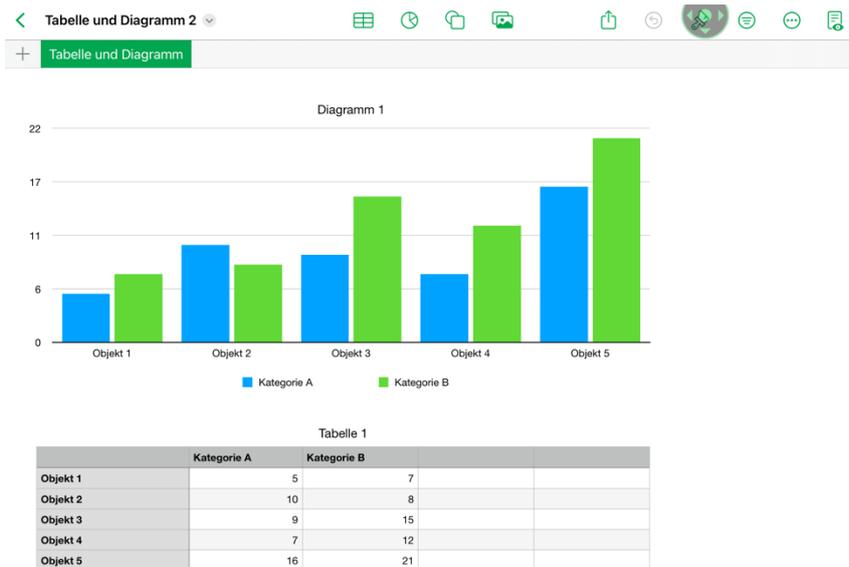


### Unterrichtsidee: Einführung des Zahlenraumes bis 20

- Lehrkraft oder Schülerinnen und Schüler können mit Zehnerstangen und Einerwürfeln eine beliebige Zahl im Zahlenraum bis 20 legen.
- Die restlichen Schülerinnen und Schüler müssen die Zahl so schnell wie möglich benennen.
- Ziel: Förderung der Quasi-Simultanerfassung und des Bündelungsprinzips

## Numbers

Numbers ist eine auf Applegeräten vorinstallierte App zur Datenverarbeitung. Mit dieser App lassen sich Diagramme, Tabellen, Kalender, Zeitpläne, Notentabellen sowie Finanzübersichten erstellen. Im schulischen Kontext eignet sich Numbers besonders für das Inhaltsfeld Daten und Zufall, um verschiedene Arten von Diagrammen zu erstellen (zum Beispiel Balkendiagramm, Kreisdiagramm). Die App erstellt dabei automatisch aus den in Tabellen eingegebenen Daten ein vorher ausgewähltes Diagramm. Bereits vorhandene Vorlagen erleichtern die Bedienung.

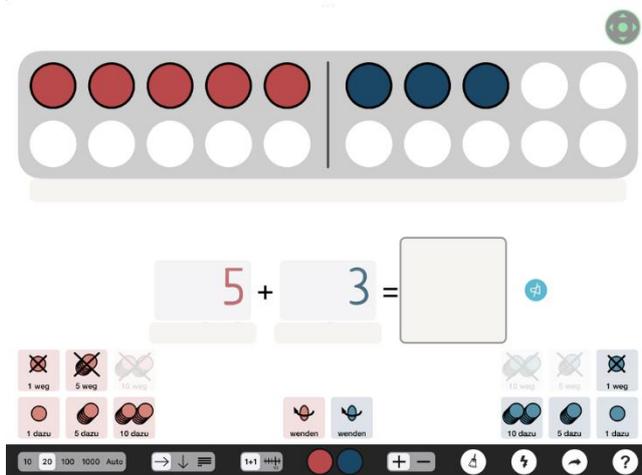


### Unterrichtsidee: Klassenfrühstück

- Die Schülerinnen und Schüler führen in der Klasse eine Umfrage durch, wer welches Getränk am liebsten mag.
- Die Ergebnisse werden als Strichliste festgehalten.
- Die Strichliste wird daraufhin in die Tabelle übertragen.
- Die Schülerinnen und Schüler können anschließend diese Tabelle in ihr Heft übertragen.

## Rechenfeld

Das digitale Rechenfeld kann variabel für die Zahlenräume bis 10, 20, 100 und 1000 genutzt werden. Hierbei können Zahlen und Rechnungen durch verschiedenfarbige Plättchen angezeigt werden. Neben dem Rechenfeld wird auch die Rechnung durch Zahlen oder am Zahlenstrahl visualisiert. Es besteht die Möglichkeit 1, 5 oder 10 Plättchen auf einmal hinzuzufügen oder wegzunehmen. Außerdem können die Plättchen gewendet werden. Dies hilft dabei, Gesetzmäßigkeiten zu verdeutlichen. Das Rechenfeld sowie die einzelnen Teile der Additions- und Subtraktionsaufgabe können individuell abgedeckt werden. Das Rechenfeld eignet sich gut für eine Veranschaulichung an der Tafel und als Rechenhilfe für die Schülerinnen und Schüler.



### Unterrichtsidee: Analogieaufgaben

- Die Schülerinnen und Schüler können sich eine Additions- oder Subtraktionsaufgabe im Zahlenraum bis 10 ausdenken und die Zahlen eingeben. Das Ergebnis bleibt zugedeckt (Beispiel:  $5 + 3 = \dots$ ).
- Das Rechenfeld wird nun genutzt, um das richtige Ergebnis zu ermitteln.
- Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich eine passende Analogieaufgabe im Zahlenraum bis 20 (Beispiel:  $15 + 3 = \dots$ ).
- Rechenfeld und Ergebnis sind noch zugedeckt.
- Die Schülerinnen und Schüler können jetzt das Rechenfeld aufdecken und sehen, dass im Ergebnis 10 dazugekommen sind, der Einer jedoch gleichbleibt.
- Die Schülerinnen und Schüler nennen das Ergebnis.
- Nachteil: Die Schülerinnen und Schüler sehen immer nur eine Gleichung und nicht beide gleichzeitig.

## Shapes - 3D Geometrie Lernen

SHAPES nutzt die Leistung mobiler Geräte, um Lehrern die Möglichkeit zu bieten, Konzepte darzustellen, die mit physischen Objekten nicht veranschaulicht werden können. Dies kann dazu beitragen, das Interesse und die Begeisterung für den Mathematikunterricht in allen Jahrgangsstufen zu steigern.

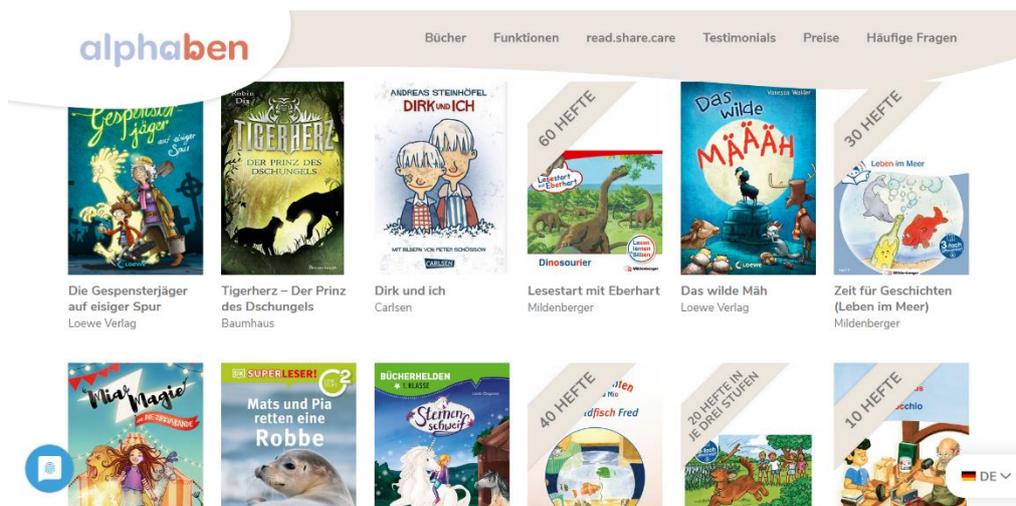
Die Wirksamkeit von SHAPES wurde von der Fakultät für Mathematik und Informatik der Adam-Mickiewicz-Universität überprüft und anerkannt. Die Anwendung wurde speziell entwickelt, um Lehrer im Unterricht zu unterstützen, kann jedoch auch als Selbstlernwerkzeug verwendet werden. Ab sofort besteht die Möglichkeit, jedes erzeugte Netz zu speichern und auszudrucken. Dadurch können Kinder nun auch außerhalb der App räumliche Körper erkunden und ihre handwerklichen Fähigkeiten weiterentwickeln.



## 2.2. Deutsch

### alphaben

Die App alphaben ist eine Leseapp für Kinder, die sowohl die Lesemotivation als auch das Leseverständnis steigert. Jedes Kind bekommt maßgeschneiderte Buchempfehlungen auf Basis von persönlichen Interessen und auf Basis des individuellen Leselevels. Jedes Buch enthält kindgerechte Worterklärungen und spannende Quizfragen, um die Lesekompetenz zu verbessern. Mit Punkten und Leseabzeichen werden die Kinder für ihre Leseleistung belohnt. Hierbei finden Kinder immer wieder Wege, die Punkte ohne tatsächliches Lesen des Buches zu erhalten. Nach Angaben des Herstellers wird an diesem Problem jedoch gearbeitet.



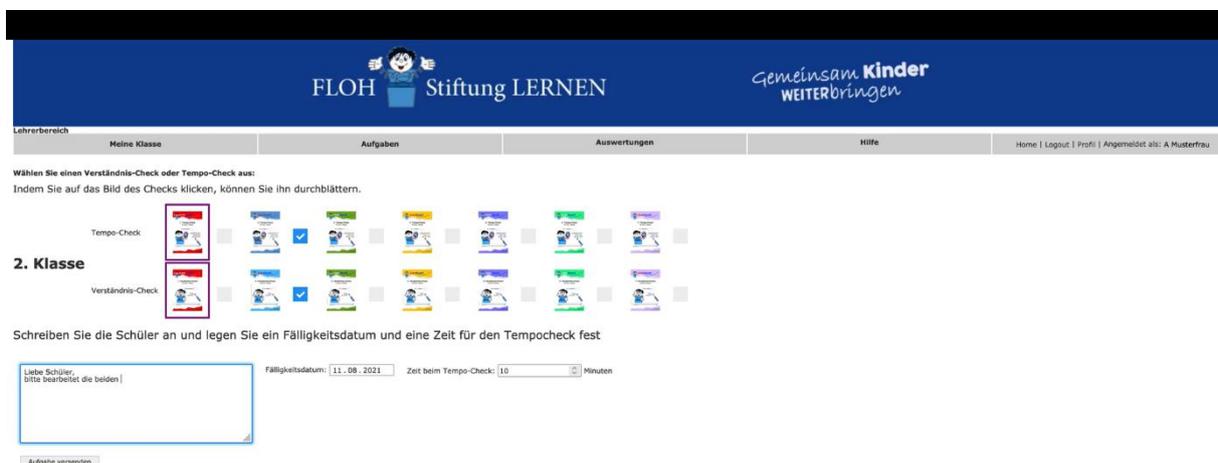
## Antolin

Antolin dient der Lesemotivation und der Förderung des sinnerfassenden Lesens. Antolin stellt Quizfragen zu mehr als 119.000 Kinder- und Jugendbüchern: Kinder wählen auf antolin.de einen Buchtitel, lösen dazu ein Quiz und verdienen sich Punkte. Das Titel-Angebot reicht von Belletristik über Sachbücher bis hin zu fremdsprachigen Büchern. Antolin liefert Tricks und Hilfen aus der Praxis, vom einfachen „Pult-Buch“ bis zur ausgefeilten Lesenacht. Die App zeigt, was die Kinder gelesen haben, wie viele Bücher sie gelesen haben und ob sie diese gut verstanden haben. Durch die Quizfragen wird das sinnerfassende Lesen gefördert.



## FLOH Lesefitness-Training

Bei *FLOH Lesefitness-Training* handelt es sich um ein Förderinstrument für den Primarbereich, das der Förderung von Lesegeschwindigkeit und –verständnis dient sowie die Lesemotivation steigern soll. Das Tool besteht aus einer App, die Verständnis- und Tempotests bereithält und selbstständig auswertet. Die Lehrkräfte können die Ergebnisse jedoch einsehen. Mehrsprachigkeit wird in dem Tool nicht explizit berücksichtigt. Allerdings ist das Material so gestaltet, dass sowohl stärkere als auch schwächere Leser von dem Tool profitieren können.



## Logicals Grundschule

Logicals für die Grundschule bestehen aus Texten, die das Leseverständnis der Schülerinnen und Schüler fördern. Dabei müssen kleine Rätsel durch genaues Lesen gelöst werden. Die Kinder können nach jedem Satz einstellen, ob sie diesen bereits gelesen haben, um die Übersicht zu behalten. Oftmals müssen Dinge richtig angemalt und zugeordnet werden. So müssen im unten gezeigten Beispiel anhand des Textes die Namen dem jeweils richtigem Fisch zugeordnet werden. Erst wenn das Kind alle Sätze gelesen und die Informationen richtig ausgewählt hat, kann das Rätsel gelöst werden. Das Programm kontrolliert die Inhalte am Ende der Aufgabe automatisch. Logicals für die Grundschule können als freiwilliges, zusätzliches Lernformat oder als Sternchenaufgabe eingesetzt werden.

08:51 Mittwoch 21. Sept. zurück 82%

Male die Fische aus! Wie heißen die Fische?

- Der kleine Fisch hat orange Flossen.
- Der Fisch vor ihm ist gelb.
- Der hintere Fisch hat gelbe Flossen.
- Der Fisch mit den gelben Flossen hat einen orangen Körper.
- Der gelbe Fisch heißt Memo.
- Der Fisch mit den orangen Flossen hat einen roten Körper.
- Goldi ist ein oranger Fisch.
- Ein Fisch heißt Eutechi.

Fertig Hilfe Farbe zurück

## Zebra

Parallel zum Zebra-Lehrwerk gibt es eine App mit verschiedenen Übungsformaten zu den grammatischen Phänomenen.

Finde den Wortstamm.

. b . e . d . a . n . k . e . n .

. d . a . n . k . b . a . r .

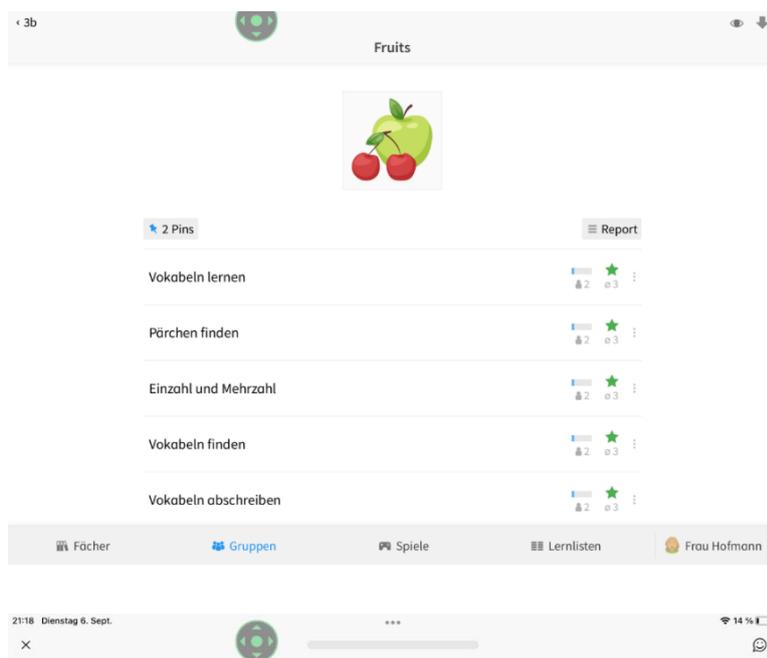
. D . a . n . k .

ok

### 3. Überfachlich

#### Anton

Anton ist eine App, welche Übungsformate für die Fächer Mathematik, Deutsch, Englisch, Sachunterricht, Musik und DaZ anbietet. Hierbei kann die Lehrkraft die Übungen für bestimmte Gruppen anpinnen, sodass die Schülerinnen und Schüler passend zum aktuellen Lernstoff üben können. Die Übungen sind hierbei schon vorgefertigt und der Lernstand kann durch die Lehrkraft überprüft werden. Die Schülerinnen und Schüler können die Aufgaben über ihr mobiles Endgerät (zum Beispiel Tablet oder Laptop) bearbeiten.



↔ This is a **cherry**.  
Das ist eine **Kirsche**.

Weiter >

## Book Creator

Mit dem Book Creator können die Schülerinnen und Schüler eigenständig durch eine einfach strukturierte Benutzeroberfläche eigene (Bilder-) Bücher erstellen. Neben Bildern, Hintergründen und Text, kann man auch Sprachaufnahmen hinzufügen. Leider kann die Schriftart und -größe nicht verändert werden. Die fertigen Bücher können im Klassenverband durch die Website geteilt oder als PDF exportiert werden. Die Kosten bei der Anmeldung in der App mit einem Account können durch die Nutzung der Website umgangen werden. Hierbei kann man jedoch nur an einem Buch zur gleichen Zeit arbeiten, wodurch die Schülerinnen und Schüler sich selbstständig mit ihren E-Mail-Adressen anmelden müssen.

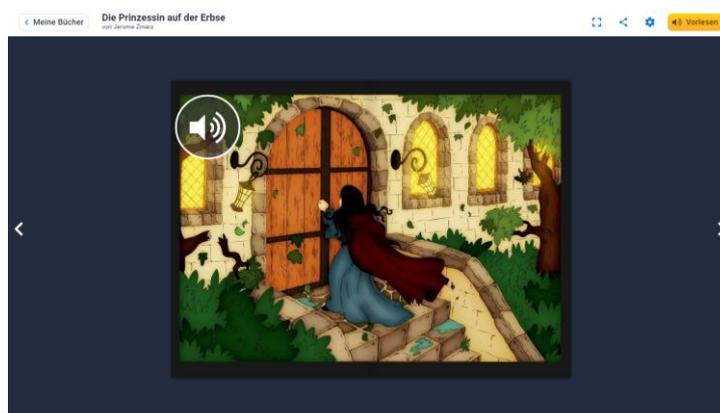
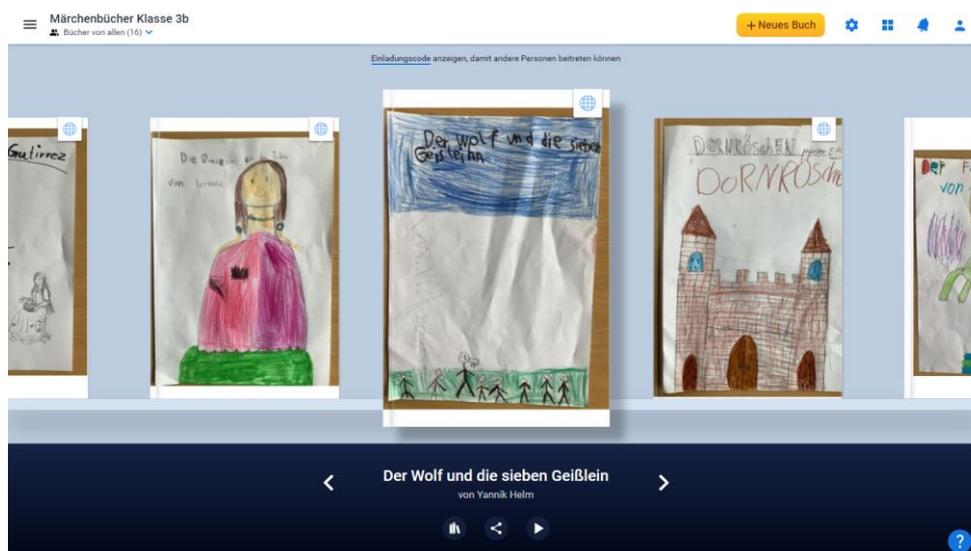
### Unterrichtsidee: Englisch – digitales Wörterbuch

- Die Lehrkraft erstellt zu einem Thema im Fach Englisch ein Buch, in denen alle Vokabeln mit Bild, Schrift und Audiodatei zu finden sind.
- Die Schülerinnen und Schüler können dieses zum Lernen von Vokabeln, als Vorbereitung für Präsentationen und zur selbstständigen Wortschatzerweiterung nutzen.
- Neben Vokabeln können auch Sätze eingefügt werden.



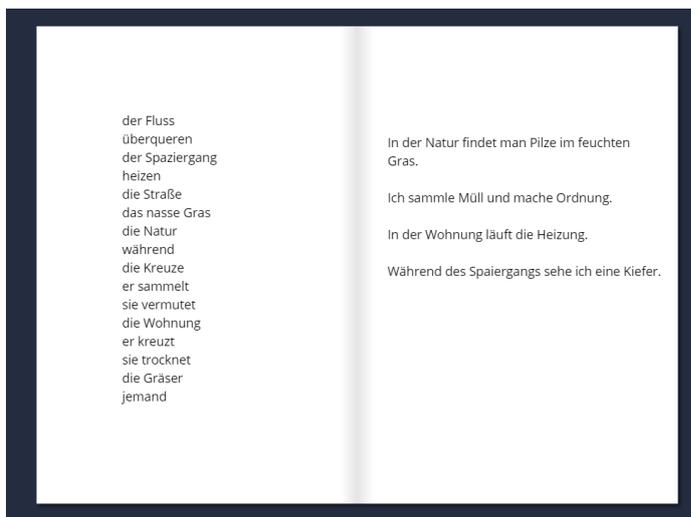
### Unterrichtsidee: Deutsch – Märchenbuch

- Die Schülerinnen und Schüler suchen sich aus einer Sammlung von Märchentexten ein Märchen aus.
- Sie erhalten von der Lehrkraft digital verschiedene Bilder zu ihrem Märchen.
- Diese Bilder müssen die Schülerinnen und Schüler in die richtige Reihenfolge bringen und diese als Buch im Book Creator anordnen.
- Die Schülerinnen und Schüler gliedern ihren Text in zu den Bildern passende Sinnabschnitte und sprechen diese mithilfe der Mikrofon-Funktion zu den Bildern ein.
- Gegenseitiges Feedback hilft den Schülerinnen und Schüler, die eingesprochenen Texte hinsichtlich Leseflüssigkeit und Intonation zu verbessern.
- Die Werke werden gesammelt und allen Schülerinnen und Schüler zugänglich gemacht, sodass die Kinder nun eine Märchensammlung besitzen.



Unterrichtsidee: Deutsch – GWS

- Die Lehrkraft stellt die neuen GWS-Wörter mit Schriftbild und Audiodatei als Buch zusammen.
- Die Schülerinnen und Schüler können auf das Buch als PDF zugreifen und damit ihre GWS-Wörter lernen.

Unterrichtsidee Deutsch – digitales Wörterbuch für Kinder nicht deutscher Herkunft

- Die Schülerinnen und Schüler können sich die Wörter anhören und somit die richtige Aussprache erlernen
- Die bildliche Darstellung ermöglicht es den Kindern, den Begriffen auch eine Bedeutung zuzuordnen

Links:

Lola 1:

[https://read.bookcreator.com/Vb\\_jiWVreulhe50uGWD-zvY67TTT8NVjyBm1IUdfBlg/ZCUktQZfQWKppBgsP0DGmA](https://read.bookcreator.com/Vb_jiWVreulhe50uGWD-zvY67TTT8NVjyBm1IUdfBlg/ZCUktQZfQWKppBgsP0DGmA)

Lola 2:

[https://read.bookcreator.com/Vb\\_jiWVreulhe50uGWD-zvY67TTT8NVjyBm1IUdfBlg/H1DIYuZ9Txa5oc1mKxLt2Q](https://read.bookcreator.com/Vb_jiWVreulhe50uGWD-zvY67TTT8NVjyBm1IUdfBlg/H1DIYuZ9Txa5oc1mKxLt2Q)

Lola 3:

[https://read.bookcreator.com/Vb\\_jiWVreulhe50uGWD-zvY67TTT8NVjyBm1IUdfBlg/KK8LQuY6TNWDZhFF10YZTQ](https://read.bookcreator.com/Vb_jiWVreulhe50uGWD-zvY67TTT8NVjyBm1IUdfBlg/KK8LQuY6TNWDZhFF10YZTQ)

Lola 4:

[https://read.bookcreator.com/Vb\\_jiWVreulhe50uGWD-zvY67TTT8NVjyBm1IUdfBlg/8gMO5usPQgufT8nKA71hnQ](https://read.bookcreator.com/Vb_jiWVreulhe50uGWD-zvY67TTT8NVjyBm1IUdfBlg/8gMO5usPQgufT8nKA71hnQ)

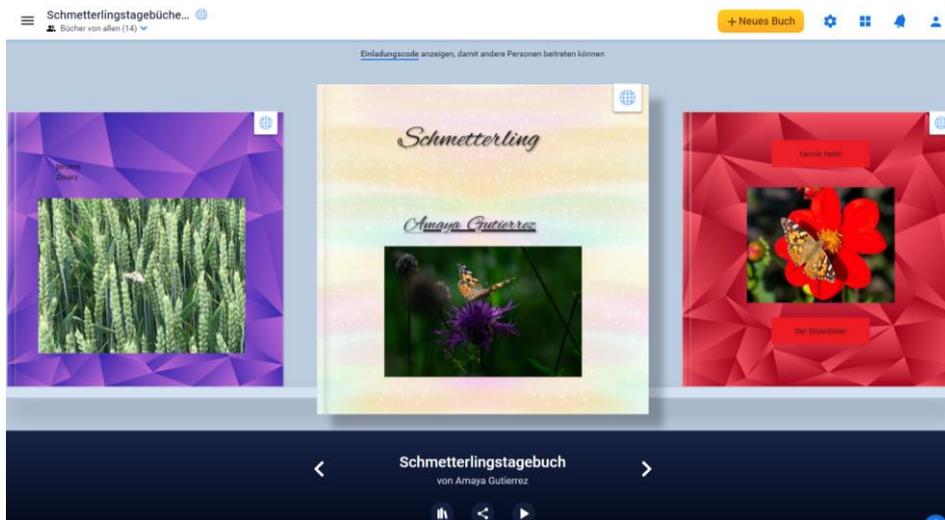
#### Unterrichtsidee: Mathematik – Zahlenerweiterung im Zahlenraum bis 20

- Die Lehrkraft erstellt ein Buch mit allen Zahlen im Zahlenraum 20 mit verschiedenen Zahldarstellungen.
- Die Schülerinnen und Schüler dürfen danach die Seite gestalten, indem sie die Zahl ins Zwanzigerfeld sowie Zehner und Einer eintragen und ein Bild mit der passenden Anzahl an Steckwürfeln hinzufügen.
- Ziel: Orientierung im Zahlenraum, das Buch kann gedruckt und im Klassenraum als Zahlenkette genutzt werden.



Unterrichtsidee: Sachunterricht – Schmetterlinge

- Die Klasse erhält ein Set mit Raupen und beobachtet diese beim Verpuppen und Schlüpfen.
- Die Schülerinnen und Schüler halten die Entwicklung der Raupen in einem Tagebuch über BookCreator fest.
- Die Schülerinnen und Schüler beschreiben das Aussehen, die Größe und Farbe der Raupen.



## Fotofunktion des Tablets

Die Fotofunktion des Tablets ist bereits vorinstalliert und kann vielfach genutzt werden. Besonders sinnvoll wird diese, sobald das Tablet mit einem Smartboard gekoppelt werden kann. Dadurch können Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler verglichen und im Bild bearbeitet werden, wodurch die Reflexion am Stundenende vereinfacht wird. Weiterhin können praktische Erzeugnisse der Kinder durch Bilder dokumentiert und später weiterverwendet werden.

### Unterrichtsidee: Mathematik – Sachrechnen

- Die Schülerinnen und Schüler stellen mit Spielzeugfiguren Situationen nach, aus denen Additions- und Subtraktionsaufgaben abgeleitet werden können und fotografieren diese.
- Eine solche Situation kann zum Beispiel sein: Sieben Ritter stehen in der Burg und drei Ritter gehen weg. Jetzt sind es nur noch vier Ritter.
- Die Schülerinnen und Schüler finden dazu die passende Frage, Rechnung, Antwort und Beschreibung der Situation.
- Die Ergebnisse können auf einem Plakat mit dem passenden Bild festgehalten werden.



## InShot

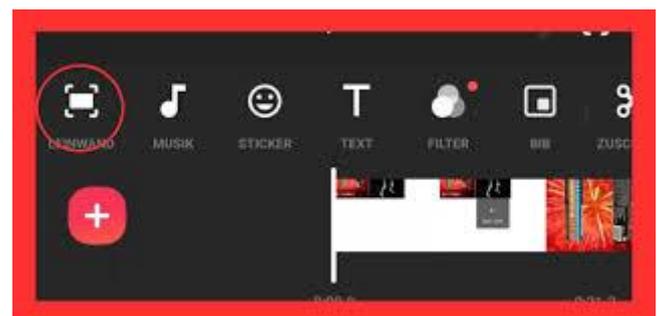
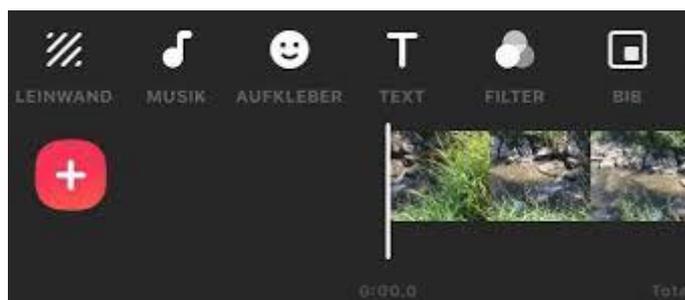
Über InShot können Filme auf Grundlage von Bildern erstellt werden. Diese können mit Sprachaufnahmen, Text, Musik und Effekten unterlegt werden. Die App bietet vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten. Dazu gehört auch das Schneiden und Bearbeiten von Filmsequenzen. Auf den ersten Blick wirkt die App zwar überfordernd, die Anwendung zeigt jedoch, dass die Schülerinnen und Schüler intuitiv den Umgang schnell beherrschen. InShot eignet sich gut für Erklärvideos, der Dokumentation von Vorgängen und anderen kreativen Einsatzmöglichkeiten.

### Unterrichtsidee – Deutsch

- Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren einen Vorgang durch Bilder.
- Möglicher Vorgang: Zähne putzen, Backen von Keksen, ...
- Die Schülerinnen und Schüler fügen die Bilder in der richtigen Reihenfolge ein und ergänzen durch Sprachaufnahmen eine Vorgangsbeschreibung und welche Materialien benötigt werden.

### Unterrichtsidee – Sachunterricht

- Die Schülerinnen und Schüler führen Experimente durch und dokumentieren diese mit Bildern oder Videos.
- Die Fotos und Filmsequenzen werden zusammengefügt und durch Sprachaufnahmen ergänzt.
- Die Schülerinnen und Schüler beschreiben das Experiment, die dafür benötigten Gegenstände und beantworten die Fragen: Was hast du gemacht? Was kannst du beobachten? Wie kannst du dir das erklären?
- Die Videos dienen als digitales Forscherheft und können durch QR-Codes an den Forscherkisten für andere Schülerinnen und Schüler befestigt werden.

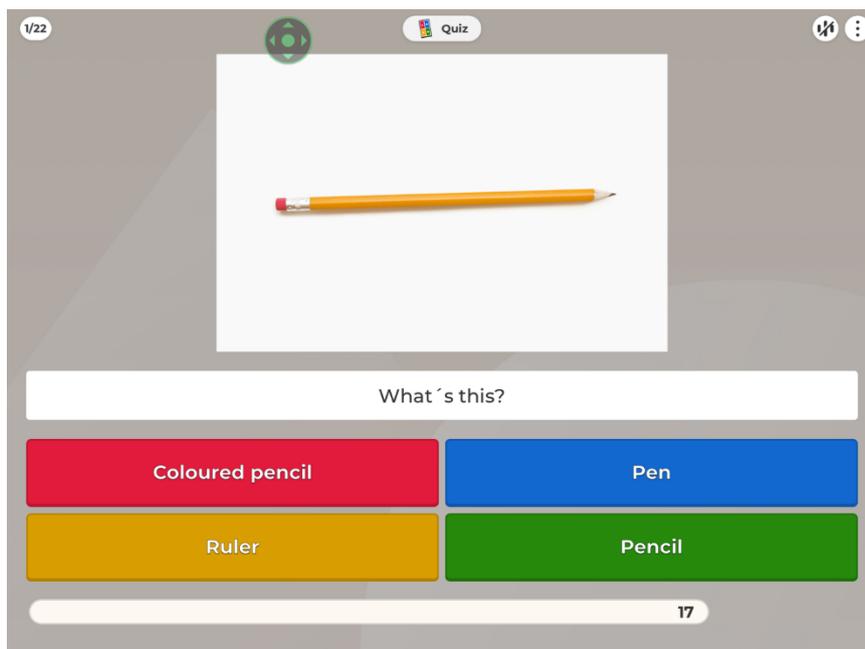


## Kahoot

Über Kahoot können verschiedene Quizformate erstellt und durch die Schülerinnen und Schüler bearbeitet werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, ein Quiz von anderen Usern zu verwenden. Das Quiz mit den Fragen wird dabei über ein Smartboard gezeigt und die Schülerinnen und Schüler können über ein mobiles Endgerät (zum Beispiel Tablet) die passenden Antworten auswählen. Hierbei kann am Ende überprüft werden, wie viele Schülerinnen und Schüler die jeweiligen Antworten ausgewählt haben und wer am schnellsten die meisten richtigen Antworten gewählt hat. Es gibt die Möglichkeit, vier verschiedene Antwortmöglichkeiten anzugeben, Richtig-oder-Falsch-Fragen zu stellen, Antworten selbst einzugeben, Umfragen zu erstellen, einen Pin richtig zu platzieren oder eine passende Zahl am Schieberegler zu finden. Auch Audio-Dateien können angehängt werden (z. B. sinnvoll für Englisch). Es stehen jedoch in der kostenlosen Grundversion nicht alle Fragemöglichkeiten zu Verfügung. Weitere Abos können zur Freischaltung besonderer Funktionen abgeschlossen werden. Kahoot ist für die Schülerinnen und Schüler sehr motivierend.

### Unterrichtsidee: Englisch – Vokabeltraining

- Die Lehrkraft erstellt einen Kahoot im Fach Englisch zum Thema „school things“.
- Die Schülerinnen und Schüler müssen die passenden Vokabeln auswählen.
- Das Vokabelwissen wird überprüft.



## Keynote

Neben den bereits weit verbreiteten PowerPoint Präsentationen, in denen man einfach Folien mit Faktenwissen oder Bildern zusammenstellt, kann über Keynote auch eine animierte Präsentation erstellt werden.

### Unterrichtsidee: Mathematik – Einführung der Subtraktion

- Die Schülerinnen und Schüler werfen mit einem Ball nach Becher- oder Dosentürmen.
- Dabei wird verbalisiert: „Es sind 10 Becher. 5 Becher fallen um. Es stehen noch 5 Becher da.“
- Es wird immer die Anzahl der umgefallenen und stehengebliebenen Becher angesagt.
- Danach wird die Situation über Keynotes animiert.
- Die Schülerinnen und Schüler müssen nun die passende Subtraktionsaufgabe ansagen, diese wird danach eingeblendet.
- Ziel: Übergang von enaktiv zu symbolischer Darstellungsweise



$$10 - 5 = 5$$

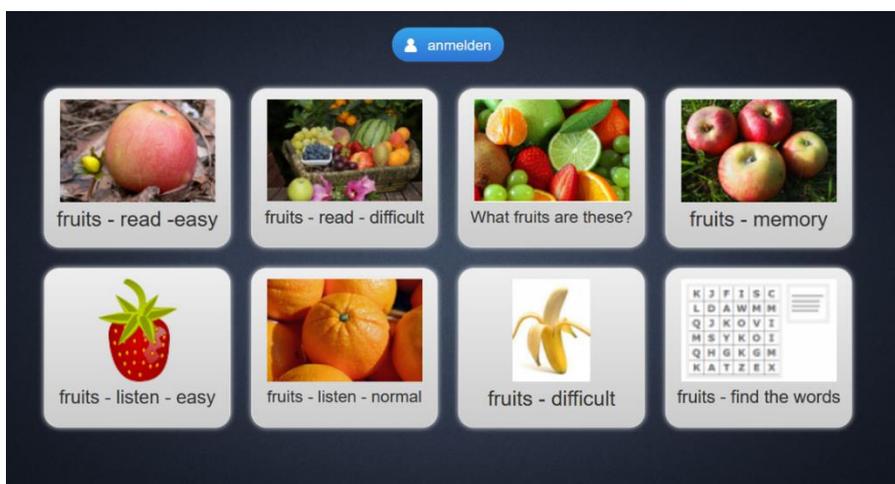


## Learning Apps

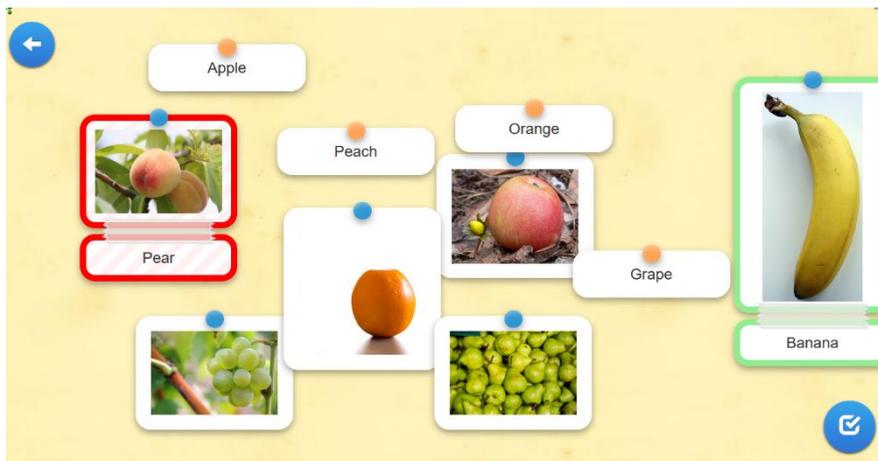
Learning Apps ist eine Website, auf der die Lehrkraft vielfältige Übungen erstellen kann, die die Schülerinnen und Schüler später am PC oder Tablet nutzen können. Zu diesen Übungen, oder hier Apps genannt, gehören Paare zuordnen, freie Textantworten, Zuordnung auf Bild, Zahlenstrahl, einfache Rechenfolgen, Lückentext, Multiple-Choice-Fragen, Wo liegt was, Millionenspiel, Gruppen-Puzzle, Wörterraten und vieles mehr. Die fertigen Apps können zu in einer Kollektion zusammengefasst werden. Hierbei wird unterschieden, ob die Apps nacheinander freigeschaltet werden oder ob alle von Anfang an zugänglich sind. Außerdem kann die Lehrkraft den Lernstand der Kinder überprüfen. Um die letzten beiden Funktionen sinnvoll zu nutzen, müssen die Schülerinnen und Schüler immer den gleichen Nutzernamen verwenden. Die Apps und Kollektionen müssen nicht immer selbstständig erstellt werden. Es ist möglich, Apps und Kollektionen anderer User zu nutzen und weiter zu bearbeiten.

### Unterrichtsidee: Englisch – Vokabeltraining

- Die Lehrkraft kann verschiedene Apps erstellen oder zusammensuchen, wie zum Beispiel:
  - Hangman
  - Zuordnung von Paaren (Audio zu Schrift, Schrift zu Bild oder Bild zu Audio)
  - Memory (Audio und Schrift, Schrift und Bild oder Bild und Audio)
  - Wortgitter (Wörter finden)



Kollektion



App

Unterrichtsidee: Englisch – Textverständnis Storytelling

- Die Lehrkraft verwendet ein Video, bei dem eine Geschichte vorgelesen wird.
- Es werden immer wieder Fragen zum Textverständnis dazwischengeschaltet.



## Notenbox

Die Notenbox 7, vertrieben von der deutschen Firma AWIN (Andreas Winter), ist ein ideales Werkzeug für die digitale Verwaltung von Schülernoten. Ihre Hauptfunktion liegt in der Notenverwaltung, die es ermöglicht, Klassen mit verschiedenen Fächern und unterschiedlichen Notenkategorien zu erstellen. Sie bietet auch die Möglichkeit, Noten zu gewichten und Notengruppen zu erstellen, insbesondere für Hauptfächer (z. B. 50 % Klausur, 50 % schriftliche Leistung). Eine besonders nützliche Funktion ist die Umwandlung von Punkten in Noten mithilfe eines anpassbaren Notenschlüssels, der in Prozent festgelegt und gespeichert werden kann. Dadurch können Noten direkt aus den erzielten Punkten der Schüler berechnet werden.

Die Software visualisiert die Noten auch in einem Diagramm und berechnet automatisch den Klassendurchschnitt für jede Prüfung. Sie bietet dem Nutzer eine übersichtliche Darstellung aller Leistungen und deren Entwicklung im Laufe des Schuljahres, was bei der Festlegung der Zeugnisnote sehr hilfreich ist. Basierend auf dem automatisch berechneten Durchschnitt aller Noten schlägt die Software eine Zeugnisnote vor, die jedoch immer noch von der Lehrkraft angepasst werden kann. Die Anwendung unterscheidet außerdem zwischen dem ersten und zweiten Halbjahr.

Aufgrund der vielfältigen Anpassungsmöglichkeiten und der individuellen Gestaltung bei der Notenvergabe ist diese Software eine wertvolle Unterstützung im Lehreralltag, ohne die Kontrolle über die Notengebung vollständig an ein Programm abzugeben.

The screenshot shows the NotenBox 7 software interface. The main window displays a gradebook with columns for 'Thema', 'Datum', and 'Punkte'. The 'Punkte' column is split into two sub-columns. The interface includes a menu bar with options like 'Klasse', 'Bearbeiten', 'Noten', 'Fächer', 'Schüler', 'Listen', 'Ansicht', and platform options 'Android', 'iPad/iPhone', 'Windows-App'. A toolbar contains various icons for editing and viewing. On the right, a 'Notenschlüssel' (key) is visible, showing a mapping of 'Fehler' (errors) to 'Punkte' (points) and 'ab' (from) values. Below the key, a bar chart displays the distribution of grades (1-6) with corresponding percentages (20%, 45%, 35%). The bottom status bar indicates '20 Schüler' and the date '05/06'.

Thema	Datum	Punkte	Punkte
1. LZK	21.01.2006		
2. LZK	17.05.2006		

Name	Punkte	Punkte
Adler Anita	3	12
Bernhardt Bianca	2	13
Brunner Birgit	3	12,5
Dimter Daniela	2	13
Fink Fabienne	2	16
Salger Simone	3	12,5
Schäffer Sandra	1	16,5
Sutter Sabine	2	16
Walter Wilhelmine	2	15
Winkler Wenke	2	14,5
Anger Anton	1	17,5
Berg Bruno	1	16,5
Dinkel Dieter	2	16
Ernst Eduard	1	16,5
Falk Fabian	3	9
Maler Markus	3	12,5
Schmid Sandro	3	12,5
Weber Willi	2	14,5
Winter Walter	2	16
Zanker Zander	3	12

Fehler	Punkte
maximale Punktzahl 18	
18 - 16,5	1 ab 16,5
16 - 13	2 ab 13
12,5 - 9	3 ab 9
8,5 - 5,5	4 ab 5,5
5 - 2	5 ab 2
1,5 - 0	6

Notizen zu -2. LZK-  
 Körperformen Würfel, Quader, Kugel, Formen aus mehreren Würfeln (Anzahl herausfinden), unterschiedliche Ansichten, Würfelnetz

Ø 2,15

Grade	Percentage
1	20%
2	45%
3	35%
4	
5	
6	

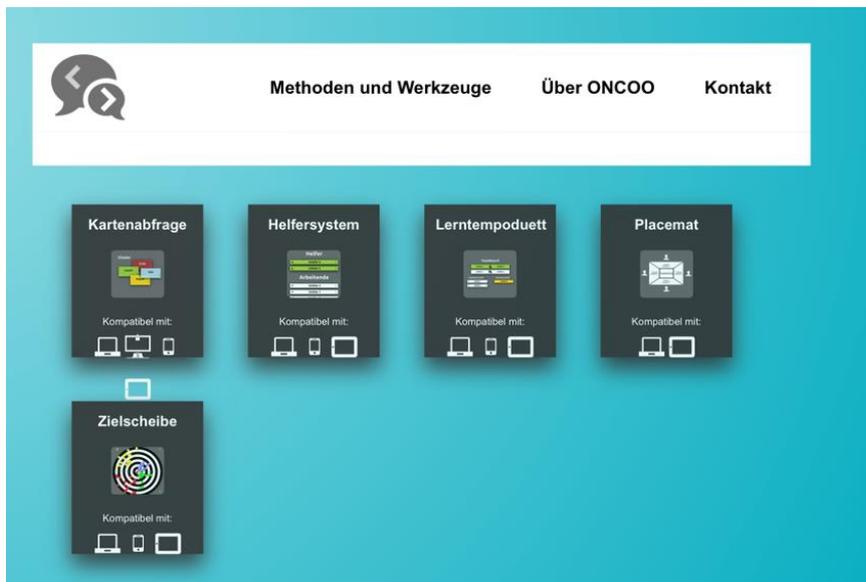
20 Schüler 05/06

## Oncoo

Oncoo ist eine Website, auf der man fünf verschiedene Funktionen finden kann. Prinzipiell wird die Seite auf einem Smartboard geöffnet und die Schülerinnen und Schüler agieren am Tablet oder Laptop. Diese gelangen durch einen Code in einen gemeinsamen Raum. Bei der ersten Funktion, der Kartenabfrage, kann die Lehrkraft an der Tafel Stichworte oder Notizen der Schülerinnen und Schüler sammeln und zu einer Mindmap oder Zuordnung zusammenstellen. Die zweite Funktion nennt sich Helfersystem. Hierbei können die Schülerinnen und Schüler angeben, ob die gerade arbeiten oder Hilfe anbieten. Über das Lerntempoduett, geben die Schülerinnen und Schüler an, ob sie noch in der Einzelarbeitsphase sind oder ob die schon einen Partner suchen. Die Funktion Placemat dient dazu, Gruppenarbeiten zu organisieren. Hierbei wird zwischen Think-Phase und Pair-Phase unterschieden. Dabei können die einzelnen Schülerinnen und Schüler je Gruppe ihre Ergebnisse in einer Tabelle sammeln und zusammentragen. Die letzte Funktion ist die der Zielscheibe. Diese eignet sich besonders für Feedback.

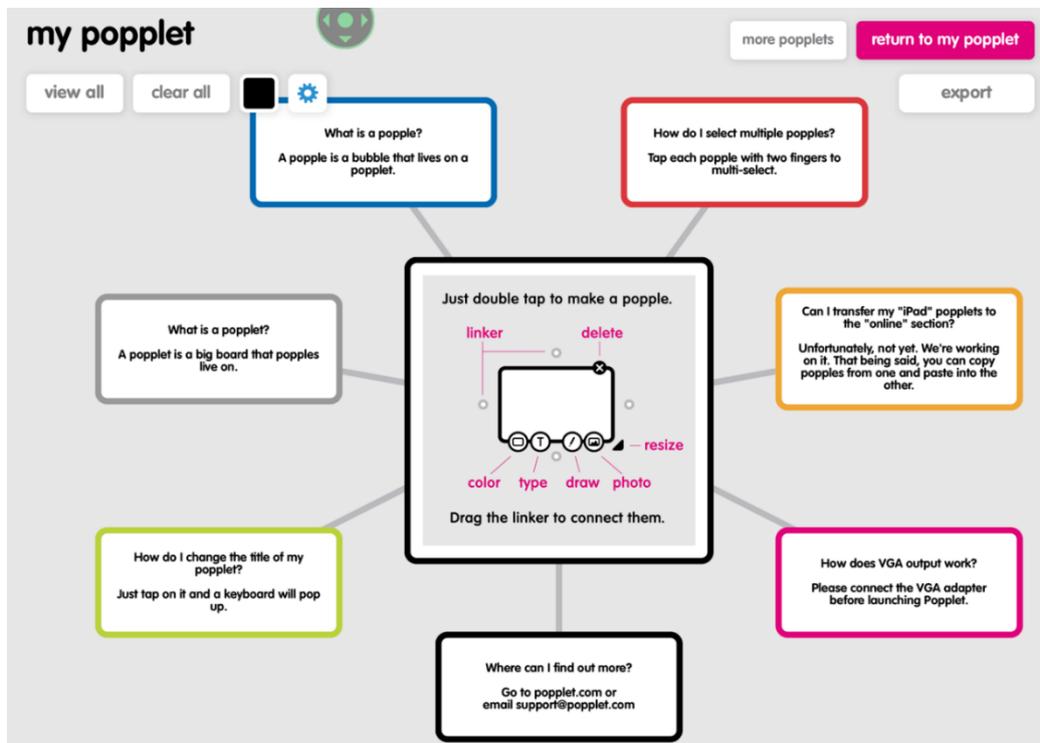
### Unterrichtsidee: Deutsch – Nomen

- Die Lehrkraft eröffnet eine Kartenabfrage.
- Die Schülerinnen und Schüler schicken Nomen der Lernwörter an die Tafel.
- Gemeinsam wird kontrolliert, ob die Wörter richtig geschrieben sind.
- Gemeinsam wird kontrolliert, ob die Wörter den Kriterien von Nomen entsprechen.



## Popplet Lite

Popplet Lite ist eine App, mit der man eine digitale Mindmap erstellen kann. Hierbei können Schriftfelder, Überschriften und Bilder geordnet und in den Zusammenhang gesetzt werden. Die Mindmap kann als PDF oder JPEG exportiert werden. Es gibt jedoch nicht die Möglichkeit, dass mehrere gleichzeitig an der Pinnwand arbeiten oder, dass diese Online gestellt wird.

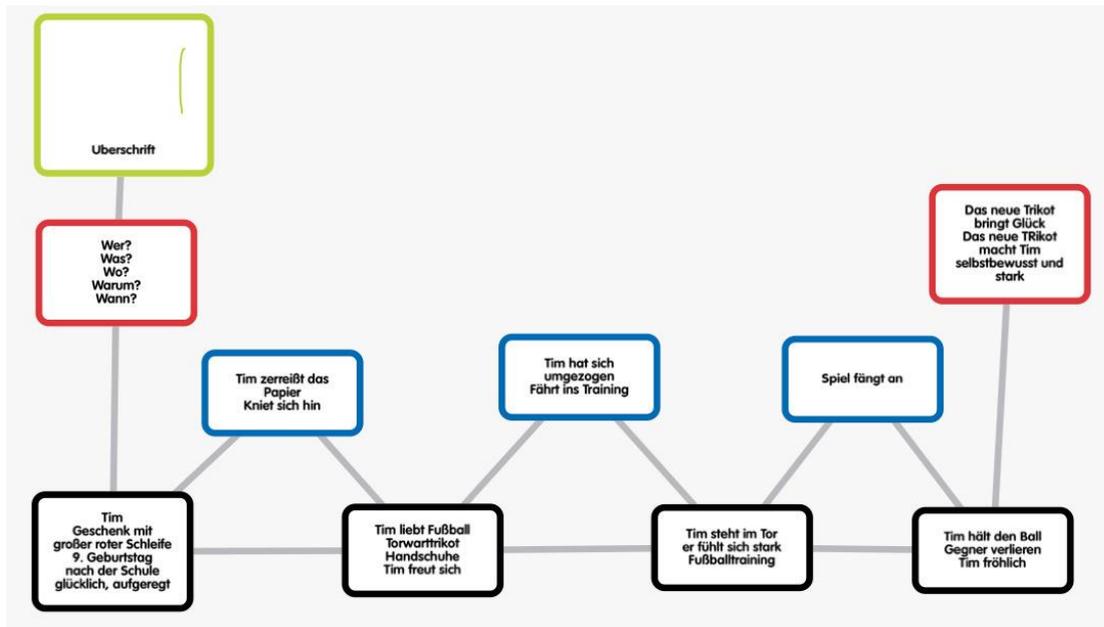


### Unterrichtsidee: Englisch – London Pinnwand

- Die Lehrkraft stellt Materialien und Links zum Thema London bereit.
- Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit den Materialien und erstellen eine Mindmap.
- Die Schülerinnen und Schüler präsentieren die Mindmap.

### Unterrichtsidee: Deutsch – Zeitabfolgen in Geschichten

- Die Lehrkraft gibt eine Geschichte vor.
- Die Schülerinnen und Schüler erstellen über Popplet einen Zeitstrahl, der den Ablauf der Geschichte wiedergibt.
- Zu den einzelnen Ereignissen können Unterpunkte gemacht werden.
- Danach können die Schülerinnen und Schüler diese Methode verwenden, um eigene Geschichten zu erstellen und zu strukturieren.



## Puppet Pals2

Puppet Pals ist eine App, welche verschiedene Clipart-Figuren und -Gegenstände zur Verfügung stellt. Diese Elemente können vor einem Hintergrund eingefügt und bewegt werden. Dadurch entstehen kurze Videos. Gleichzeitig wird auch der Ton während der Aufnahme aufgenommen. Außerdem können Musik oder Geräusche genutzt werden. Die verwendeten Figuren ändern automatisch, je nach Tiefe im Hintergrund, ihre Größe. Figuren, die weiter vorne stehen, erscheinen also größer als Figuren, die sich weiter hinten im Bild befinden. Die Anzahl der zu benutzenden Elemente ist jedoch in der kostenlosen Version begrenzt. Durch In-App Käufe können noch mehr Figuren, Gegenstände und Hintergründe erworben werden.

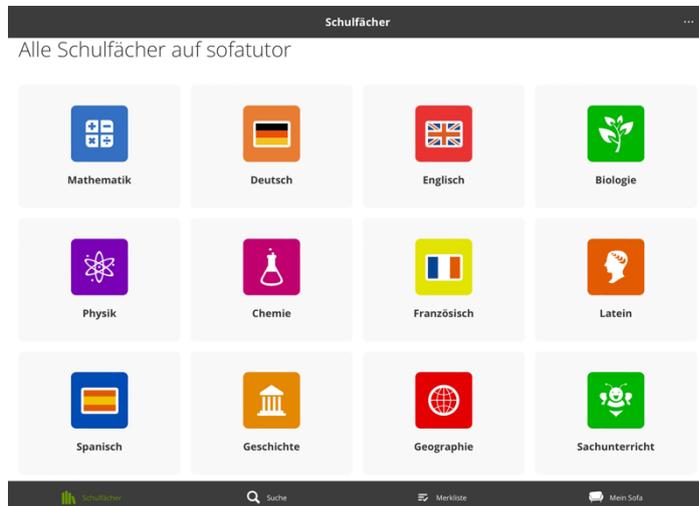
### Unterrichtsidee: Sachunterricht – Jahreszeiten

- Die Lehrkraft führt das Thema Jahreszeiten ein.
- Die Schülerinnen und Schüler sammeln Informationen zu diesem Thema während der Einheit.
- Video als Abschluss des Themas
- Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein Video zu jeder Jahreszeit.
- In den Videos werden die Besonderheiten der Jahreszeiten zusammengefasst.



## Sofatutor

Sofatutor ist eine digitale Lernplattform mit Erklärvideos und verschiedenen Übungsformaten. Diese umfassen die Fächer Mathematik, Deutsch, Englisch und Sachunterricht. Die Erklärvideos können als unterstützendes Material im Unterricht genutzt werden.



## Task Cards

Task Cards ist eine Website, welche als digitale Pinnwand genutzt werden kann. Hier können verschiedene Überschriften erstellt und mit Inhalten gefüllt werden. Es können mehrere Personen gleichzeitig an einer Task Card arbeiten. Je nachdem, welche Berechtigungen erstellt werden, können auch Schülerinnen und Schüler eigene Beiträge hochladen. Hierbei können Dokumente, Links, Bilder, Texte sowie Audio- oder Video-Dateien hochgeladen werden. Task Cards kann über Edupool, als Teil hessischen Bildungsservers, kostenlos für Lehrkräfte genutzt werden.

### Unterrichtsidee: Wochenplan

- Alle beteiligten Lehrkräfte eines Jahrganges erstellen einen Wochenplan.
- Der Wochenplan enthält alle Unterrichtsinhalte und Materialien der Woche.
- Schülerinnen und Schüler nutzen dies als Orientierung oder im Krankheitsfall.

The screenshot shows a digital task card interface for 'aUnterrichtswoche 8' (31. Oktober - 04. November). The interface is organized into four columns: Deutsch, Sachunterricht, Mathe, and Kunst. Each column contains task cards with titles, descriptions, and attached files.

- Deutsch:**
  - Erzählen und Zuhören:** So waren meine Herbstferien. Gemeinsamer Erzählkreis; klassische Erzählrunde. Anhang: Herbstferien.pdf (412 KB).
  - Literaturwerkstatt: magische Baumhaus:** Einstieg in die Literaturwerkstatt "Im Tal der Dinosaurier". - Worauf kommt es an? - Wo sind die Unterschiede? - Im Lesetandem lesen - Wie geht das? Anhang: Lesetandem.pdf (593 KB).
- Sachunterricht:**
  - Bauernhof:** Einstieg in die Einheit Bauernhof. Anhang: Deckblatt\_Arbeitsplan\_Feedback.pdf (270 KB), Bauernhof Werkstatt-20 Stationen.pdf (7,4 MB).
  - Film:** (Empty card with a plus sign for adding content).
- Mathe:**
  - Wiederholung Hundertertafel:** Partnerarbeit: Beschreibe Wege auf der Hundertertafel.
  - Diagnosetest R2:** (Empty card with a plus sign for adding content).
  - Zahlenstrahl:** Flex und Flo S.20/22. Partnerarbeit: Wir ordnen Zahlen selbst an einem Zahlenstrahl (an einer 1m langen Leine). Was hilft? Zehner zuerst herausfinden (1 notification icon).
  - Warm-ups der Woche:** - links/ rechts Übung - Diktiere deinen Partner Zahlen auf dem...
- Kunst:**
  - Eichhörnchen im Herbst:** Hintergrund und Anhang: Eichhörnchen im Herbst (114 KB), Eichhörnchen++Herbs (353 KB).

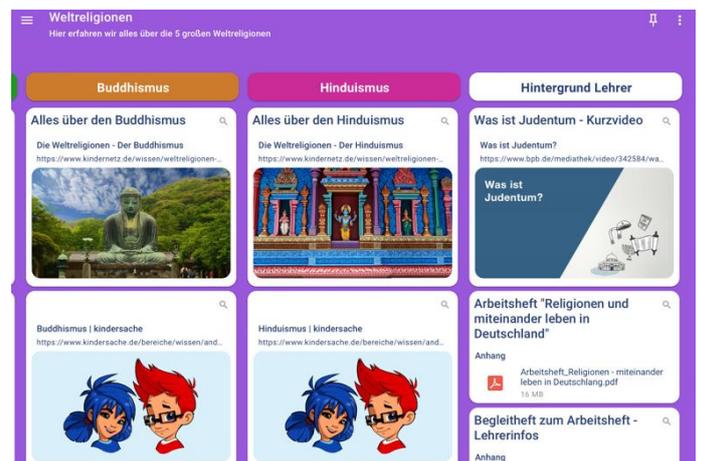
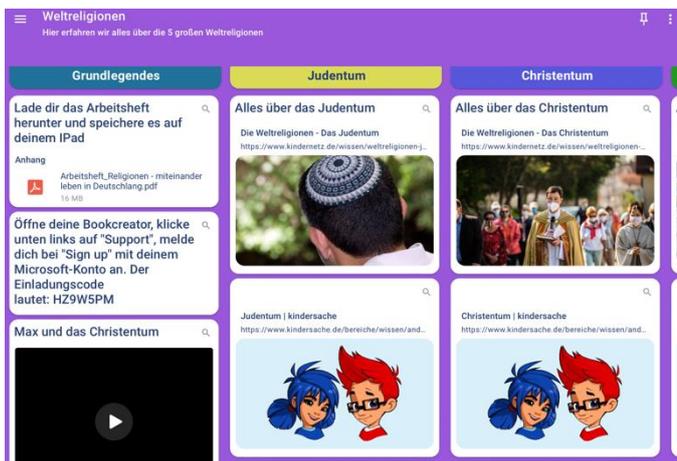
### Unterrichtsidee: Englisch-Pinnwand

- Die Lehrkraft erstellt zu einem Fach oder Thema eine Pinnwand.
- Auf der Pinnwand werden zum Beispiel Materialien für den Unterricht, Links zu Übungsformaten, Erklärvideos oder Lieder bereitgestellt.



### Unterrichtsidee: Religion – Themenpinnwand

- Die Lehrkraft erstellt eine Pinnwand mit verschiedenen Informationen über die Weltreligionen.
- Die Kinder schauen sich die Videos und Texte an.
- Die Schülerinnen und Schüler suchen sich eine Religion aus und erstellen dazu eine Präsentation über Book Creator.
- Weiterhin gibt es ein Arbeitsheft zum Sammeln der wichtigsten Informationen.



## Worksheet Go!

Worksheet Go! basiert auf der Software des Worksheet Crafters. Über Worksheet Crafter kann die Lehrkraft digitale Aufgabenformate erstellen, bei denen etwas zugeordnet werden muss. Die Schülerinnen und Schüler benötigen ein digitales Endgerät mit der Worksheet Go! App, um diese bearbeiten zu können. Geöffnet werden die digitalen Arbeitsblätter über einen QR-Code.

### Unterrichtsidee: Deutsch – Briefe schreiben

- Die Lehrkraft erstellt Briefvorlagen.
- Die Lehrkraft verlinkt Audiodateien, auf denen die genauen Angaben zu den einzelnen Teilen ausgesprochen sind.
- Die Schülerinnen und Schüler müssen nun die Begriffe dem jeweiligen Abschnitt und der Audio-Datei richtig zuordnen.

08:52 Mittwoch 21. Sept. 82%

Persönliche\_Brief\_Interaktiv\_erklärt-Seite 1/1

### Wie schreibt man einen persönlichen Brief?

**Anrede**

**Brieftext**  
Empfänger ansprechen

**Brieftext**  
Aufforderung Antwort

Mosbach, den 15.5.22

Liebe Oma,

wie geht es dir? Vielen Dank für das tolle Päckchen, das du mir geschickt hast!

Wir sind gerade in den Osterferien. Gestern sind wir mit dem Fahrrad gefahren und haben ein Eis gegessen.

Du warst doch mit Opa im Schönbusch. Habt ihr den Weg aus dem Irgarten gefunden? Ich würde mich freuen, wenn du zurückschreibst!

Liebe Grüße  
deine Lea

**Ort und Datum**

**Brieftext**  
Neuigkeiten

**Gruß und Name**

Anrede

Neuigkeiten

Aufforderung Antwort

Empfänger ansprechen

## Wo ist Goldi?

„Wo ist Goldi?“ ist ein digitales Spiel, bei welchem sich die Schülerinnen und Schüler durch eine virtuelle Schule bewegen, um Plakate mit Hinweisen zu finden und andere Aufgaben zu erledigen. Die Plakate dienen als Internetratgeber. Das Spiel soll die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler stärken.

<https://youtu.be/Hm6hmMXVgYI>



## Unterrichtsidee

- Hinweis: Plakate können gedruckt und als Internetratgeber zusammengefasst werden, um eine Nachhaltigkeit bei den Schülerinnen und Schüler zu erzeugen.
- Unterstützung durch Videos über Planet Wissen (passende Videos über Gefahren im Netz)