

Media4Teachers

Digitale Möglichkeiten Erproben



<https://www.magic-schaufenster.de/wp-content/uploads/2015/04/service-1223.png>

Epoche 3 – Apps für den Unterricht

Konstanz, 18.06./25.06./02.07.

In Kooperation mit:

**Pädagogische
Hochschule
Thurgau.**



Lehre Weiterbildung Forschung

Media4Teachers

Immer drei Termine lang der gleiche Block:

Block 1

Grundlagen des „Medieneinsatzes im Unterricht“

Termine
30.04.
07.05.
14.05.

- Sinnvolle Nutzung des interaktiven Whiteboards
- Alternativen zu PowerPoint kennenlernen: Prezi & Co.

Block 2

Mediale Gestaltungsmöglichkeiten für den Unterricht

Termine
21.05.
28.05.
04.06.

- Didaktische Visualisierung: Den visuellen Lernkanal analog und digital nutzen
- Erstellung und Einsatz von Erklärfilmen: StopMotion & Legetechnik

Block 3

Sinnvolle APPs für den Unterricht

Termine
18.06.
25.06.
02.07.

- Sinnvolle Apps für den Unterricht und die Zusammenarbeit
- Erhebung von Abstimmungen, Umfragen oder Lernständen



Inhaltliche Voraussetzung / Nutzen

Veränderung der Didaktik im Klassenzimmer



**Zentrierung auf Tafel
oder Whiteboard**

**Lehrperson als zentraler
Ansprechpartner**



Individualisiertes Lernen

Lehrperson als Lernbegleiter

Inhaltliche Voraussetzung / Einsatz von Apps

Einsatz von Apps im schulischen Kontext



Gebrauch von mobilen Endgeräten

- Schulordnung überprüfen
- Inhaltliche Absprachen mit SuS
- Kostenfrage klären (Schulmaterial?)

Technische Voraussetzung

Einsatz von Apps im schulischen Kontext



Gebrauch von mobilen Endgeräten

- Geräteausstattung
 - „Bring Your Own Device“
 - Schulausstattung
- WLAN-Zugang (mit Einschränkungen)

Checkliste

Einsatz von Apps im schulischen Kontext

--> Haben alle Schüler_innen einen Zugang zum Internet? Auch zu Hause?

--> Sind die Schüler_innen in der Lage, kollaborativ zu arbeiten?

--> Kann sichergestellt werden, dass Schüler_innen, die über keine mobilen Endgeräte verfügen, nicht benachteiligt werden?

--> Haben die Schüler_innen auch in der Schule die Möglichkeit die App zu verwenden?
In welchem Rahmen?

--> Wie gut sind die Englischkenntnisse der Schüler_innen?

--> Dürfen Schüler_innen an der Schule eigene mobile Endgeräte verwenden?

--> Wie erfahren sind die Schüler_innen in der Nutzung von Apps?

--> Welche Technik ist an der Schule vorhanden?

--> Welche Lerninhalte möchte ich mit meinen Schüler_innen bearbeiten?

--> Gibt es in der Schule die Möglichkeit, per WLAN die App zu nutzen?

--> Sind die Schüler_innen selbstständiges Arbeiten/ Projektarbeit gewöhnt?

--> Können nur kostenfreie Apps genutzt werden? Oder gibt es ein Budget?

--> Sind die Schüler_innen bereit, sich in neue Systeme einzudenken und probieren sie gern neue Sachen aus?

--> Je nach Altersgruppe ist es evt. sinnvoll die Eltern per Brief über die neue Lernmethode und den Einsatz von (eigenen) Smartphones im Unterricht zu informieren.



Übersicht Apps

Für den Einsatz in Schule und Unterricht



Übersicht Apps

Für den Einsatz in Schule und Unterricht



Werkzeugkasten

Kategorie 1 Unterrichtsorganisation

Kategorie 2 Interaktives Arbeiten

Kategorie 3 Abstimmungssysteme

Kategorie 4 Textverarbeitung

Kategorie 5 Lehr- und Lernmaterial

Kategorie 6 Audio, Video und Podcasts

Kategorie 7 ...

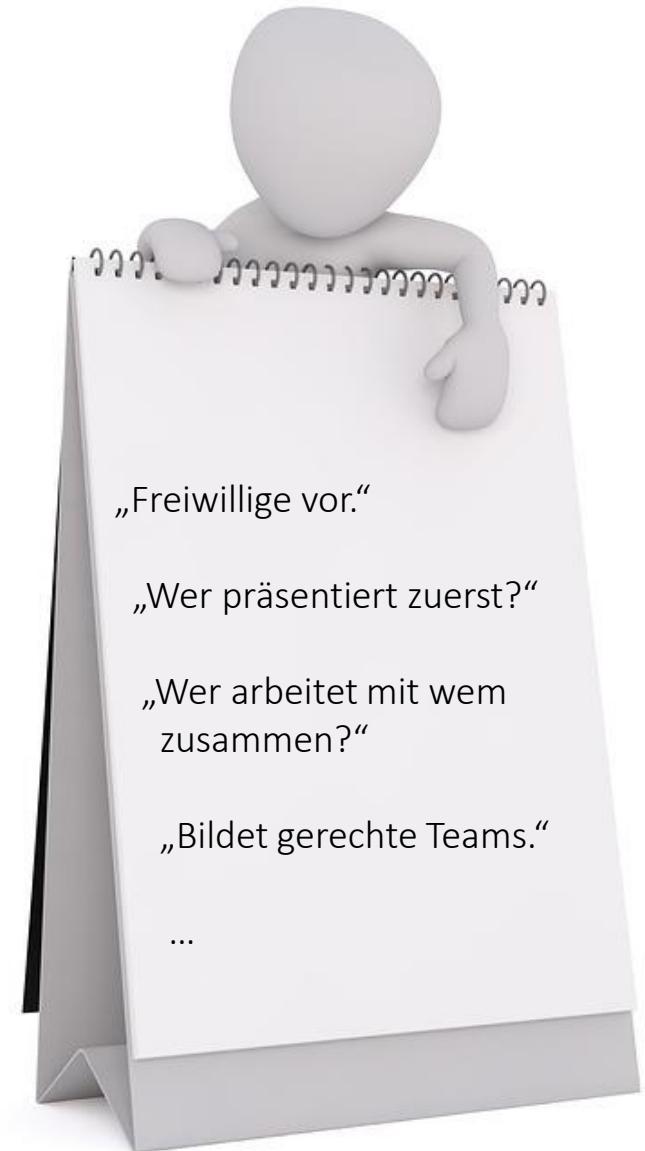
<https://www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkaesten/werkzeugkasten-lernen-lehren-mit-apps/>



Who's Next?

Team Shake

Office Lens



Who´s Next?!

Zufallsgenerator zur Auswahl einzelner SuS



Who´s Next?!	4,3 *
Kosten	-
Anmeldung	-
Internet-Zugang	-
Anwendung	Zufallsgenerator zum Bestimmen einzelner SuS
Vorteile	<ul style="list-style-type: none">- Kurse anlegen und wiederverwenden- Zufallsprinzip nicht anfechtbar- Wiederholte Nennung auszuschließen- Spaßfaktor Drehrad



Team Shake

Erstellen zufälliger Teams im Sportunterricht,
für Gruppenarbeiten oder für Projektarbeiten



Team Shake	4,5 *
Kosten	0,99 Euro
Anmeldung	Ja
Internet-Zugang	Nein
Anwendung	Zufälliger Team-Generator, bei dem stärkere und schwächere SuS berücksichtigt werden können
Vorteile	<ul style="list-style-type: none">- Berücksichtigung Stärke der SuS- Berücksichtigung Geschlecht der SuS

Random Team Generator

Kostenlose Alternative



Office Lens

Dokumentenkamera für das Smartphone
(Alternative zu Visualizer)



Office Lens	4,7 *
Kosten	-
Anmeldung	-
Internet-Zugang	-
Anwendung	Mobiler PDF-Scanner, um Folien, Tafelbilder, Plakate oder Hausaufgaben zu scannen und weiterzuverarbeiten
Vorteile	<ul style="list-style-type: none">- Mobiler Scanner (Smartphone)- Winkelkorrektur- Direkte Weiterverarbeitung möglich- Große Formate möglich (z.B. A2 Poster)



Interaktives Arbeiten

Kategorie 2

Mindmeister
Google Docs,
Sheets, Slides und Forms

Quizlet



MindMeister

Mindmapping-Tool, um Ideen gemeinsam zu sammeln,
zu visualisieren und zu teilen



MindMeister	3,9 *
Kosten	-
Anmeldung	Ja
Internet-Zugang	Ja
Anwendung	Erstellen von interaktiven Mindmaps in Echtzeit
Vorteile	<ul style="list-style-type: none">- Echtzeit- Entwicklungsprozess sichtbar- Bearbeiter farblich markieren- Ideen bewerten

<https://www.mindmeister.com/mt/intro>



Google Docs, Sheets, Slides und Forms

Interaktives Arbeiten an Dokumenten, Tabellen, Präsentationen oder Formularen in Echtzeit



Google Docs	4,4 *
Kosten	-
Anmeldung	Ja
Internet-Zugang	Ja
Anwendung	Interaktives Arbeiten an Dokumenten in Echtzeit
Vorteile	<ul style="list-style-type: none">- Echtzeit- Einfache Visualisierung- Alle bekannten Bearbeitungsfunktionen

https://www.google.com/intl/de_de/docs/about/



Quizlet



Plattform für Karteikarten und Lern-Sets, die erstellt und mit anderen geteilt werden kann

Quizlet	4,7*
Kosten	-
Anmeldung	Ja
Internet-Zugang	Ja
Anwendung	Lernplattform zum Wiederholen und Prüfen in verschiedenen Situationen
Vorteile	<ul style="list-style-type: none">- Selbstreguliertes Lernen der SuS- Viele Anwendungsmöglichkeiten



Abstimmungssysteme

Kategorie 3

Kahoot!
Plickers



Kahoot!

App zum Erstellen von Quiz und Umfragen (sowie zum anonymen Erhalten von Feedback)



Kahoot!	4,2 *
Kosten	-
Anmeldung	Ja (nur Lehrkraft)
Internet-Zugang	Ja
Anwendung	Erstellen von einem Quiz, einer Umfrage oder zum Erhalten von Feedback
Vorteile	<ul style="list-style-type: none">- Anonym- Keine Anmeldung für SuS- Ranking

<https://create.kahoot.it/details/cd338125-99cb-416b-91a4-26ec5d9bb488>



Plickers

Interaktives Beantworten von Fragen ohne Zugang zu Endgeräten



Plickers	4,2 *
Kosten	-
Anmeldung	Ja (nur Lehrkraft)
Internet-Zugang	Nein
Anwendung	Beantworten von Fragen ohne Zugang zu Endgeräten
Vorteile	<ul style="list-style-type: none">- Anonym- Keine Anmeldung und keine Endgeräte

<https://www.plickers.com/library>



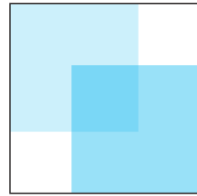
Quellen

- (1) <https://www.klicksafe.de/paedagogen-bereich/smartphones-apps-im-unterricht/apps-im-unterricht/>
- (2) <https://www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkaesten/werkzeugkasten-lernen-lehren-mit-apps/>

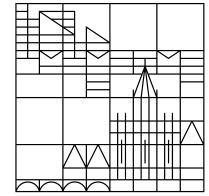
- (3) <https://pixabay.com/de/images/search/3d%20m%C3%A4nnchen/>



BiSE – Binational
School of Education



Universität
Konstanz



Herzlichen Dank!

Maximilian Schätzle

Hiwi im Unterrichtslabor der BiSE

unterrichtslabor@uni-konstanz.de

Sprechstunde immer dienstags 13:30-15:00Uhr in C252

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Das Projekt edu4 wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsinitiative Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

In Kooperation mit:

**Pädagogische
Hochschule
Thurgau.**



Lehre Weiterbildung Forschung