

Handout

Präsenztage - Medienbildung für GUTE SCHULE Digitale Werkzeuge für den Einsatz im Unterricht Input von Michail Siebenmorgen

Apps zur Förderung des Kompetenzbereiches Informieren



<https://www.internet-abc.de/>

- **Lernmodul 1** zum Thema **Suchen und Finden** im Internet aus der Reihe "Schulkinder und Medien" für Kinder von 5-12, u.a. zu den Themen:
 - Funktion und Arten von Suchmaschinen
 - Treffer finden und Schlagwörter
 - Alternative Wege der Informationsbeschaffung
- **Kostenfrei**
- **Technische Voraussetzungen:**
- Online (im Browser) oder offline (als Arbeitsheft) verfügbar
<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule/>

Links zum Lernmodul Suchen und Finden:

- Online-Lernmodul 1: Surfen & Internet: <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule/>
- Arbeitsheft zum Lernmodul 1: Surfen und Internet:
<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/lehrerhandbuch-und-arbeitshefte/arbeitsheft-1-surfen-und-internet-so-funktioniert-das-internet/>

Optionale Ergänzungen zu den Lernmodulen:

- Lehrerhandbuch: Mit der Klasse sicher ins Netz!
<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/lehrerhandbuch-und-arbeitshefte/lehrerhandbuch-mit-der-klasse-sicher-ins-netz/>
- Internet-ABC-Broschüre "Recherchieren lernen mit dem Internet":
<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/flyer-broschueren/broschuere-recherchieren-lernen-mit-dem-internet/>



Durchs Jahr mit klicksafe.de

- **Arbeitsbuch** mit Unterrichtseinheiten für die Grundschule (u.a. Einheiten zum Thema Suchmaschinen und Recht am eigenen Bild)
- Geeignet für Klasse 2-6
- **Kostenfrei**
- Verfügbar als Download und Print-Exemplar

Link zum Arbeitsbuch: <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/durchs-jahr-mit-klicksafe/>



Fake News Check

- App um Fake News durch angeleitetes Nachdenken von echten Nachrichten zu unterscheiden.
- **kostenfrei**
- **Technische Voraussetzungen:**
 - Verfügbar für iOS und Android

Links und Unterrichtsideen zur App Fake News Check

- Unterrichtsmaterialien von DigiBitS zum Thema Fake News
<https://www.digibits.de/materialien/fake-news-check-mit-dem-smartphone/>

Apps zur Förderung des Kompetenzbereichs Kommunizieren



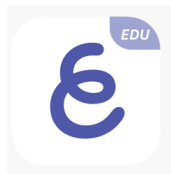
<https://www.internet-abc.de/>

- **Lernmodul 2** zum Thema **Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden** aus der Reihe "Schulkinder und Medien" für Kinder von 5-12 Jahren u.a. zu den Themen: Chatten, Texten, E-Mail, soziale Netzwerke
- **Kostenfrei**
- **Technische Voraussetzungen:**
 - Online (im Browser) oder offline (als Arbeitsheft) verfügbar
 - <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule/>

Links und Unterrichtsideen zum Lernmodul Suchen und Finden:

- Lernmodul 2: Mitreden und Mitmachen: <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule/>
- Arbeitsheft zum Lernmodul 2: Mitreden und Mitmachen: <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/lehrerhandbuch-und-arbeitshefte/arbeitsheft-2-mitreden-und-mitmachen-selbst-aktiv-werden/>

Apps zur Förderung der Kompetenzbereiche Präsentieren & Produzieren



<https://explaineverything.com>

- **Whiteboard** zum Erstellen von **Erklärvideos, digitaler Unterrichtsfolien** oder **Referate**
- **Kosten:** 14,99 € (Version: Explain EDU)
- **Technische Voraussetzungen:**
 - Verfügbar für iOS
 - Offline-Nutzung möglich (Tablet)

Weiterführende Links und Unterrichtsideen zu Explain Everything:

- Videotutorial von iPad in der Schule: <https://youtu.be/ZrNcCatOwWU>



<https://bookcreator.com>

<https://app.bookcreator.com/sign-in>

- App zum einfachen Erstellen von **eBooks**
- **Kosten:** 5,49 € (Alternative: kostenlose Nutzung über Internetbrowser Google Chrome; begrenzt auf kostenlose Erstellung von 40 eBooks)
- **Technische Voraussetzungen:**
 - Verfügbar für iOS und Android oder Webbrowser
 - Offline-Nutzung möglich (mit Tablets)

Weiterführende Links und Unterrichtsideen zu Book Creator:

- Ideensammlung zu eBooks in der Grundschule: https://padlet.com/dee_townsend/bookcreator






<https://www.comiclife.eu>


- **Comics** und bebilderte **Anleitungen** erstellen
- **Kosten:** 2,59€ (Android), 5,49€ (iOS)
- **Technische Voraussetzungen:**
 - Verfügbar für iOS und Android
 - Offline-Nutzung möglich (Tablet)



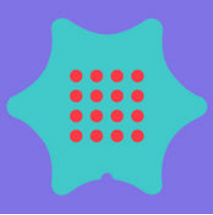
Weiterführende Links und Unterrichtsideen zu Comic Life:

- Herstellerseite von Comic Life mit Projektideen: <https://www.comiclife.eu/in-der-Schule.html>
- Anleitung als PDF-Datei von Lehrerfortbildung-bw.de https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/fortbildungen/lern2/2_werk/3_mmtext/comic_life_3.0-anleitung.pdf

<p>Puppet Pals 2</p>  <p>www.polishedplay.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Digitales Puppentheater zum Erstellen kurzer Lernvideos • Vorgefertigter Charaktere, Erstellung eigener Charaktere nur möglich durch Upgrade auf „School Edition“ • Figuren lassen sich während der Aufnahme bewegen. Bewegungen und Sprachaufnahmen werden aufgezeichnet. • Kostenfrei; Upgrade auf „School Edition“ 6,99 € • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Verfügbar für iOS - Offline nutzbar
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen zu Puppet Pals 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendungsbeispiel von Medienpädagogik Praxisblog https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2015/08/25/trickfilm-mit-dem-ipad-puppet-pals-hd-directors-pass/ 	
 <p>www.learningapps.org</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pool an kleinen interaktiven, multimedialen Lernspielen • Einfach online erstellen und in Lerninhalte einbinden • Zahlreiche Vorlagen (Zuordnungsübungen, Lückentexte etc.) stehen zur Verfügung. • Die Apps sind eine gute Möglichkeit zum Einstieg in das Arbeiten mit digitalen Tools für alle Fachbereiche. • Kostenfrei • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Verfügbar für iOS und Android und PC - Nur online nutzbar
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen zu Learning Apps:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anleitung von learningapps.org als PDF-Datei: https://learningapps.org/LearningApps.pdf • Einstieg und erste Schritte als Videotutorial: https://www.youtube.com/watch?v=5ROqJDx2ybc 	
<p>Kahoot!</p>  <p>https://kahoot.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spielerisch Lerninhalte abfragen im Stil von „Wer-Wird-Millionär“ • Schüler*innen antworten per PC, Tablet oder Smartphone • Quizzes selber erstellen oder vorgefertigte Quizzes zu Themen aller Fachbereiche auswählen • Zugang einfach per Zahlencode • Anmeldung mit Benutzerkonto nur für Lehrkräfte notwendig • Kostenfrei • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Verfügbar für iOS und Android und PC - Nur online nutzbar
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen zu Kahoot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial: Quiz - Kahoot! im Unterricht: https://www.youtube.com/watch?v=d9jwnsVKnaM 	

<p>Padlet</p>  <p>https://padlet.com/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Online-Tool zum Sammeln und Organisieren von Inhalten und Notizen auf einer digitalen Pinnwand sammeln. • Ideal für Schulklassen, um gemeinsam an Fragestellungen oder Themen zu arbeiten, Aufgaben zu verteilen und Antworten oder ein spontanes Meinungsbild einzufangen. • Kostenfrei • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Verfügbar für iOS und Android und PC • Nur online nutzbar
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen zu Padlet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial: Erste Schritte mit dem Padlet: https://youtu.be/xFzb8czv9ZA • Videotutorial: Einsatz von Padlet im Unterricht: https://youtu.be/yIuI2j-6Aqc 	
<p>Apps zur Förderung des Kompetenzbereichs Reflektieren</p>	
 <p>http://www.checkyapp.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Monitoring-App um das Smartphone-Nutzungsverhalten zu analysieren. • Kostenfrei • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Verfügbar für iOS und Android - Offline-Nutzung möglich
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen zur Förderung des Kompetenzbereichs Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmaterial für den Unterricht zum Download bei klicksafe.de https://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_Always_On/AlwaysOn2015.pdf • Unterrichtsmaterial zum Thema Jugend und Handy – ständig vernetzt mit Smartphone und Co. https://www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/jugend-und-handyl/ • DigiBitS-Unterrichtseinheit: Meine Lieblings-App: Chancen und Risiken https://www.digibits.de/materialien/meine-liebblings-app-chancen-und-risiken/ 	
<p>Unterrichtsmaterialien zur Förderung des Kompetenzbereichs Analysieren</p>	
 <p>http://www.verbraucherbildung.de/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materialkompass mit Unterrichtsmaterialien u. a. zu verschiedenen Themen wie „Wirkung von Medien“
<p>Unterrichtseinheiten zur Förderung des Kompetenzbereichs Analysieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Produkt sucht Käufer. Werbung analysieren - Konsum reflektieren" (empfohlen für Klasse 8 + 9). https://www.verbraucherbildung.de/material/produkt-sucht-kaeuer-werbung-analysieren-konsum-reflektieren • "Schein oder Wirklichkeit? Werbebotschaften im Fernsehen analysieren und bewerten" Unterrichtsmaterialien der Stiftung Medienpädagogik Bayern (empfohlen für Klasse 3 + 4). https://www.verbraucherbildung.de/material/schein-oder-wirklichkeit-werbebotschaften-im-fernsehen-analysieren-und-bewerten • Unterrichtsmaterial zum Thema Nachrichtensendungen, zur Förderung einer kritischen Grundhaltung gegenüber medialer Wirklichkeitsvermittlung (empfohlen ab Klasse 7). https://www.verbraucherbildung.de/material/fernsehnachrichten-verstehen-und-selbst-erstellen 	

Lernapps zum Einsatz von BYOD (bring your own device)	
 <p>https://anton.app/de/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lern-App für Smartphone, Tablet und PC • Alle wichtigen Themen passend zum Lehrplan • Für Deutsch, Mathe, Sachunterricht, Musik für Klasse 1-8, • Anmeldung einfach über QR-Code • Kostenfrei • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Verfügbar für iOS und Android und PC - Offline-Nutzung nur möglich mit Upgrade zu ANTON-Plus. (Kosten; 7,99 €)
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anleitung als PDF-Datei vom Medienzentrum Heidelberg: https://www.mzhd.de/wp-content/uploads/2018/11/ANTON-Einfu%CC%88hrung-Schritt-fu%CC%88r-Schritt.pdf 	
Apps für den Einsatz im Sachunterricht und MINT-Fächern	
 <p>www.tinybop.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TINYBOP „Die Entdeckerbibliothek“ • Apps zu Naturwissenschaftlichen und MINT-Themen: (Der menschliche Körper, Pflanzen, Häuser, Einfache Maschinen, Die Erde, Das Wetter, Hochhäuser, Das Weltall, Säugetiere, Das Korallenriff, Aggregatzustände) • Praktische Handbücher zu jeder App verfügbar • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Verfügbar für iOS und Android (Themenauswahl für Android begrenzt) - Offline-Nutzung möglich (mit Tablets) • Kosten: iOS: 3,99 € pro Thema; Android: 7-tägige Testversion kostenlos, danach 8,99 € pro Jahr
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen zu Tinypop:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handbücher von Tinybop: https://tinybop.com/handbooks 	
 <p>www.floraincognita.com/de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Automatische Pflanzenbestimmung für 2.700 Pflanzenarten in Mitteleuropa (Zimmerpflanzen nicht inbegriffen) • Kostenfrei • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Verfügbar für iOS und Android (bis Android 4.0) - Offline nutzbar
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen zum Thema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmaterial von umwelt-im-unterricht.de als Word-Datei, App auf S.4 https://www.umwelt-im-unterricht.de/fileadmin/user_upload/2019_TdW_KW_08/materialien_sek_gs_uebersicht_gruene-apps_und_unterrichtswerkzeuge_2019_final.docx 	

<p>Google Expeditions</p>  <p>https://vr.google.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Virtuelle Klassenreisen • Ausgewählte Expeditionen, für die Klassenstufen 3-4 und 5-6, mit Unterrichtsmaterial verfügbar im „Lehrerclub“ der Stiftung Lesen: www.derlehrerclub.de/expeditions • Kostenfrei • Technische Voraussetzungen für die Umsetzung von Virtual Reality (VR) im Klassenzimmer: <ul style="list-style-type: none"> - Smartphones mit Gyroskop + Beschleunigungsmesser mit mindestens 1 GB RAM - Android 4.4 oder iOS 9.0 - W-Lan
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen zu Google Expeditions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deutschsprachige Projektseite von Google: https://events.withgoogle.com/google-expeditions/#content • Broschüre zum Einstieg in das Thema VR im Klassenzimmer, Herausgeber: Stiftung Lesen: http://www.derlehrerclub.de/download.php?type=documentpdf&id=2090 • Videotutorial zu Google Expeditions im Unterricht: https://www.youtube.com/watch?v=0vu1zS6fDRY 	
<p>Apps & Hardware zum Einstieg in das Thema Coding:</p>	
 <p>www.makewonder.de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lernroboter Dash & Dot, geeignet für Kinder von 5- 12 Jahren • Gut für den Einstieg in das Programmieren und die Robotik • Per App „Blockly“ einfacher Befehle per drag & drop erstellen • Weitere Apps: „Path“ und „Wonder“ zur Programmierung von Bewegungsabläufen und komplexen Routen • Apps sind kostenlos • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Verfügbar für iOS und Android - Offline-Nutzung möglich - Lernroboter werden vertrieben über Wonder Workshop https://www.makewonder.de
<p>Weiterführende Links und Unterrichtsideen für den Einsatz von Dash & Dot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben und Lösungen als PDF-Datei für den Einsatz im Unterricht von Lehrerweb.wien https://lehrerweb.wien/fileadmin/lehrerweb-redakteure/Diverses/Downloads/RoboterPI/DashCrashSkriptGesamt.pdf 	
 <p>https://calliope.cc</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Programmierumgebungen zur Auswahl • Guter Einstieg um die Funktion digitaler Anwendungen zu verstehen • Programmierumgebungen sind kostenfrei • Technische Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> - Calliope Mini Geräte (einmalige Anschaffung, Klassensätze verfügbar auf calliope.cc) - Computer mit Internetverbindung

Weiterführende Links und Unterrichtsideen:

- Informationen für Lehrkräfte: <https://calliope.cc/schulen/schulmaterial>
- Lernkarten und digitales Unterrichtsmaterial von APPCAMPS (Registrierung erforderlich) <https://appcamps.de/unterrichtsmaterial/calliope-mini/>
- NEPO Programmierpapier: Spiel zum analogen Programmieren <https://www.roberta-home.de/lehrkraefte/roberta-materialien/material-detailansicht/news/programmieren-mal-anders-das-nepo-programmierpapier/>



<https://scratch.mit.edu>

- Visuelle Programmiersprache, mit fertigen Codeblöcken
 - Per Drag & Drop kleine Programme, wie Spiele oder Animationen erstellen
- Kostenfrei verfügbar** unter <https://scratch.mit.edu>
- **Technische Voraussetzungen:**
 - Scratch 3.0 läuft als Web Applikation über HTML 5, kompatibel für alle Betriebssysteme und Tablets
 - Offline-Nutzung möglich

• Weiterführende Links und Unterrichtsideen:

- Informationen vom Bildungsserver Berlin für Lehrkräfte: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/unterricht/faecher/mathematik-naturwissenschaften/informatik/unterrichtsmaterialien-und-fachthemen-ueberblick-und-start/2-informatik-in-der-sekundarstufe-i-und-ii/inf-sek1/inf-sek1-anf/scratch?l=0>
- Lernkarten und digitales Unterrichtsmaterial von APPCAMPS (Registrierung erforderlich) <https://appcamps.de/unterrichtsmaterial/scratch/>

Portale zum Erstellen digitaler Arbeitsblätter



- Portal für freie Lehr- und Lernmaterialien, sogenannte Open Educational Resources (OER)
- OER sind unter Berücksichtigung der Creative-Commons Lizenz frei kopierbar und können verändert werden
- Bausteinfunktion zum intuitiven Erstellen von Arbeitsblättern
- Einfaches Differenzieren aller Inhalte direkt im Browser
- Suchfunktion mit Filter für Fach, Klassenstufe und Schulform
- **Basisaccount kostenfrei**, Abo ab 2,49 € pro Monat zur Nutzung zusätzlicher Bausteine (Kreuzworträtsel, Wortzuordnungsaufgaben und Paare-Bilden)



- Portal für Unterrichtsmaterialien
- Aktuelle Materialien, didaktische Fachartikel und Tipps sortiert nach Fächern und Themen
- Suchfunktion nutzen z.B. mit Suchbegriff „Medien“, anschließend Filtern nach Schulstufe, Fach und Materialtyp
- **Basisaccount kostenfrei**, Abo ab 7,99 € pro Monat zur Nutzung zusätzlicher Features

Weiterführende Links zum Lehren und Lernen mit digitalen Medien

	<ul style="list-style-type: none"> • DigiBitS verknüpft Fachinhalte mit Medienkompetenzförderung • Online Materialpool • DigiBitS-Unterrichtsmaterialien und Materialbox • Persönliche Begleitung und Weiterbildung • unterstützend, praxisnah, fächerorientiert, vielfältig • Link zum Materialpool: https://www.digibits.de/materialpool/
	<ul style="list-style-type: none"> • Plattform zur Information, Diskussion, und zur Vernetzung aller Akteure aus Schule, Hochschule und Arbeitswelt • Aktuelle Praxisbeispiele vom Lehren und Lernen mit digitalen Medien • Link zum Methodenpool: https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/information/methoden/ • News über Twitter: @ZukunftLernen
	<ul style="list-style-type: none"> • Plattform für medienpraktische Projekte aus verschiedenen Bereichen der medienpädagogischen Arbeit. • Projektbeschreibungen, Materialien und Beiträge • Aktuelle Informationen über Veranstaltungen, Neuigkeiten und Wettbewerbe sowie Materialien aus der Medienwelt.
	<ul style="list-style-type: none"> • Toolbox zur Gestaltung des Unterrichts unter Berücksichtigung der sechs Kompetenzbereiche für digitales Lernen • offene digitale Unterrichtsbausteine als Good Practice-Beispiele mit Ablaufplänen und Arbeitsblättern • Um das Teilen von Unterrichtsideen zu fördern, werden die Inhalte (soweit nicht anders angegeben) unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt
	<ul style="list-style-type: none"> • Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps und Tricks • aktuelle Informationen für die medienpädagogische Praxis in Jugendarbeit und Schule
	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsblätter und Unterrichtsimpulse • sowie methodisch-didaktischen Filmhefte und weitere Angebote der Stiftung Lesen, wie z. B. virtuelle Klassenreisen mit Google Expeditions

 <p>Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit</p> <p>www.umwelt-im-unterricht.de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Angebot des Bundesumweltministeriums (BMU) • Aktuelle Themen mit Unterrichtsmaterialien für Sekundarstufe und Grundschule • Aktuelle Themen wie z. B. Umwelt-, Naturschutz, nachhaltige Entwicklung und Digitalisierung • Zu jedem Thema gibt es Arbeitsmaterialien (Arbeitsblätter, Handreichungen, Methodentipps, Grafiken und Recherchehinweise) • Suchfunktion mit Filter für Fach, Klassenstufe, Schulform und Themengruppe
<p>Links zum Thema Internetsicherheit und Medienkompetenz im Unterricht</p>	
 <p>Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz</p> <p>www.klicksafe.de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz • Info- und Unterrichtsmaterial zu verschiedenen Medienthemen für Eltern- und Pädagog*innen • Unterrichts-Materialien zum Download für die Grundschule und Sekundarstufe • Link zum Materialpool: https://www.klicksafe.de/materialien/
 <p>www.internet-abc.de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kinderseite mit Informationen rund ums Internet • Seite für Eltern / Pädagogen • Unterrichtsmaterialien und Informationen
 <p>handysektor</p> <p>www.handysektor.de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Praxistipps und Unterrichteinheiten zum mobilen Mediengebrauch

Gefördert durch:

