



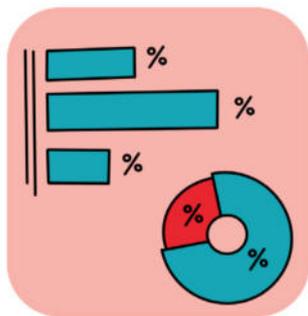
Einstellungen
S. 1



Anton®
S. 6



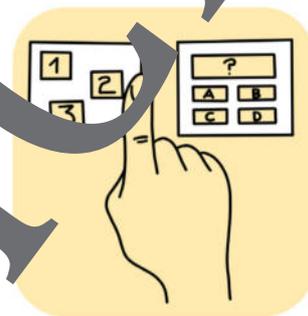
Classroomscreen®
S. 12



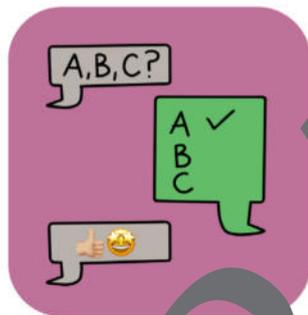
Edkimo®
S. 16



Kahoot!®
S. 20



LearningApps®
S. 24



LearningSnack®
S. 28



Mentimeter®
S. 36



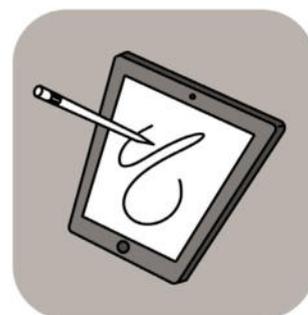
Mysimpleshow®
S. 44



Plickers®
S. 48



Tutory®
S. 50



An die iPads!
S. 58

VOBRAM

Einstellungen – Denken und handeln Sie digital!

Ein **Richtungswechsel**  hin zu einer echten **digitalen Lernkultur** beginnt im Kopf bei unserer inneren Einstellung , nicht bei der Hardware. Konkrete Szenarien mit nützlichen Tipps und Tricks können uns helfen, an unserer inneren **Einstellung** zu schrauben und den **Wort des Neuen** zu erkennen.

Stellen Sie sich vor: Alle Schülerinnen und Schüler beteiligen sich gleichzeitig am Unterricht und jeder einzelne erhält sofort **Feedback!** Malen Sie sich aus, in Sekunden die **Gedanken** auszuvisualisieren! Denken Sie an Lernende, die mit derselben **Begeisterung** über Lerninhalte chatten wie sonst mit Freunden! Und wäre es nicht erleichternd, **Kompetenzen** zu **digitalisieren**, ohne stundenlang am Schreibtisch zu sitzen?

Wenn Sie jetzt umschweifende Theorien zur Digitalisierung von Schule oder Medienpädagogik erwarten, dann muss ich Sie enttäuschen. Statt wie sonst üblich zuerst zu philosophieren, große pädagogische Gedankengebäude und didaktische Theorien zu erfinden und Sie anschließend aufzufordern, danach zu unterrichten, stellt dieses Buch alles auf den Kopf .

Dieses Buch verlangt Ihre **Bereitschaft zum Experimentieren!**  Schreiben Sie keine langen Konzepte mehr, sondern legen Sie einfach los! Lassen Sie sich inspirieren, probieren Sie die Ideen einfach aus und entscheiden Sie danach selbst, was und wie in Ihren Unterricht passt und ihn verändert (oder eben nicht). Mit etwas Glück entwickeln Sie dabei Ihre eigene, ganz persönliche Theorie, **digital zu lernen und zu lehren**.

 Wer digital lernen und lehren will, muss auch **digital denken**. Die (Fehl)Vorstellung, dafür reiche es digital zu handeln, spukt in den Köpfen von Lehrern und Ministerien. Digital zu handeln kann eine notwendige Bedingung für einen **zeitgemäßen Unterricht** sein, aber es ist keine hinreichende Bedingung, kein Garant – es verleitet häufig vielmehr dazu, sich in wohliger Gewissheit zurückzulehnen, im festen Glauben, man lehre schon längst digital. Die folgenden drei Szenarien zeigen, wie in Klassenzimmern digital gehandelt, aber noch analog gedacht wird.

 Digital handeln ≠ Digital denken

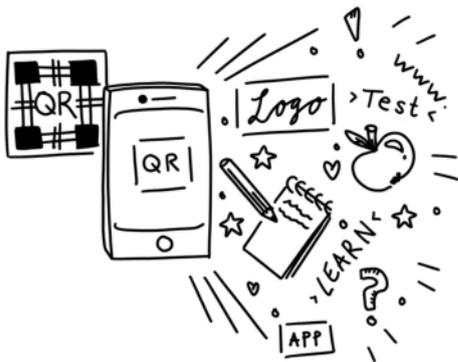


Wegweiser – Impulse für die Arbeit mit diesem Buch



Analoge & digitale Welt

Blättern und digitale Tools entdecken?
Dieses Büchlein baut eine **Brücke** 🌐 zwischen Papier und Bildschirm, zwischen Vertrautem und Neuem, zwischen analoger und digitaler Welt.



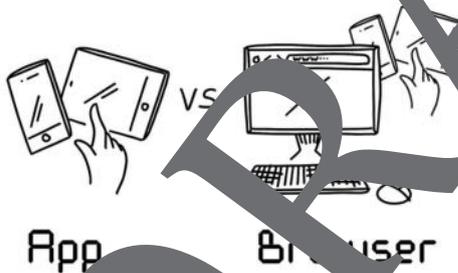
QR-Codes

Ihr **Smartphone** 📱 oder Tablet entdeckt diese eigentümlichen schwarzen weißen Schachbretter zum Leben – mehr zu lesen, zu hören, zu sehen, zu klicken und zu staunen. 👁️



Schritt für Schritt

Die unfassbar vielen Möglichkeiten in dieser digitalen Welt überfordern jeden von uns mal. Deshalb nehme ich Sie mit meinem Schritt für Schritt-**Anleitungen** 👣 an die Hand – keine Panik!



App & Browser

Hier gibt's app- und browserbasierte **Tools!** 🛠️
App-basierte Tools funktionieren nur auf mobilen Geräten wie Smartphones oder Tablets. Browserbasierte Tools dagegen auf allen. 🖥️ 🖨️



Inspiration

Nehmen Sie aus anschaulichen Beispielen konkrete **Impulse** 💡 für die nächste Unterrichtsstunde mit. Für besonders Neugierige gibt es noch zusätzliche ✨ **Insider-Tipps** ✨!

Beispiele
Tipps & Tricks

ANTON® – Lerninhalte spielerisch vermitteln



ANTON®

ANTON® ist eine kostenlose und werbefreie App zum selbstgesteuerten Lernen, die von der EU gefördert wird. Sie enthält altersgerechte Übungen, sortiert nach Fächern und Jahrgangsstufen. Anfangs nur für die Grundschule konzipiert, wurde das Angebot inzwischen bis zur zehnten Klasse erweitert.

Die App besticht durch ihre simple und übersichtliche Erscheinung und zugleich effektiven Lernübungen. Hierzu zählen z. B. Lückentexte, Zuordnungen, Multiple-Choice-Aufgaben und Sortieraufgaben, die Sie als Lehrkraft nicht selbst erstellen, sondern Ihrer Lerngruppe in Form von Pins 📌 zuweisen. Im Anschluss können Sie den Lernfortschritt 👣 Ihrer Schülerinnen und Schüler verfolgen. Eine besondere Motivation für Lernende ist das prompte und individuelle Feedback. Zudem können sie als Belohnung für Lernerfolge Münzen und Trophäen sammeln, ihren Avatar personalisieren, Minispiele gewinnen und Urkunden erwerben.

Jahrgänge

Fächer

Beispiel-Pins

1 10	Deutsch 📖	Nomen untersuchen
	Mathematik 📊	Brüche vergleichen und ordnen
4	Sachkunde 🌍	Nadelbäume
5 8	Biologie 🌿	Amphibien
	Physik ☀️	Magnetfelder
	Geschichte 📰	Leben im Alten Rom
? ?	Musik 🎵	Notensystem
	DaZ 📝	Erste Worte

Schritt für Schritt zum ersten Pin

 **App herunterladen oder im Browser öffnen**

Geben Sie Anton in die Suchleiste Ihres App Stores ein, wählen Sie ANTON® aus und laden Sie die App herunter.

ANTON® funktioniert auch ohne Download. Geben Sie einfach www.anton.app in die Adresszeile ein.

 **Neuen Nutzer erstellen**

Erstellen Sie ein Konto für Lehrerinnen bzw. Lehrer, indem Sie ihren Vor- und Nachnamen, Ihre gewünschte Anrede, Ihre E-Mail-Adresse und Ihre E-Mail-Adresse angeben und der Datenschutzerklärung zustimmen.

 **Gruppe anlegen**

Für jede Klasse können Sie eine eigene *Gruppe* erstellen. Wenn man eine Gruppe ausgewählt hat, gibt es drei Menüpunkte *Inhalte*, *Personen* und *Einstellungen*.

 **Schüler/innen hinzufügen**

Wählen Sie unter *Personen* bei den drei Pünktchen den Menüpunkt *+ Schüler/innen vorbereiten* und geben Sie die Vornamen Ihrer Schülerinnen und Schüler ein.

 **Code-Liste drucken & verteilen**

Wählen Sie unter *Personen* bei den drei Pünktchen den Menüpunkt *Liste Schüler-Codes drucken* und verteilen Sie die einzelnen Codes in der Klasse.

 **Schüler/innen bestätigen Zugehörigkeit zur Gruppe**

Wenn Ihr/e Schüler/in bereits bei ANTON® angemeldet, kann er/sie mittels des Codes der *Gruppe* beitreten. Falls nicht, erfolgt die erstmalige Anmeldung bei ANTON® direkt mit dem Code und die Gruppenzuordnung erfolgt automatisch.

 **Pins erstellen**

Sie können den Gruppen über das *Pin-Symbol* passende Aufgaben zuweisen.

 **Lernfortschritt beobachten**

Unter *Verlauf* und *Reports* können Sie den Lernfortschritt Ihrer Schüler/innen verfolgen.

QR-Code

Öffnen Sie die Kamera-App auf Ihrem **iPhone** und scannen Sie den Code damit. Für **Android** suchen Sie im Play Store z. B. nach "QR Code Secuso".



Hinter dem QR-Code  finden Sie eine detaillierte und bebilderte Startanleitung für Lehrer/innen.

Tipps & Tricks

30 Tipps 📌 zum
Zeitsparen für
Lehrkräfte



30 kreative
Aktivitäten 🎨
für Kinder



30 weitere kreative
Aktivitäten 🎨
für Kinder



Sichern Sie sich als Schule rechtlich ab!
Lassen Sie dazu zu Beginn eine
Nutzungsvereinbarung 📄 von Schüler/innen
und Erziehungsberechtigten unterzeichnen.

Teilen Sie die Apps am besten direkt
mit **Verhaltensregeln** 🙌 aus,
die Sie im Kollegium gemeinsam
entwickelt haben. Das Regelwerk sollte
für alle sichtbar im Klassenraum
hängen.

Vernetzen Sie sich mit anderen
Schulen, Kollegen, Eltern – teilen Sie
Ihre Erfolge und Misserfolge. Wie
die **Vernetzung** 🌐 online klappen
kann, lesen Sie bei „Weiterlernen &
teilen ...“!

Am besten etablieren Sie schulinterne
Fortbildungsstrukturen, z. B. eine wöchentliche
„digitale Sprechstunde“, in der Fragen und
Probleme gelöst und Erfahrungen rund um den
iPad-Einsatz ausgetauscht werden. 👩👩

Hilfreich erweist sich zusätzlich eine **digitale Sprechstunde von & für Schüler/innen**. 👩👩
Interessierte Schüler/innen helfen ihre Mitschüler/innen bei Herausforderungen mit iPad und
Co. Das stärkt die Selbstverantwortung der Lernenden, bindet sie aktiv in das Projekt ein und
nimmt Ihnen eine Menge Arbeit ab!

Wechseln Sie die Perspektive und nutzen Sie
digitale **Evaluationsmöglichkeiten!** 📊
Schlüpfen Sie z. B. mit Edkimo regelmäßig in
die Rollen aller beteiligten Akteure, denn oft
spielen einzelne, lautere Stimmen nicht das
gesamte Meinungsbild wider.

Winston Churchill hat einmal gesagt:
„Erfolg besteht darin, von Fehlschlag zu
Fehlschlag zu eilen, ohne darüber die
Begeisterung zu verlieren.“ Ein solch
gelassener Umgang hilft, viele Aufs und
Abs auf dem **Weg** 🚶 zu überwinden.

An die iPads! Fertig! Los!



Ziel ist es, zeitgemäßes Lernen zu etablieren, keine iPads.
Und doch haben sich iPads als nützliches Mittel herausgestellt.
Deshalb dreht sich im letzten Kapitel alles um iPads in der Schule.

Lernen ~~mit~~ ~~iPads~~ im 21. Jhd.

Kostenlose Tools an Bord



Die **Uhr** ⌚ kann z. B. als Timer bei Tests oder Klassenarbeiten eingesetzt werden.



Notizen erstellt man mit dem iPad geschriebene Mitschriften wie in Hefter.



Im **Kalender** ✓ werden wichtige Termine wie Klassenarbeiten oder Wandertage organisiert.



Pages gilt als Pendant zu Word für Texte, an's iPad angepasst, intuitiver und multimedialer.



In **Erinnerungen** 😊 können Hausaufgaben notiert und nie mehr vergessen werden.



Keynote ✎ gilt als Pendant zu PowerPoint für Präsentationen, an's iPad angepasst und intuitiver.



Dank **Mails** ✉ landen alle E-Mail-Accounts an einem Ort, um den Überblick zu behalten.



Numbers 📊 gilt als Pendant zu Excel, an's iPad angepasst, intuitiver und multimedialer.



Safari 🌐 ist der Standardbrowser von Apple, um ins Internet zu gelangen.



GarageBand 🎧 ist ein kleines Aufnahmestudio to go, um eigene Musik oder Hörspiele zu erstellen.



Mit **Clips** 🎞 lassen sich Videos im Handumdrehen schneiden und verschönern.



Mit **iMovie** 🎬 lassen sich Lern- und Erklärvideos bearbeiten. Es bietet mehr Optionen als Clips.



Mit **Sprachmemos** 🗣 nimmt man leicht Audios auf, z. B. einen Dialog im Englischunterricht.



Karten 🗺 gilt als Pendant zu Google Maps und ist z. B. im Geounterricht nützlich.

REGELN ZUR NUTZUNG DER iPADS



Die Nutzung der iPads im Unterricht ist ein Privileg, das als solches von den Schülerinnen und Schülern zu schätzen ist.



Keine Nutzung der iPads auf dem Schulhof und in den Pausen.



Keine Online-Spiele auf dem Schulgelände.



Die iPads müssen permanent mit dem WLAN der Schule verbunden sein.



Die iPads und das Zubehör werden voll aufgeladen mit in die Schule gebracht.



Die iPads liegen ungeklappt auf dem Tisch. Der Einsatz der iPads wird durch die Lehrkraft angewiesen.



Kamera und App Drop dürfen nur nach Erlaubnis der Lehrkraft und nur für Unterrichtszwecke genutzt werden.



Hefter sind weiterhin zuverlässig in Papierform zu führen. Über Ausnahmen entscheidet die Fachlehrkraft.



Zu widerhandlungen führen zum temporären Einzug des iPads und ggf. zu einem Elterngespräch.

Dieses Werk ist Bestandteil der RAABE Materialien

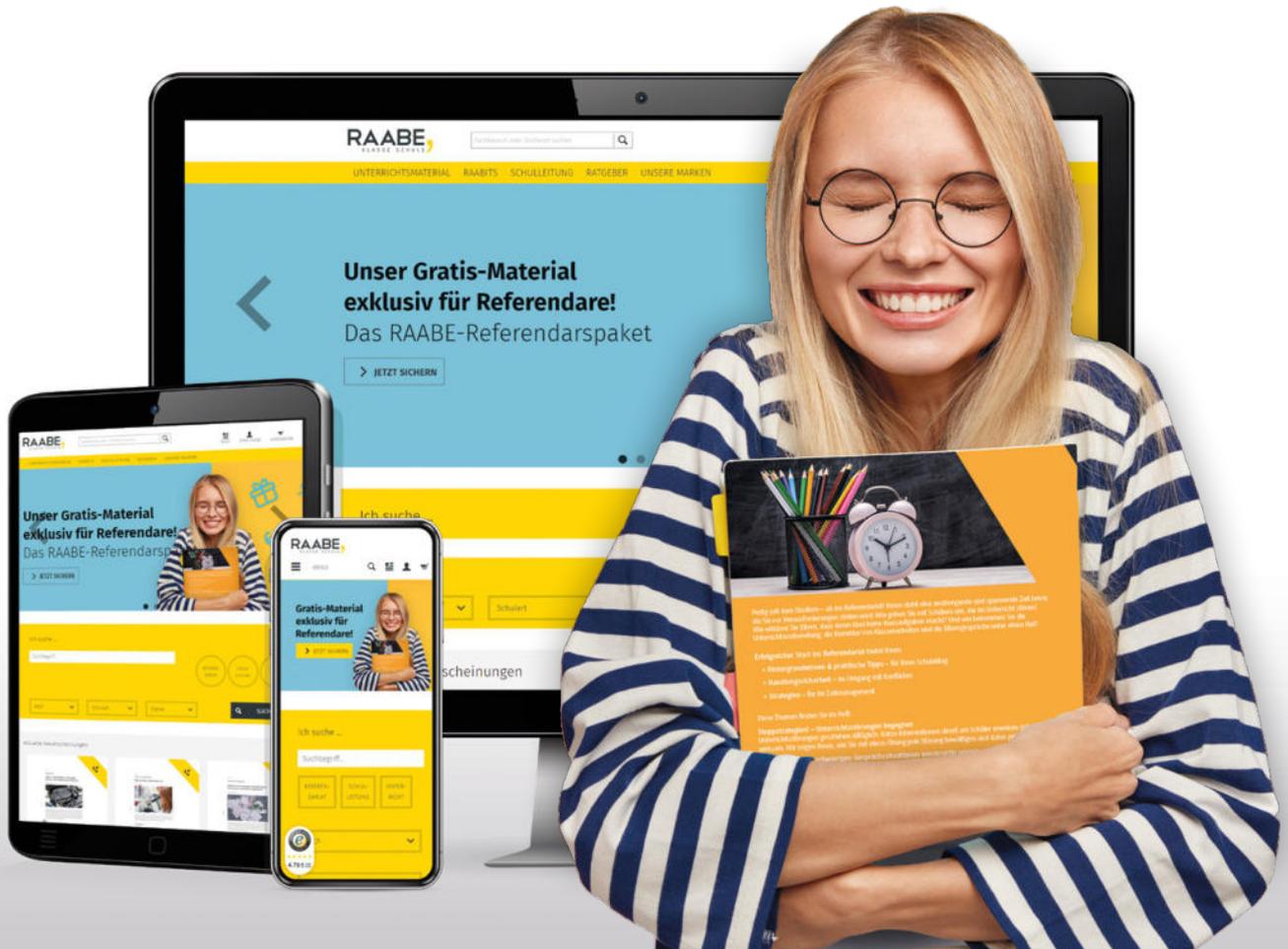
Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH erteilt Ihnen für das Werk das einfache, nicht übertragbare Recht zur Nutzung für den privaten und schulischen Gebrauch. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags. Hinweis zu § 52a UrhG: Das Werk oder Teile hiervon dürfen nicht ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen, wobei die durch den § 60a UrhG erlaubten Nutzungen davon ausgenommen sind. Darüber hinaus sind Sie nicht berechtigt, Copyrightvermerke, Markenzeichen und/oder Eigentumsangaben des Werks zu verändern.

Die Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH übernimmt keine Haftung für die Inhalte externer Internetseiten, auf die in dem Werk verwiesen wird.

Falls erforderlich wurden Fremdrechte recherchiert und ggf. angefragt.

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 4.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Sichere Zahlung per Rechnung,
PayPal & Kreditkarte



Exklusive Vorteile für Abonnent*innen

- 20% Rabatt auf alle Materialien für Ihr bereits abonniertes Fach
- 10% Rabatt auf weitere Grundwerke



Käuferschutz mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de