



Arbeitsmaterialien

Digitales Lernen Grundschule



Deutsche Telekom **Stiftung**



KINDER MÜSSEN
DEN KRITISCH-
KONSTRUKTIVEN
UMGANG MIT MEDIEN
FÜR DIE GESTALTUNG
DER WELT LERNEN.



PROF. THOMAS IRION,
PH SCHWÄBISCH GMÜND

Die Materialien im Überblick

A. MATHEMATIKUNTERRICHT

- 5 **A1.1** Dokumentation einer Lernumgebung
Baudiktate
- 9 **A2.1** Lernkärtchen zur Einführung
der App Digitale Stellenwerttafel
- 10 **A3.1** Checkliste zur Selbstreflexion der Lehrkraft
mit Blick auf das Thema Algorithmen im Alltag
- 12 **A3.2** Teekochen

B. DEUTSCHUNTERRICHT

- 15 **B1.1** Einführung Hörspielsoftware
- 16 **B1.2** Arbeit mit dem Storyboard
- 17 **B1.3** Arbeit mit dem Storyboard
- 18 **B1.4** Betontes Lesen und Geräusche
- 20 **B1.5** Poster Hörspiele
- 21 **B1.6** Poster Trickfilme
- 22 **B2.1** Reflexionsbogen nach der Lektüre

C. SACHUNTERRICHT

- 25 **C1.1** Arbeit mit MuxBooks
- 28 **C1.2** Mindmap erstellen
- 29 **C1.3** Recherche in Büchern und im Internet
- 30 **C1.4** Ablaufplan für unser MuxBook zum Thema
- 32 **C1.5** Ein Plakat erstellen
- 33 **C1.6** Eine Präsentation halten
- 34 **C1.7** Eine Präsentation bewerten
- 35 **C2.1** Unser Protokoll zum Versuch
- 37 **C3.1** Ein Kurzfilm zu unserer Schule
- 38 **C4.1** Mehrsprachigkeit und Symbole im Alltag

D. ENGLISCHUNTERRICHT

- 40 **D1.1** Speech Balloons
- 41 **D1.2** How the story ends ...
- 42 **D1.3** Storyboard English
- 43 **D2.1** Emotions
- 45 **D2.2** Emoticons/Emojis helfen, Gefühle auszudrücken

E. SPORTUNTERRICHT

- 48 **E1.1** Rollenkarten für die Interviews
- 49 **E1.2** W-Fragen
- 51 **E1.3** Interview für das Radio
- 53 **E1.4** Mini Dialogues
- 54 **E1.5** Greenscreen-Technik

F. MEDIENPÄDAGOGIK

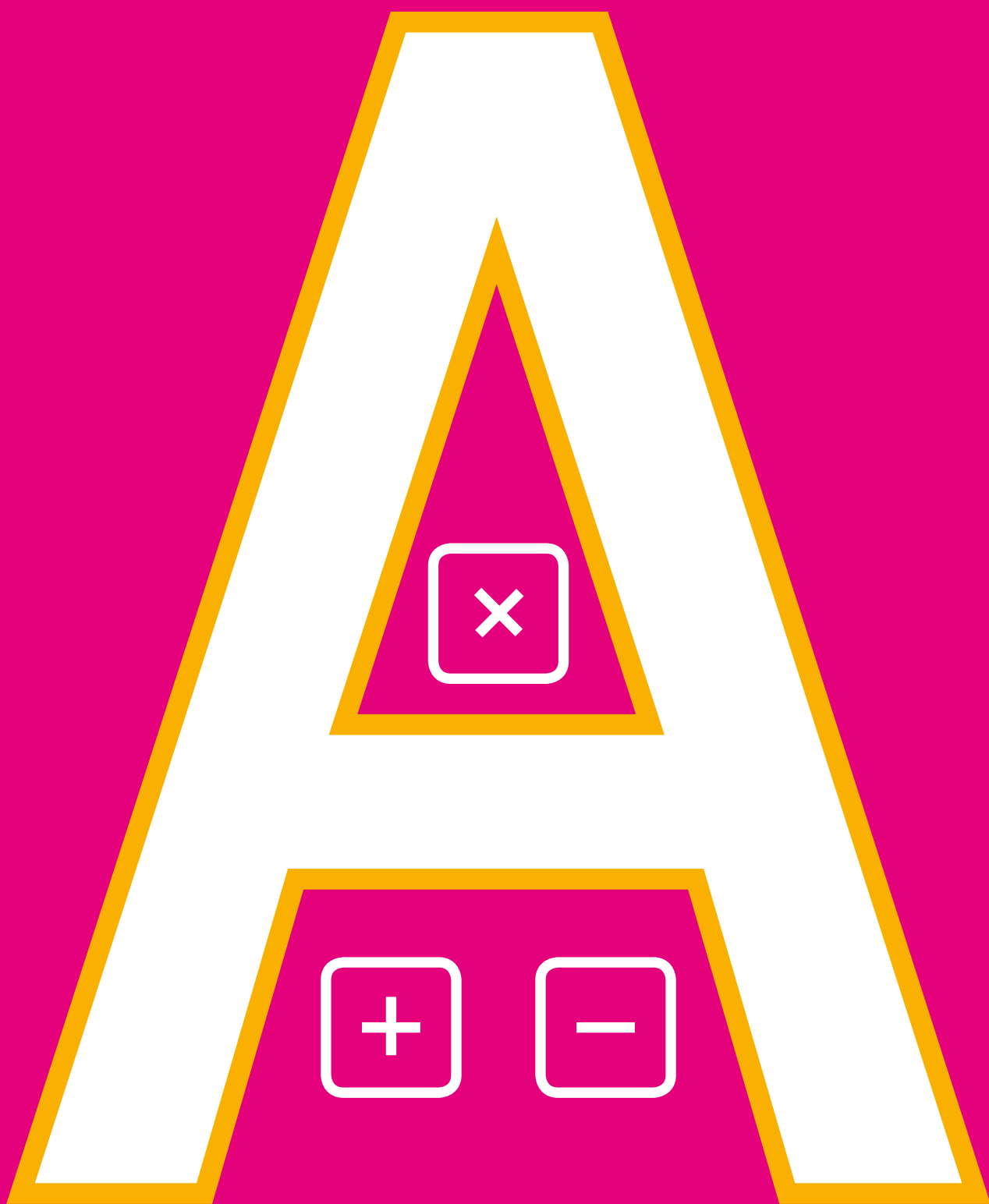
- 57 **F1.1** Das bin ich
- 58 **F1.2** Feste und Traditionen
- 60 **F1.3** Andere Länder
- 61 **F1.4** Reflexionskärtchen für Lehrkräfte
- 62 **F2.1** Regeln im Umgang mit Medien
- 63 **F2.2** E-Mail, SMS und Co

- 65 **Übersicht Arbeitsblätter**
- 66 **Impressum**

KONZEPTE FÜR DEN GRUNDSCHULUNTERRICHT

Ergänzend zu diesen Materialien sind im Projekt Digitales Lernen Grundschule Unterrichtskonzepte entstanden. Sie gliedern sich in sechs Teilbereiche und bieten vielfältige Anregungen für einen produktiven Grundschulunterricht mit digitalen Medien.

Die Broschüre als PDF gibt es hier:
→ www.telekom-stiftung.de/dlg



MATHEMATIKUNTERRICHT

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

A1.1 Dokumentation einer Lernumgebung

Baudiktate

Analoge Medien

Je nach Konfiguration (siehe Kommentare auf S. 7): Steck-/Holzwürfel (gleich-/verschiedenfarbig); Bauklötze diverser Formen (gleich- und verschiedenfarbig); Wortspeicher mit Raumlagebegriffen

Digitale Medien

Tablet -Apps: Kamera (Foto- und Videooption), Book Creator (E-Book-Erstellung)

andere: Fotos, interaktives Whiteboard (zur Präsentation im Plenum)

Etappe	Organisation	Aktivitäten der SuS	Anmerkungen
Einführung	Erläuterung des Formats Baudiktat: • Zwei eingewiesene SuS (oder L und S1) sitzen Rücken an Rücken. • S1 (oder L) baut ein Bauwerk mit verschiedenfarbigen Steckwürfeln; dabei wird die eigene Handlung möglichst unmissverständlich verbalisiert. • S2 baut nach diesem Diktat das Bauwerk nach (keine „Rückfragen“ während des Bauprozesses erlaubt!). • Danach werden beide Bauwerke verglichen.	Die Lerngruppe verfolgt (zunächst kommentarlos!) das Geschehen, wobei sie beide Bauvorgänge gleichzeitig im Blick haben soll. Beim Vergleich: • Was fiel auf? • Wo entstanden Abweichungen? • Wodurch entstanden Abweichungen? In Partnerarbeit/Kleingruppen werden einfache Baudiktate durchgeführt: • S1 baut und diktiert. • S2 hört und baut nach. • S3/4 beobachten (und berichten anschließend in der Kleingruppe).	Je nach Baumaterial ergeben sich unterschiedliche Grade der (sprachlichen) Anforderungen und demnach Differenzierungsoptionen (s. u. Kommentare). Ziel: Vertrautwerden mit dem Format Baudiktate Wechsel der S-Rollen, sodass jedes Kind einmal alle drei Rollen erfahren kann
Bearbeitung	Je nach Wahl des Organisationsmodells (s. u. Kommentare) müssen (neben der technischen Ausstattung und angemessenen Arbeitsplätzen) ggf. gemeinsam entwickelt bzw. bereitgestellt werden: • Gemeinsam erstellter Wortspeicher mit Fachbegriffen zu Raumlagebeziehungen und Körperformen • Ggf. vorgefertigte schriftliche Bauanweisungen • Ggf. vorgefertigte Videos mit „stummen Baudiktaten“ (videografierte Bauprozesse) Die Lehrperson fungiert in dieser Phase als Ansprechpartner*in, Berater*in, Beobachter*in	Arbeit in Kleingruppen zu verschiedenen Varianten von Baudiktaten (s. u. Kommentare): 1.) Standardversion 2.) Audiomitschnitte 3.) Vom Drehbuch (= verschriftlichte Diktattexte) zur Audioaufnahme 4.) Stumme Baudiktate (Videos) aufnehmen/als Vorlage nutzen => Diktattexte formulieren/verschriftlichen 5.) Vergleich von Drehbüchern (Textarbeit) Zwischenschritte der Bauprozesse können/sollten (als Grundlage für die spätere Dokumentation und Diskussion im Plenum) fotografisch festgehalten/gesichert werden.	Die verschiedenen Varianten (Baudiktate unter Nutzung verschiedener Medienkonstellationen) können als unabhängige „Module“ betrachtet und unterrichtlich verschieden organisiert werden (s. u. Kommentare). Beratungen durch die Lehrperson erfolgen gemäß dem Prinzip der minimalen Hilfen. Je nach Variante rücken unterschiedliche Zielsetzungen in den Vordergrund. Im Fokus bleiben jedoch: • Zentrale mathematische Konzepte/ Ziele (Raumlagebeziehungen, Fachbegriffe für Lagebeziehungen, Körperformen), Wahrnehmungsschulung • Sprachförderung: bewusste Textarbeit (Gütekriterien), Förderung des mündlichen und schriftlichen Sprachgebrauchs

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

Etappe	Organisation	Aktivitäten der SuS	Anmerkungen
Bericht	Die Lehrperson moderiert die Berichte der Gruppen. Je nach Grad der Präsentationskompetenz der SuS sorgt die Lehrperson für eine sachgerechte Dokumentation relevanter Kernaussagen/-fragen (z. B. Stichwortsammlung an der Tafel) – als Grundlage für die folgende Reflexionsphase.	Die Kleingruppen ... • beschreiben die Merkmale ihrer Aktivität, • präsentieren ihre Prozesse/Produkte, • berichten über positive/negative Erfahrungen, • benennen weiteren Beratungsbedarf und weitere Erkenntnisinteressen, • beantworten Fragen aus dem Plenum.	Die Berichte können (zunächst) in den Kleingruppen oder gleich im Plenum stattfinden. Es geht hier vorrangig um eine Präsentation der Prozesse und Produkte.
Reflexion	Moderation durch: • Nachfragen • Herausfordern • Kontrastieren • Fragen „höherer Ordnung“ (Anregung zum Weiterdenken)	Diskussion ausgewählter Kernfragen auf der Grundlage der berichteten Aktivitäten (Funktion und Bedeutung des Wortspeichers nutzen und beachten!)	Im Blick behalten: • Transfermöglichkeiten • Bewusstheit der Lernprozesse • Metakommunikation • Metakognition • Gesprächsregeln
Zusammenfassung	Klare und pointierte Zusammenfassung der wichtigsten Lernergebnisse (Modelllernen) Würdigung der Lernprozesse/-ergebnisse Vielfältiges Feedback (inhaltlich, soziales Lernen, Metakognition)	Dokumentation der Ergebnisse: verschiedene Darstellungsweisen sind denkbar: • Ergebnisposter (analog zu Wollrings „Faltplakaten“: Ablauf von Diktattext und Soll-/Ist-Foto dokumentieren) • Karteikartensammlung (analog/digital) mit Bauwerken zum Nachbauen • Karteikartensammlung (analog/digital) mit verschriftlichten Baudiktattexten zum Nachbauen • Podcast-Sammlung mit Audiotexten zum Nachbauen	Ergebnisse in Form der erstellten Produkte könnten auch daraufhin betrachtet werden, ob und inwiefern sie für eine erneute Verwendung in anderen Lerngruppen oder Konstellationen hilfreich sein könnten ...

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

Weitere Notizen/Kommentare/Hinweise/Fragen

Zu den verwendeten Materialien

Die Materialwahl bietet vielfältige Optionen zur Differenzierung, da jeweils unterschiedliche Merkmale der Materialien auch andere Aufgabenstellungen erlauben, erleichtern oder anspruchsvoller machen können:

- Bei **Würfeln** (Steckwürfel oder Holzwürfel) entbindet die gleiche Grundform von differenzierte(re)n Körperbeschreibungen, die mehr Fachbegriffe erfordern würden (s. u.).
- Bei **mehrfarbigen** Würfeln ist die gleiche Grundform entlastend, im Fokus bleiben Farbe (als zusätzliches Merkmal) und Lage.
- Bei **einfarbigen** Würfeln erhöht sich der Anspruch, weil sich die Anleitung auf Lagebeziehungen reduziert (vor/hinter/rechts/links/auf/unter).
- Bei **Steckwürfeln** sind auch grundsätzlich andere Konfigurationen möglich als bei Holzwürfeln (z. B. überhängende Würfel). Man beachte: Steckwürfel werden (anders als Holzwürfel) in die Hand genommen, was zu unbeabsichtigten bzw. nicht kontrollierten Raumlageveränderungen des Würfelgebäudes führen kann!
- **Verschiedene Körperformen/Holzbauklötze** (Würfel, quadratische Säule, Quader, Zylinder etc.) erfordern genauere Beschreibungen der Form an sich (bzw. Fachbegriffe bei klassischen Grundformen) und der genauen Platzierung in Relation zu anderen Klötzen.

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

Denkbare Varianten von Baudiktaten

Die folgenden Varianten können im Unterricht unterschiedlich organisiert werden: zum Beispiel an parallel bearbeiteten Stationen oder sukzessiv, wenn die gesamte Lerngruppe (über mehrere Zeiteinheiten hinweg) an jeweils der gleichen Variante arbeitet.

1. Standardversion: S1 baut und diktiert, S2 hört und baut nach (Rückfragen während des Baudiktates sind „nicht gestattet“), S3/4 beobachten und berichten
2. Entwickeln und Speichern von Bauanweisungen für andere (I); Produktionsschritte:
 - (a) Von konkret durchgeführten Baudiktaten werden Audioaufnahmen mitgeschnitten
 - (b) Test der Audioanleitung durch andere Kinder
 - (c) Editieren des Diktattextes (Textverarbeitung)
 - (d) Aufnahme und Verfügbarmachen des finalen Textes
3. Entwickeln und Speichern von Bauanweisungen für andere (II); Produktionsschritte:
 - (a) Sukzessives Bauen einer Konfiguration
 - (b) Paralleles Verschriftlichen einer Bauanleitung
 - (c) Audioaufnahme und Verfügbarmachen dieser Bauanleitung
4. Anfertigen oder Nutzen eines Videos („stummes Baudiktat“) als Vorlage für einen schriftlich zu verfassenden Baudiktattext oder/und als Vorlage zur Audioaufnahme eines Off-Textes; das Nachbauen auf der Grundlage dieses Off-Textes kann dann mit dem stummen Video abgeglichen werden.
5. Zu einem vorgegebenen stummen Baudiktat individuelle Baudiktattexte schreiben und vergleichen (Gütekriterien für Fachtexte!)

Fächerintegrative Potenziale

Mathematische UND sprachfördernde Aspekte/Ziele greifen integrativ ineinander, sie machen jeweils von der SACHE her Sinn: Textmerkmale können direkt auf ihre Wirkung auf Handlungen hin untersucht werden. Textbasierte Mehrdeutigkeiten lassen sich unter Umständen an abweichenden Handlungen erkennen. Textproduktion und Handeln lassen sich als wechselseitiges Korrektiv verstehen.

Hinweis

Die App Book Creator erlaubt es unter anderem, über das Mikrofon eingesprochenen Text als geschriebenen (editierbaren) Text auszugeben und auch geschriebene Texteingaben vorlesen zu lassen.

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

A2.1 Lernkärtchen zur Einführung der App Digitale Stellenwerttafel

1. Lies dir die Aufgabenstellung mit einem Partner gut durch und löse die Aufgabe.
2. Was fällt euch auf? Tauscht euch darüber aus.
3. Sprecht über eure Ergebnisse im Plenum.
4. Entwerft eigene Aufgabenstellungen im Umgang mit der App Digitale Stellenwerttafel und notiert diese in den leeren Kärtchen.

Wie kannst du feststellen, welche Zahl dargestellt wird?	Wann ändert sich die Farbe in der Überschrift? Und warum?
Entferne alle Plättchen.	Erzeuge möglichst schnell die Zahl 8.
Lege 16 Plättchen in die Einerspalte. Was kannst du jetzt tun, damit du die übliche Darstellung der Zahl 16 in der Stellenwerttafel erhältst?	Stelle die Zahl 8 dar und ziehe dann ein Plättchen von der Einerspalte in die Zehnerspalte. Erkläre, was passiert.
Erzeuge 2 Zehner und 3 Einer. Ziehe dann ein Plättchen von der Zehner- in die Einerspalte. Erkläre, was passiert.	Stelle die Zahl 23 dar. Was passiert mit der Zahl, wenn du nun Plättchen verschiebst? Finde verschiedene Möglichkeiten, die 23 darzustellen.
Stelle die Zahl 58 nur mit Einern dar. Lösche die Zahl dann so schnell wie möglich.	

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

A3.1 Checkliste zur Selbstreflexion der Lehrkraft mit Blick auf das Thema Algorithmen im Alltag

Checkliste Algorithmen im Alltag – was können meine Schüler?

Haben meine Schüler bereits in anderen Fächern Alltagsvorgänge behandelt?

Welche sind das?

Kann ich sie für meinen Unterricht nutzen?

In welcher Form liegen Beschreibungen dieser bereits vor?

Was können meine Schüler aus dem Deutschunterricht heraus?

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

Checkliste Algorithmen im Alltag – was können meine Schüler?

Insbesondere:

Kennen sie Beschreibungen von Vorgängen?

Kennen sie Beschreibungen von Wegen?

Kennen sie Beschreibungen von Orten?

Kennen sie die Merkmale der entsprechenden Beschreibungsarten?

Können sie selbstständig Texte verfassen oder benötigen sie dabei noch weitere Anleitung?

Kennen sie entsprechende Textbausteine, um Textkohärenz zu schaffen?

Kennen sie typische Textbausteine zum Verfassen von Beschreibungen?

Kennen sie den Imperativ?

Können sie mithilfe von Imperativkonstruktionen Befehle formulieren?

Wie hoch sind die Abstraktionsfähigkeiten der Schüler?

Müssen die Schüler den gewünschten zu beschreibenden Vorgang selbst durchführen (oder können sie auf Erfahrungen zurückgreifen), um die Beschreibung zu verfassen?

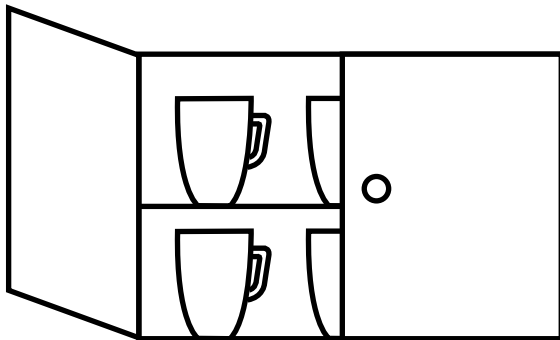
Welche Vorgänge sollten also innerhalb der Lerngruppe gemeinsam oder in Partner- bzw. Gruppenarbeit selbst durchgeführt werden?

Welche zusätzlichen Materialien mit Blick auf Sprachsensibilität benötigen sie hierfür (z. B. Bilder, Videosequenz, Wörterbuch, Wortspeicher, Textbausteine)?

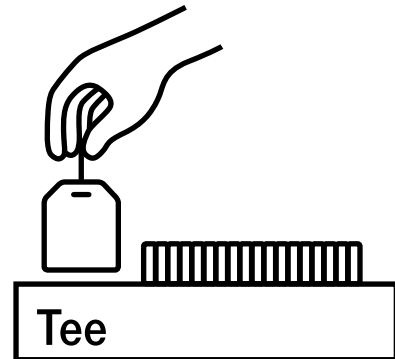
Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

A3.2 Teekochen

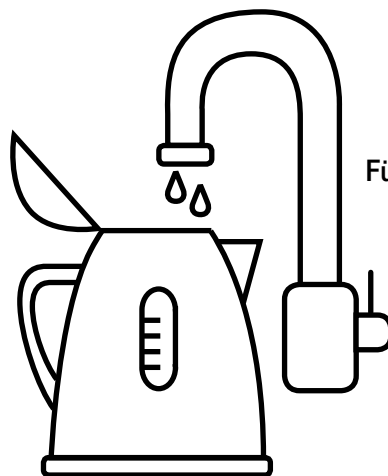
1. Bildet Kleingruppen und betrachtet die Bilder. Legt diese in die richtige Reihenfolge und bespricht dies im Plenum.



Nimm die Tasse



Nimm den Teebeutel



Fülle den Wasserkocher

2. Lest nun den Text zum Teekochen. Färbt die drei Handlungen, die ihr im Text findet, in der richtigen Farbe ein (gelb, blau, pink).

Teekochen

Zuerst nehme ich die Tasse aus dem Schrank und dann den Teebeutel aus der Kiste. Ich fülle Wasser in den Wasserkocher.

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

3. Nehmt die Requisiten und macht zum Beispiel mithilfe eines Tablets Fotos von den drei Handlungen und druckt diese aus.

4. Ordnet nun die drei Imperativsätze den passenden Bildern zu.
Klebt alles auf ein Plakat und besprecht eure Lösungen im Plenum.

Fülle Wasser in den Wasserkocher!
Nimm die Tasse aus dem Schrank!
Nimm den Teebeutel aus der Kiste!

5. Bildet aus den Sätzen Imperativsätze.

Satz	Imperativsatz
Ich fange den Ball.	
Ich trage die Einkaufstasche.	
Ich lese ein Buch.	
Ich koche eine Suppe.	
Ich suche meine Schuhe.	
Ich gehe in die Schule.	



DEUTSCHUNTERRICHT

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

B1.1 Einführung Hörspielsoftware

1. Seht euch das Tutorial an. Notiert euch alles, was ihr später braucht (Arbeitsschritte, Tasten).
2. Ging das zu schnell, dann seht es noch einmal an.
3. Kreuzt nun an, was richtig ist. Die Buchstaben ergeben das Lösungswort. Achtung: Ö = OE

a) Was liebt Lotti?

Sie liebt Hörspiele. (H)

Sie liebt die Ferien. (U)

b) Was musst du zuerst machen, wenn du ein Hörspiel erstellen möchtest?

Du musst Pudding kochen. (F)

Du musst Ideen für eine Geschichte finden. (O)

c) Was ist besonders wichtig bei Hörspielen?

Es ist ein gutes Klima wichtig. (G)

Die Geräusche sind wichtig. (E)

d) Was hilft bei der Erarbeitung der Geschichte?

Ein Storyboard hilft. (R)

Es hilft ein Mathebuch. (V)

e) Was brauchst du für die Aufnahme?

Man benötigt einen Beamer. (Z)

Man braucht ein Aufnahmegerät. (S)

f) Womit kannst du Fehler beheben und Lautstärken bearbeiten?

Das funktioniert mit einem Computer. (P)

Man kann dies mit einem Radiergummi. (E)

g) Wie heißt die zickzackförmige Spur in der Software Audacity?

Sie heißt ZickZack. (B)

Sie heißt Tonspur. (I)

h) Was machst du mit unnötigen Geräuschen oder Versprechern?

Man schneidet sie heraus. (E)

Man lässt sie im Hörspiel drin. (N)

i) Womit kannst du feststellen, an welcher Stelle der Fehler sitzt?

Dafür nutzt man die Zeitleiste. (L)

Hierfür benötigt man den Zahlenstrahl. (X)

j) Womit kannst du Geräusche oder zu leise gesprochene Teile hervorheben?

Dies geht mithilfe einer weiteren App. (A)

Dies macht man mit der Lautstärkefunktion. (E)

Lösungswort: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

B1.2 Arbeit mit dem Storyboard

1. Seht euch das Tutorial zur Arbeit mit dem Storyboard an.
Tipp: Ihr könnt euch beim Anschauen Notizen machen.
2. Arbeitet in einer kleinen Gruppe bis zu vier Kindern zusammen.
3. Lest die Satzstreifen unten auf der Seite. Schneidet sie aus, legt sie in die richtige Reihenfolge und klebt sie dann auf.

Szene/Bild	Handlung	Dialog/Erzähler/ Erzählerin	Geräusche	Zeit

Überlege, was die Personen oder der Sprecher bzw. die Sprecherin sagt.
Wie lange dauert die Szene? Notiere zum Schluss deine vermutete Zeit.
Überlege, welche und wie viele Szenen du darstellen möchtest. Male die Bilder ein. Oder schreibe einen kurzen Text dazu.
Wenn eine Szene umgestaltet werden muss oder kürzer bzw. länger dauert, kannst du das am Schluss ändern.
Welche Geräusche sollen im Hintergrund erscheinen? Notiere diese in der Spalte „Geräusche“.

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

B1.3 Arbeit mit dem Storyboard

1. Arbeitet in Kleingruppen zusammen.
2. Überlegt euch zuerst eine Geschichte. Überlegt euch dann, in welche Abschnitte (Szenen) ihr eure Geschichte unterteilen könnt.
3. Überlegt dann, was in den Szenen passiert. Das könnt ihr in Stichworten aufschreiben.
4. Schreibt die Geräusche auf, die ihr einbauen wollt. Schreibt dazu, womit ihr diese Geräusche macht.
5. Tragt die Zeit ein, die ihr für die einzelnen Szenen benötigt.

	Szene/ Bild	Handlung	Dialog/Erzähler/ Erzählerin	Geräusche	Zeit
Szene 1					
Szene 2					
Szene 3					
Szene 4					

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

B1.4 Betontes Lesen und Geräusche

1. Findet euch in Kleingruppen oder in Lese-Tandems (also zu zweit) zusammen.
2. Lest die Sätze in den Sprechblasen betont vor (also fröhlich, wütend, ängstlich, übermütig ...).
3. Was fällt euch auf?

Entschuldigung, könnten
Sie mir bitte helfen? Ich
suche den Weg zum Bahnhof.

Oh nein, ich habe schon
wieder den Bus verpasst!

Es war super im Kino!
Der Film war sehr spannend.
Hoffentlich gibt es
eine Fortsetzung.

Hallo Tim! Herzlichen
Glückwunsch zum
Geburtstag!

Und schon wieder bricht ein
neuer Tag an. Die Sonne geht
auf, die Stimmung ist ruhig.

Das Licht ist aus und es
gruselt mich. Was raschelt
da im Dunkeln?

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

4. Womit könnt ihr die Geräusche aus der Tabelle machen? Tragt das Material ein.
5. Denkt euch eigene Geräusche aus und füllt die Tabelle.
6. Stellt eure Geräusche im Plenum vor. Erraten die anderen, um was es sich handelt?

Geräusch	Material
Regentropfen	
Getränk eingießen	
Hund bellt	
Applaus	

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

B1.5 Poster Hörspiele

HÖRSPIELE MIT AUDACITY



AUFNEHMEN UND ABSPIELEN

- Aufnahmen mit Audacity machen:
 - Die Aufnahme starten.
 - Die Aufnahme pausieren.
 - Die Aufnahme stoppen.
- Abspielen von Aufnahmen:
 - Die Tonspur wird immer von Anfang an abgespielt.
 - Um von einer bestimmten Stelle zu starten, beim Abspielen auf die Stelle klicken.



REIHENFOLGE ÄNDERN

Symbol klicken, um die Tonspur zu verschieben.

- Tonspur oder Teil der Tonspur, die verschoben werden soll, mit dem Mauszeiger auswählen.
- Tonspur oder Teil der Tonspur verschieben.



TONSPUREN SCHNEIDEN

Symbol klicken, um die Tonspur zu schneiden.

- Teil der Tonspur, der geschnitten werden soll, mit dem Mauszeiger markieren.
- Markierten Abschnitt der Tonspur entfernen:
 - Auf die Menüleiste klicken.
 - Auf Bearbeiten klicken.
 - Löschen auswählen.



LAUTSTÄRKE VERÄNDERN

Die Lautstärke in einer Tonspur verändern:

Klicken, um Punkte mit der Maus im ausgewählten Bereich der Tonkurve zu setzen.

- Es müssen min. 4 Punkte gesetzt werden!
- Dann die Punkte hoch oder runter schieben, um die Lautstärke in diesem Bereich zu ändern.



EFFEKTE EINBAUEN

Effekte in der Menüleiste auswählen:

- Ausblenden: Ton wird langsam leiser
- Einblenden: Ton wird langsam lauter
- Geschwindigkeit ändern
- Klick und Pop: Entfernt Störgeräusche
- Kompressor: Macht laute Stellen leise
- Wiederholen: Abschnitt mehrmals abspielen



EXPORTIEREN

Fertiges Hörbuch exportieren, damit man sie auf allen Geräten abspielen kann.

Exportieren:

- Auf die Menüleiste klicken.
- Auf Datei klicken.
- Exportieren auswählen.
- Als Format MP3 auswählen.
- Gerät auswählen, wohin das Hörbuch exportiert werden soll.
- Auf Exportieren drücken.

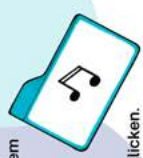


KOPIEREN UND DUPLIZIEREN

Tonspur oder Teil der Tonspur mit dem Mauszeiger auswählen.

Kopieren und Duplizieren:

- Auf die Menüleiste klicken.
- Auf Bearbeiten gehen.
- Auf Kopieren oder Duplizieren klicken.



AUFNAHMEN IMPORTIEREN

Audiodatei mit der Maus vom Dateinordner ins Arbeitsfenster von Audacity ziehen.

ODER

- Auf die Menüleiste klicken.
- Auf Datei klicken.
- Importieren auswählen.
- Die Audiodatei suchen.



SPEICHERN

Hörbuch immer regelmäßig speichern!

- Um das Hörbuch zu sichern, muss es gespeichert werden.
- Hörbuch speichern:
 - Auf die Menüleiste klicken.
 - Auf Datei klicken.
 - Auf speichern drücken.

© 2018

Illustrationen: Angela Clauß
Ergänzende Illustrationen und Design: Claire Granereau
Text: Claire Granereau
Tutoriat: Jannika Pratska und Jan-Hendrik Gantzkow
Projektleitung und Betreuung: Jennifer Reiske und Michael Lund

Gefördert von der:

Deutsche Telekom Stiftung

Im Rahmen des Projektes Digitale Medien Inklusive, Fachbereich 12, Universität Bremen

Universität Bremen

B1.6 Poster Trickfilme

Stop Motion Studio

Storyboard

- Geschichte, Situation überlegen, Buch auswählen
- Wichtige Handlungspunkte aufschreiben.
- Welche Geräusche sollen zu hören sein?
- Welche Materialien werden gebraucht?
- Wie lang sollen die Szenen werden? Text sprechen und Zeit stoppen.

Einstellungen für das Tablet

! Tablet vor dem Filmen voll aufladen !

- „Stop Motion Studio“ benötigt viel Akku!
- Tablet am Stativ befestigen.
- Hintergrund am Tisch befestigen.
- Kamera des Tablets so ausrichten, dass nur der Hintergrund aufgenommen wird.

Neuen Film beginnen

- Stop Motion Studio öffnen.
- Drücken und neuen Film starten.

Abspielgeschwindigkeit

! Einstellung vor dem Fotografieren machen !

Auswählen

Einstellung:

- Wie viele Bilder pro Sekunde (FPS) sollen angezeigt werden?
- Zwischen 3 bis 8 Bilder pro Sekunde sind empfehlenswert.

Bilder machen

Kamera Symbol auswählen.

Um Bilder aufzunehmen, den Auslöser drücken (rechts im Fenster).

Dieses Symbol auswählen, um die Bilder anzusehen.

Bilder löschen

Bild auswählen.

Drücken, um Bild zu löschen.

Auswahl von Bildern machen

- Bild auswählen und darauf drücken.
- Auswahl im „Pop Up“ Fenster drücken.
- Um mehrere Bilder auswählen, mit dem Finger nach rechts oder links wischen.
- Um die Auswahl aufzuheben, auf ein Bild klicken, welches nicht ausgewählt ist
- Um mehrere Bilder zu entfernen, Bilder auswählen und löschen

Bildfrequenz verlängern

- Ein Bild soll länger gezeigt werden?
- dafür das Symbol „Pausieren“ drücken.
- Im „Pop Up“ Fenster einstellen, wie lange das Bild pausiert werden soll.
- Bei z.B. 5 FPS 5 Mal pausieren, damit das Bild eine Sekunde angehalten wird.

Töne aufnehmen

Bild auswählen und Mikro drücken.

- Bevor die Aufnahme beginnt:
 - 1.) Es wird von 3 runtergezählt.
 - 2.) Aufgenommen wird erst, wenn „Aufnahme“ angezeigt wird.
- Aufnahme zur Überprüfung abspielen.
- Aufnahme speichern, indem „Akzeptieren“ gedrückt wird.

Töne einfügen

Zu den Aufnahmen sollen Musik und weitere Töne hinzugefügt werden:

Lautsprecher Symbol drücken, um Töne zu importieren.

Es können diese Töne eingefügt werden:

- Hintergrundgeräusche
- Soundeffekte
- Audiodateien vom Gerät z.B. Musik

Ton bearbeiten

Die Tonspur soll geschnitten werden:

- Tonspur auswählen und das Ton Symbol drücken.
- Mit den Reglern rechts und links kann die Tonspur in der Länge verändert werden, bis es passt.
- Blau gefärbter Teil der Tonspur wird nicht abgespielt.
- Symbol drücken, um die Tonspur zu löschen.

Ton auf ein Bild beschränken

- Der Ton soll nur auf einem Bild zu hören sein:
- Dafür das Symbol „Pausieren“ drücken
- Nun wird der Ton nur auf diesem Bild abgespielt.

Exportieren

Von der Arbeitsfläche zurück auf die Startseite gehen.

Symbol auswählen und „Teilen“ drücken.

- Entweder mit Email versenden ODER
- Mit Airdrop teilen (nur bei Apple Geräten).
- Mit Bluetooth teilen (für Android).

© 2018

Illustrationen und Design: Claire Granereau

Text: Jan Zimmermann, Caroline Besler und Claire Granereau

Tutorial: Jan Zimmermann und Caroline Besler

Projektleitung und Betreuung: Jennifer Reiske und Michael Lund

Gefördert von der:

Deutsche Telekom Stiftung

Im Rahmen des Projektes Digitale Medien Inklusive, Fachbereich 12, Universität Bremen

Universität Bremen

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

B2.1 Reflexionsbogen nach der Lektüre

Ich habe das folgende Buch gelesen:

Ich male die Geschichte mit diesen drei Bildern und schreibe kurz dazu, wovon die Bilder handeln:

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

Ich schreibe fünf Wörter auf, die das Buch beschreiben:

Meine Lieblingsfigur in diesem Buch ist _____

weil, _____

_____.

Ich wünsche dem Buch viele Leser, weil



SACHUNTERRICHT

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

C1.1 Arbeit mit MuxBooks



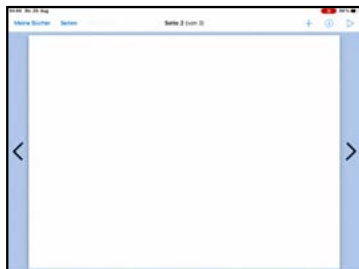
1. Was findet in MuxBooks Platz?

- a) Ich kann hier Bücher mit Videos, Bildern und Texten erstellen. (H)
- b) In MuxBooks kann ich nur Texte schreiben. (E)



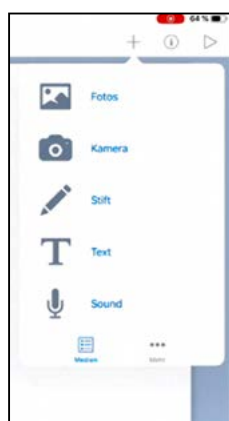
2. Womit kannst du MuxBooks gestalten?

- a) Ich gestalte sie zum Beispiel mithilfe der App Book Creator. (A)
- b) Ich gestalte sie mit einem Rechenprogramm. (I)



3. Was machst du, um die Seite umzublättern?

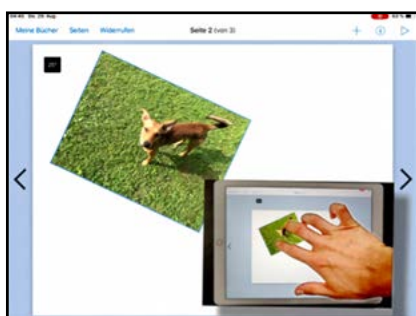
- a) Ich tippe auf die linke, untere Ecke. (C)
- b) Ich tippe auf den rechten Pfeil an der Seite. (U)



4. Wie kannst du Texte, Bilder oder Geräusche einfügen?

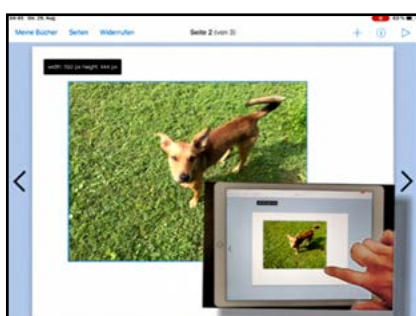
- a) Dies mache ich mit der +-Taste. (S)
- b) Diese füge ich mit einer Pfeiltaste ein. (F)

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------



5. Was geschieht, wenn du ein Bild mit zwei Fingern berührst und drehst?

- a) Das Bild dreht sich auch. (T)
- b) Das Bild bleibt so, wie es ist. (S)



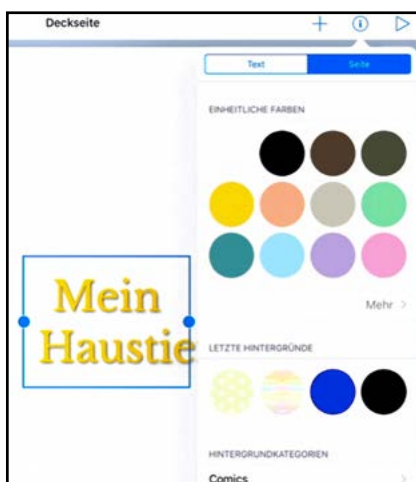
6. Was geschieht, wenn du die Punkte am Außenrand des Bilds mit den Fingern nach innen oder außen schiebst?

- a) Die Bilder verschwinden von der Seite. (S)
- b) Die Bilder werden kleiner oder größer. (I)



7. Was kannst du mithilfe des I (Symbol i im Kreis) machen?

- a) Ich kann mehr über das Programm erfahren. (B)
- b) Ich kann beispielsweise Texte verändern. (E)



8. Wie kannst du den Hintergrund der Seiten gestalten?

- a) Hierfür drücke ich auf „Seite“. (R)
- b) Hierfür verwende ich den Stift. (U)

Lösungswort _____

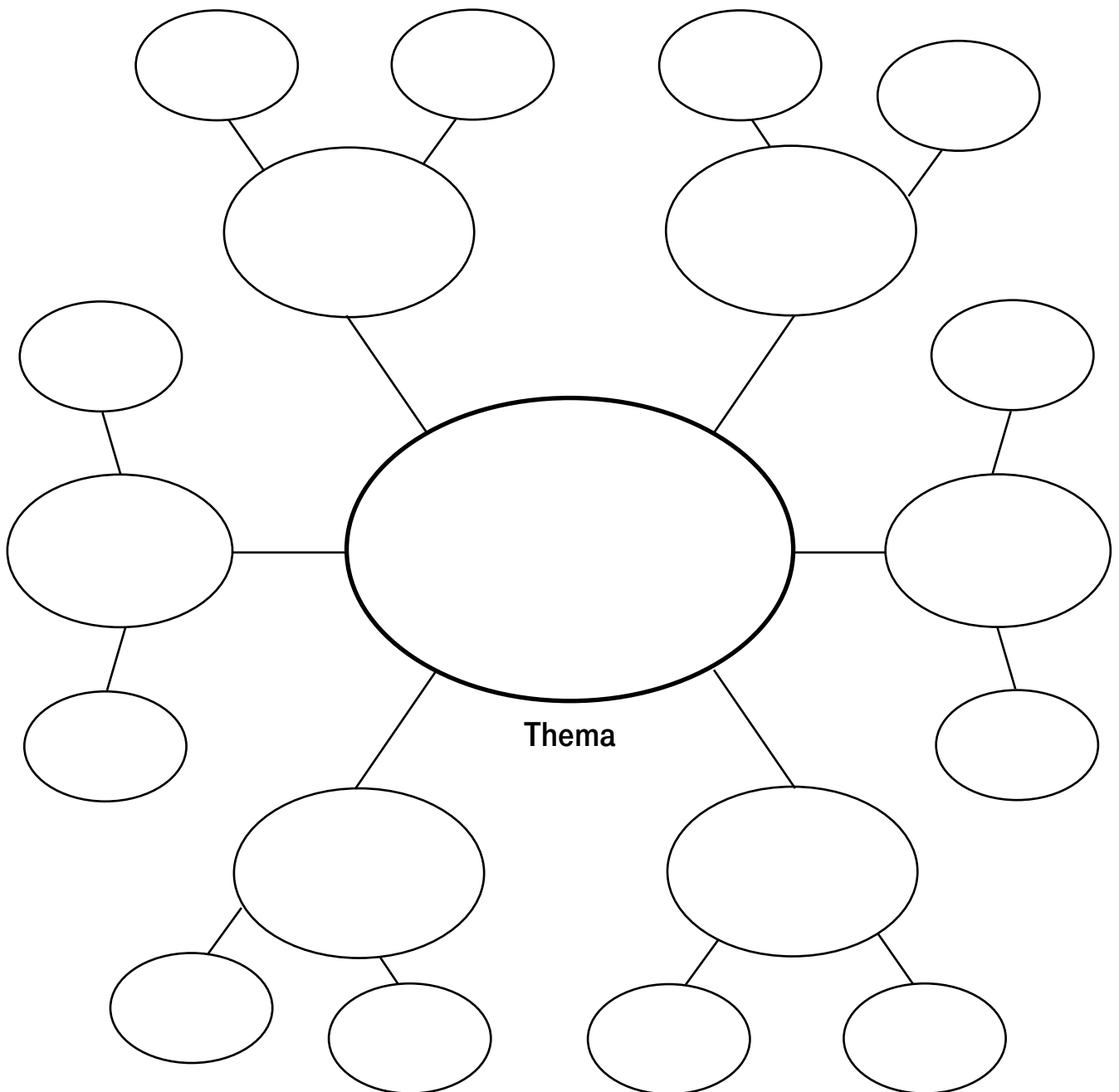
Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

**Mit wem möchtest du gern ein MuxBook gestalten? Welches Thema sucht ihr euch aus?
Notiert eure ersten Gedanken.**

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

C1.2 Mindmap erstellen

1. Finde dich mit einem oder mehreren Partnern zusammen.
2. Schreibt das Oberthema in die Mitte der Mindmap.
3. Überlegt zusammen, was euch zu der Thematik einfällt und notiert die Begriffe in der Mindmap.



Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

C1.3 Recherche in Büchern und im Internet

1. Ihr könnt Informationen in Büchern und im Internet zu der Thematik suchen.
Das nennt man „recherchieren“.
2. Überlegt gemeinsam, welche Vorteile die Recherche im Buch hat – und welche Nachteile?

Vorteile Recherche im Buch	Nachteile Recherche im Buch

3. Welche Vorteile und welche Nachteile hat die Recherche im Internet?

Vorteile Recherche im Internet	Nachteile Recherche im Internet

Es gibt spezielle Internetseiten für Kinder, auf denen ihr Informationen finden könnt. Diese sind zum Beispiel Blinde Kuh, Frag Finn, Klexikon, Grundschulwiki. Wenn ihr einen Begriff in das Suchfeld eingibt und die Eingabetaste drückt, so erscheinen die Ergebnisse. Das sind häufig recht viele – oft über mehrere Seiten hinweg. Merkt euch, dass ihr möglichst gründlich sucht, denn das erste Suchergebnis ist nicht zwangsläufig das beste Ergebnis für eure Recherche. Klickt den Treffer an, von dem ihr meint, dass er gut zu eurer Recherche passt. Dann öffnet sich die Seite.

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

C1.4 Ablaufplan für unser MuxBook zum Thema _____

Überlegt gemeinsam, wie euer MuxBook aussehen soll:

- Wie viele Seiten soll es haben?
- Welche Informationen stehen auf welcher Seite?
- Wie wird es schrittweise aufgebaut?
- Werden etwa Töne eingebaut?

1. Schreibt einen Ablaufplan und notiert euch wichtige Inhalte oder Sprechtexte sowie Geräusche.

2. Sprecht die Planung anschließend gemeinsam durch und ändert sie ab, wenn es nötig sein sollte.

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

C1.6 Eine Präsentation zum Thema halten

1. Checkliste – eine Präsentation halten

- ☒ Ihr sollt euer Plakat oder eine Präsentation vor eurer Klasse vorstellen?
- ☒ Dann schreibt zunächst in eurer Gruppe einen Text dazu auf.
- ☒ Übertragst diesen abschnittsweise auf Karteikarten.
- ☒ Übt dann den Vortrag des Texts.
- ☒ Begrüßt euer Publikum. Achtet während des Vortrags darauf, euer Publikum anzusehen, laut und deutlich zu sprechen sowie offen und der Klasse zugewandt zu stehen.
- ☒ Tragt mithilfe abwechslungsreicher Satzanfänge vor, verwendet treffende Wörter und Fachwörter und vermeidet Füllwörter wie „und dann“, „äh“ oder „und so“.
- ☒ Es ist hilfreich, an manchen Stellen zusätzliches Anschauungsmaterial zu zeigen oder herumzugeben. Setzt dieses Material sparsam und effektiv ein.
- ☒ Bereitet euch auf mögliche Fragen eurer Zuhörer vor.

2. Was ist richtig – was ist falsch? Kreuze an.

Aussage	richtig	falsch
Zunächst schreibe ich einen Text zu meinem Plakat.		
Während des Vortrags schaue ich auf den Boden.		
Ich spreche leise.		
Ich verwende abwechslungsreiche Satzanfänge und treffende Wörter.		
Ich vermeide Füllwörter wie „und dann“ oder „äh“.		
An manchen Stellen hilft es, weiteres Anschauungsmaterial einzubringen.		
Auf Fragen aus dem Publikum muss ich mich nicht vorbereiten.		

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

C1.7 Eine Präsentation bewerten

1. Du hast die Aufgabe, eine Präsentation deiner Mitschüler zu bewerten.
Die folgende Checkliste hilft dir dabei.

2. Checkliste

Die Präsentation halten _____

Datum und Zeit _____

Titel der Präsentation _____

	stimmt besonders	stimmt	stimmt eher nicht
Die Gliederung ist gelungen.			
Die Gestaltung des Plakats ist gelungen.			
Die Texte zum Plakat sind passend.			
Die Bilder sind passend gewählt.			
Die Vortragenden begrüßen und nennen das Thema.			
Sie führen interessant in die Thematik ein.			
Sie sprechen langsam und deutlich.			
Sie halten Blickkontakt.			
Sie können Fragen beantworten.			

Liebe/Lieber _____

deine Präsentation hat mir _____ gefallen, weil

_____. Besonders gut ist dir dies gelungen:

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

C2.1 Unser Protokoll zum Versuch

Mithilfe eines Versuchsprotokolls hältst du schriftlich und bildlich fest, welchen Versuch du durchführst, was du dafür brauchst, was du vermutest und wie der Versuch verlief. Anschließend notierst du noch die wissenschaftliche Erklärung.

Arbeitet bei Versuchen immer in Partnerarbeit oder in Kleingruppen.

Unser Versuch heißt: _____

Hierfür brauchen wir: _____

Unsere Vermutung: _____

Unsere Versuchsdurchführung:

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

Das müssen wir besonders beachten:

Das ist unser Ergebnis:

Das ist die wissenschaftliche Erklärung:

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

C3.1 Ein Kurzfilm zu unserer Schule

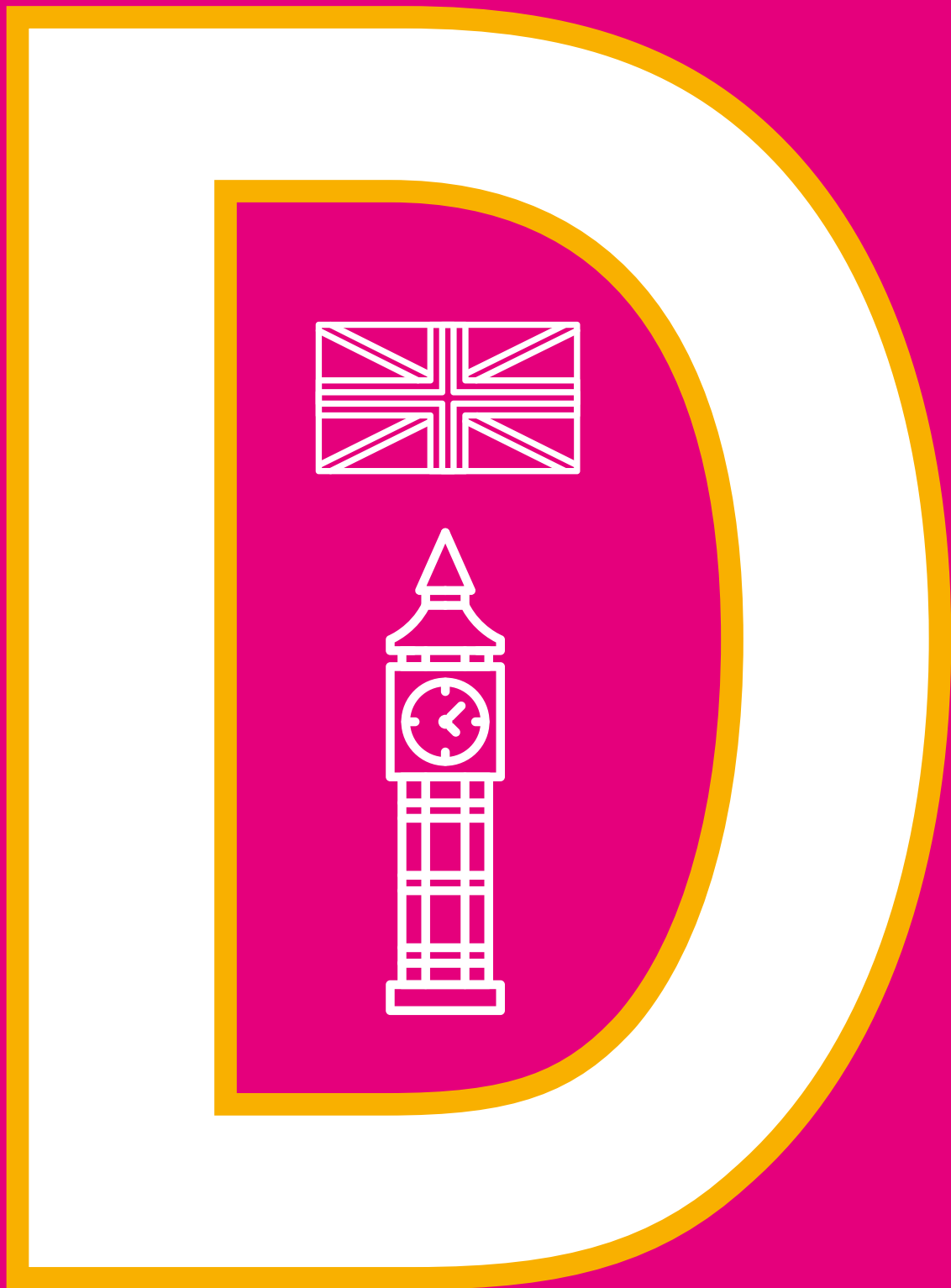
1. Findet euch in Kleingruppen zusammen und geht gemeinsam durch eure Schule.
2. Welche Dinge möchtet ihr gerne in eurem Kurzfilm vorstellen?
Notiert diese kurz auf einem Notizzettel.
3. Wieder im Klassenraum entscheidet ihr euch für bis zu 8 Sequenzen. Dazu entwerft ihr zusätzlich Texte zur Information und bindet – wenn möglich – Geräusche ein.
4. Im Plenum besprecht ihr eure Vorhaben. Überlegt abschließend, ob ihr Anregungen von euren Mitschülern einbaut.
5. Fertigt nun euren Film. Das Poster „Trickfilme“ hilft euch dabei.
6. Stellt euren Film in der Lerngruppe vor.

Ideen	Text	Geräusche
Idee 1		
Idee 2		
Idee 3		
Idee 4		
Idee 5		
Idee 6		
Idee 7		
Idee 8		

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

C4.1 Mehrsprachigkeit und Symbole im Alltag



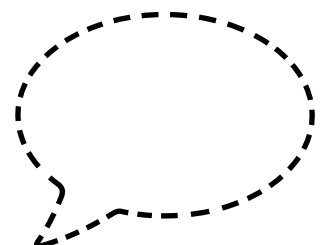
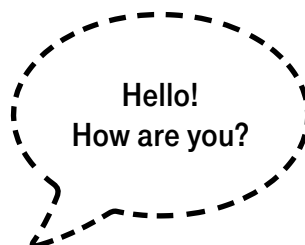
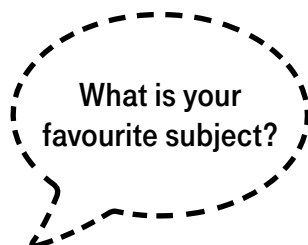
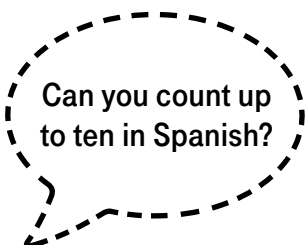
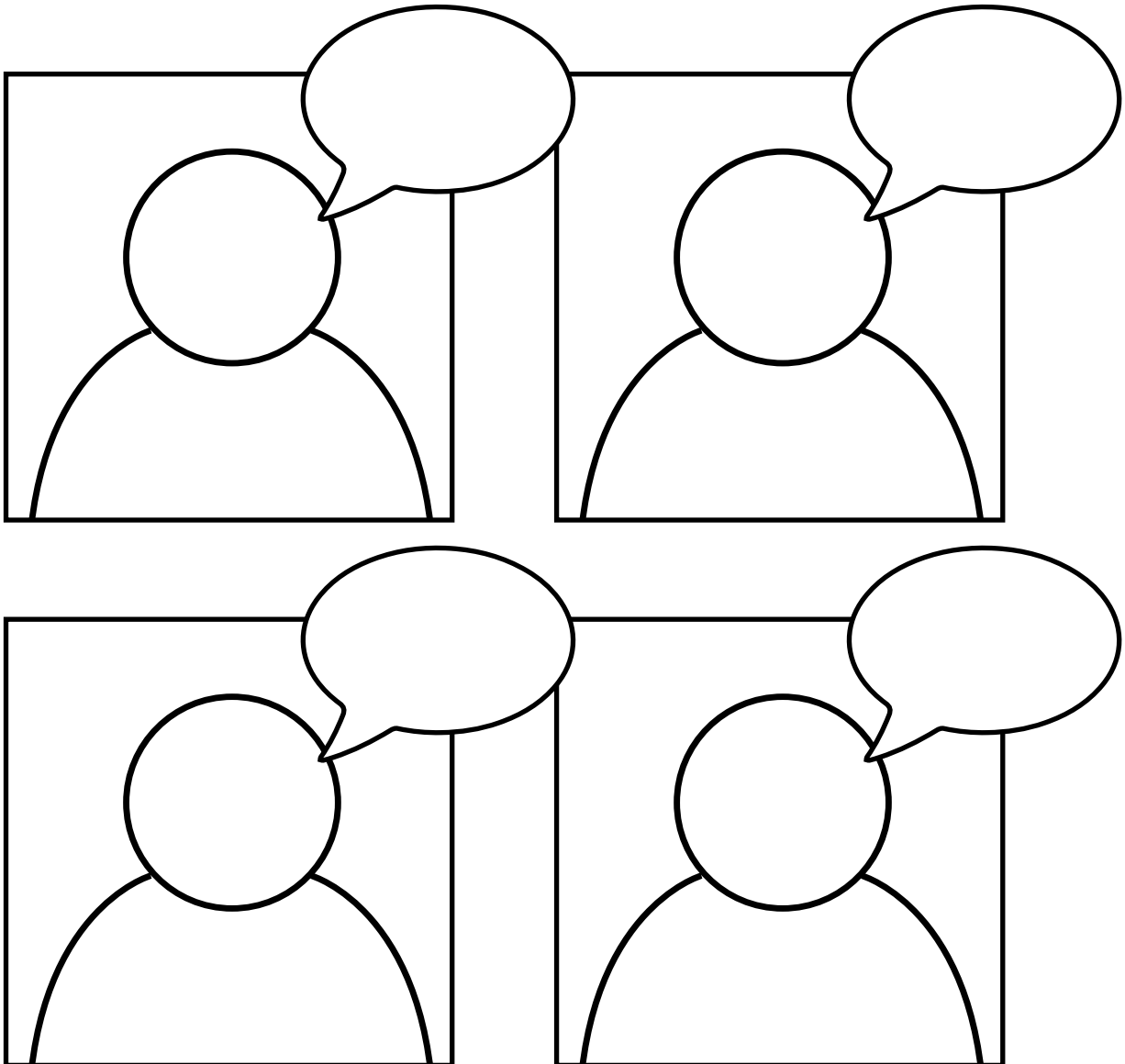


ENGLISCHUNTERRICHT

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

D1.1 Speech Balloons

1. Work together with one or two partners.
2. Cut out the speech balloons below.
3. Draw funny faces or animals.
4. Stick the speech balloons to your funny faces or animals.
5. Read out your speech balloons to the class and show your pictures.



Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

D1.2 How the story ends ...

1. What do you think? How will the story end?
2. Work together with one or two partners.
3. Draw "your" end of the story.



4. Write down your end of the story.

5. Show your picture to the class and read out your story.

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

D1.3 Storyboard English

1. Create your own movie or audio tape.
2. Fill in the storyboard.

	Plot	Dialogues/Narrator	Sounds	Time
Scene 1				
Scene 2				
Scene 3				
Scene 4				

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

D2.1 Emotions



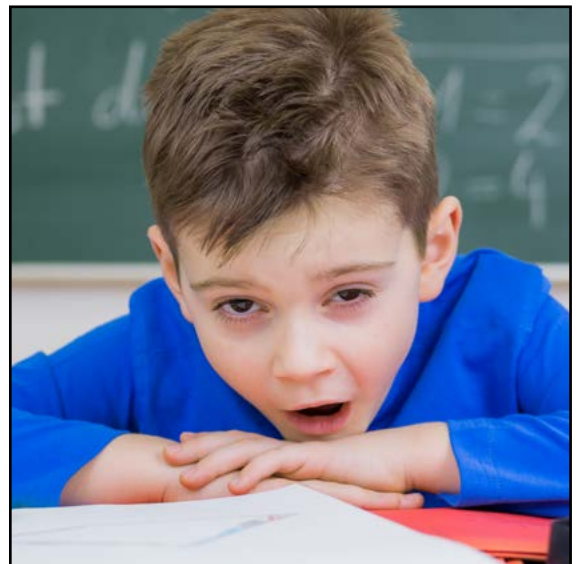
scared



happy



sad



tired

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------



excited



angry



nervous



satisfied

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

D2.2 Emoticons/Emojis helfen, Gefühle auszudrücken



1. Welche Emojis oder Emoticons kennst du? Suche sie in einer kleinen Gruppe mit bis zu vier Kindern auf einer Webseite für Kinder und drucke sie aus.
2. Tauscht euch dann über die von euch gefundenen Emojis oder Emoticons aus.
3. Male hier dein Lieblings-Emoji auf.

4. Setze in den Text passende Emojis. Die Bilder unter dem Text helfen dir dabei.

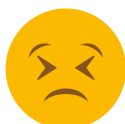
Hi Mum, heute war es lustig.

Bei mir war's stressig.

Paulas kleine Katze ist so süß.

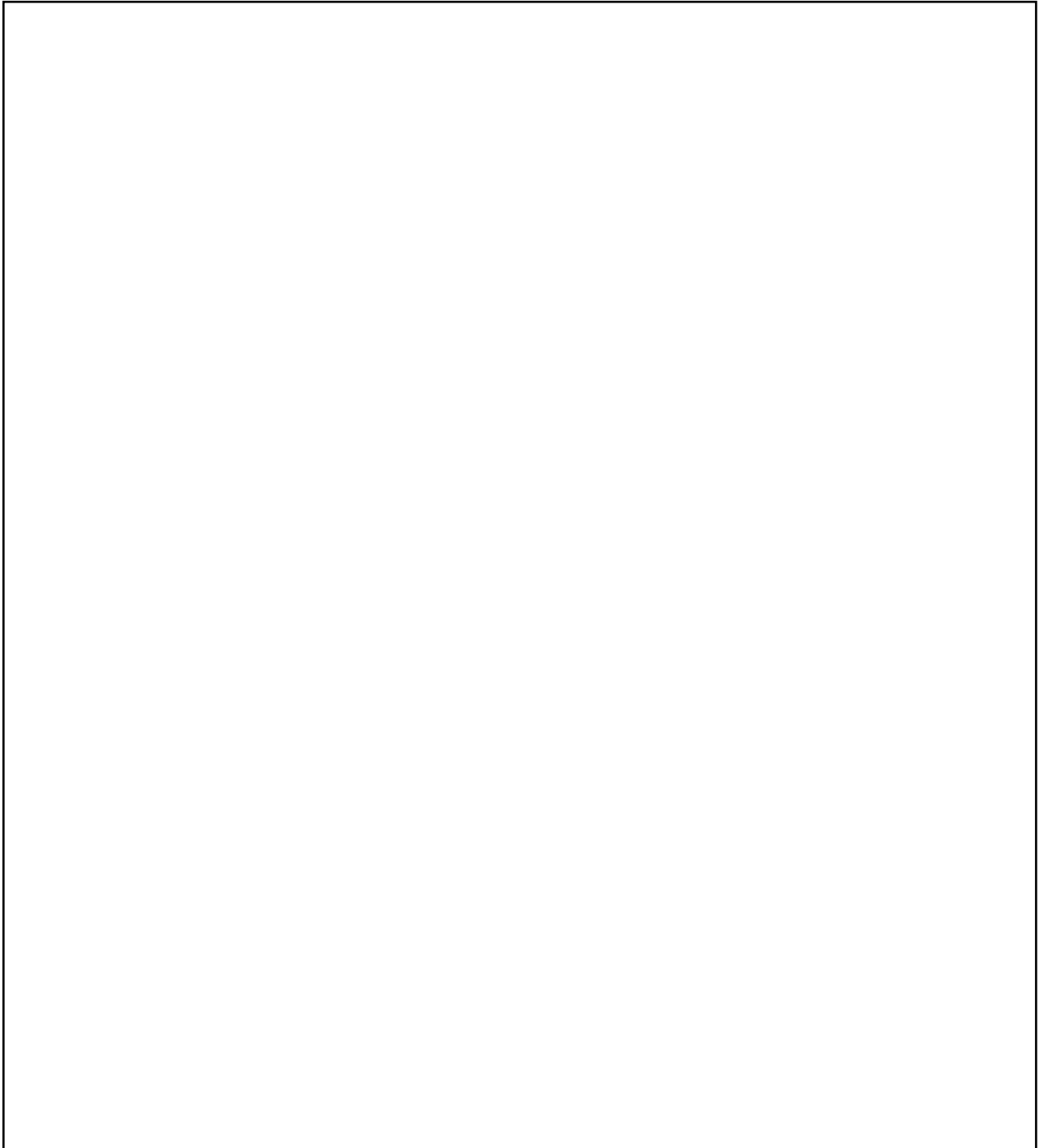
Sie ist so schnell, wir haben geschwitzt.

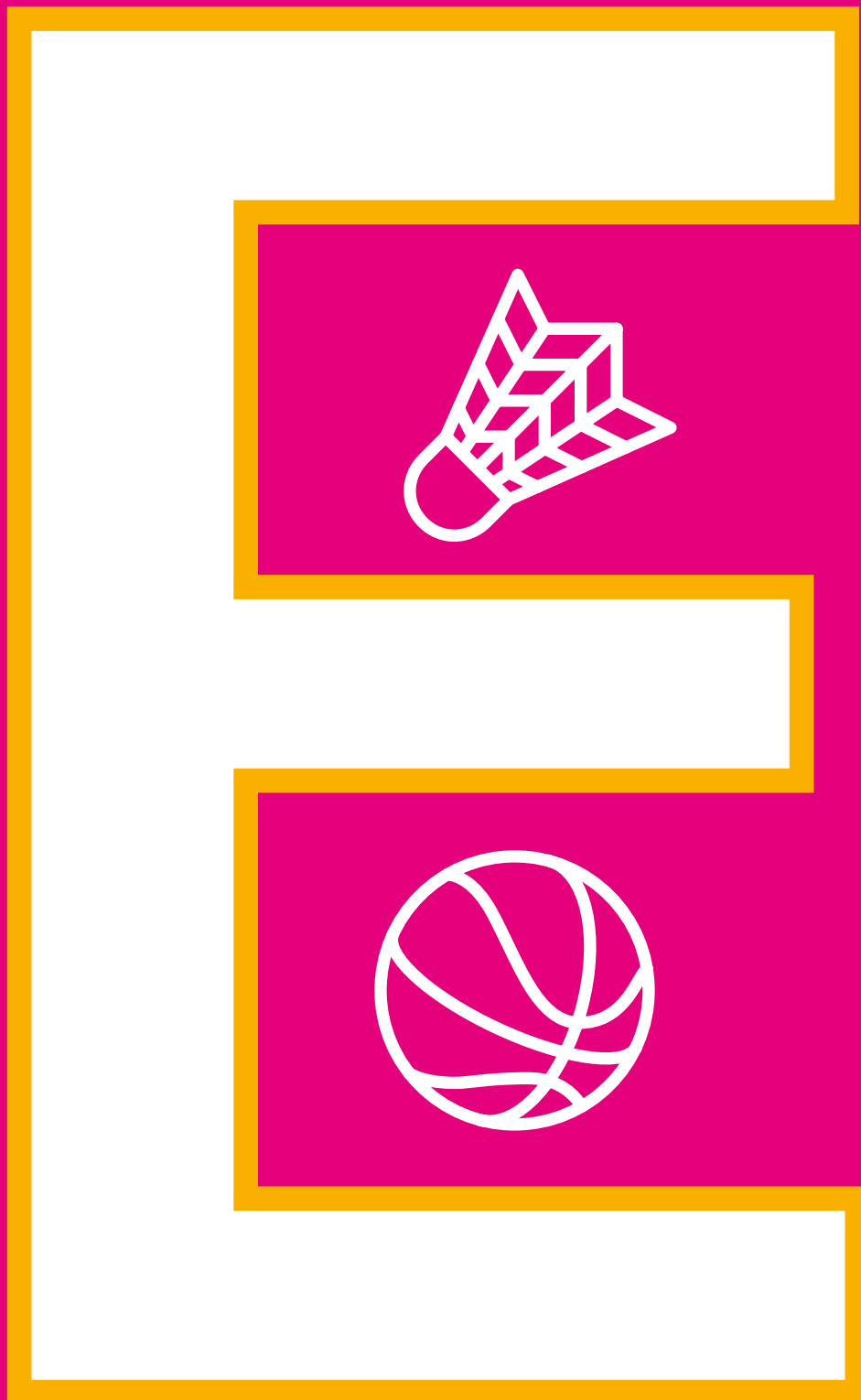
Das ist schön!



Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

5. Hier entwirfst du entweder allein oder mit einem Partner oder einer Partnerin ein Emoji, das du oder ihr später auf ein großes Papier mit Wasserfarben malt. Gebt ihm einen Namen.





SPORTUNTERRICHT

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

E1.2 W-Fragen

1. Der Reporterin Nina sind ihre Interviews durcheinandergeraten.
2. Entwickelt für sie die passenden W-Fragen zu den Antworten.
3. Schreibt die Fragen zu den Antworten.

Wer	Wo	Wann	Warum	Wie viele	Womit	Wie	Was
-----	----	------	-------	-----------	-------	-----	-----

1. _____

Ich habe den Fernseher mit der Fernbedienung angemacht.

2. _____

Der Schlüssel ist auf dem Küchenregal.

3. _____

Ich habe Butter gekauft, weil diese fehlte.

4. _____

Das Wetter heute ist gut.

5. _____

Meine Mutter hat heute angerufen.

6. _____

Bitte melde dich heute Morgen um zehn Uhr.

7. _____

In der Kiste sind 45 Bausteine.

8. _____

Am Wochenende lese ich ein Buch.

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

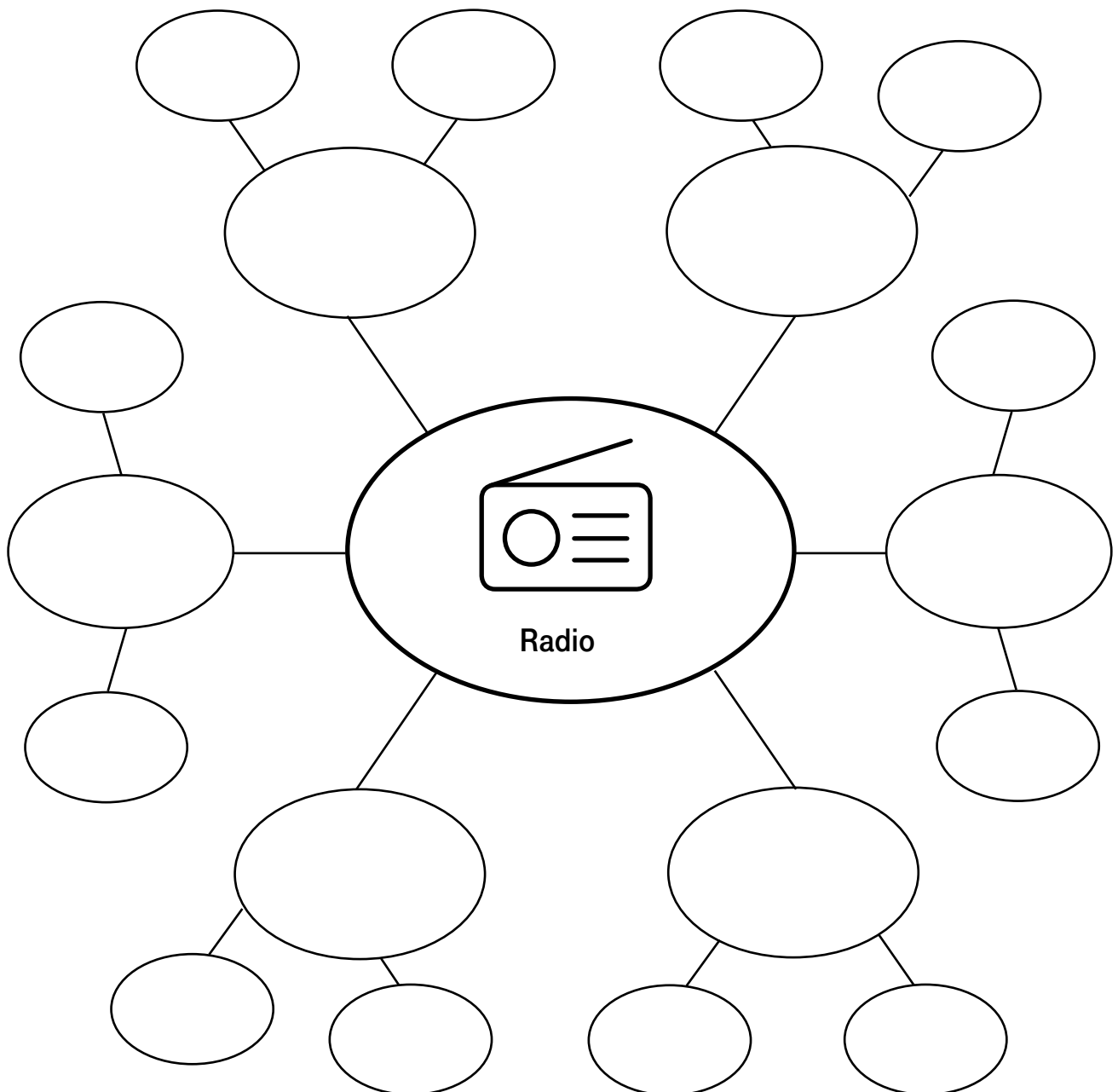
4. Entwickle eigene W-Fragen und notiere sie mit passenden Antworten.
Es dürfen auch lustige Fragen und Sätze sein.



Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

E1.3 Interview für das Radio

1. Notiert in einer Kleingruppe zu der Mindmap, was euch zum Thema Radio einfällt.



Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

E1.4 Mini Dialogues

1. Read out the mini dialogues.

Hello ..., how are you today?
I'm fine. How are you?
Thank you. I'm fine, too.

What's your favourite colour?
My favourite colour is ...
Oh, I like ..., too. And I like ...

What's the weather like today?
It's ...
Thank you.

Do you like spaghetti?
Yes, I do. / No, I don't. And you?
I like spaghetti. And I like ice-cream.

2. Find a partner.
3. Write your own mini dialogues.
- 4 Read them out to your class.

Hello – Good morning! Hi!
How are you? – I'm fine/well/sad ...
Do you like ...? – Yes, I do. / No, I don't.
What's your favourite ...? – My favourite ... is ...
How many ...

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

E1.5 Greenscreen-Technik

1. Lest den Text in Partnerarbeit durch.

Die Greenscreen-Technik ist einfach umzusetzen. Hierfür benötigst du eine App für ein Tablet oder auch für ein Smartphone. Bei der Greenscreen-Technik handelt es sich um ein sogenanntes Chrome Keying.

Die Farben Grün oder Blau kommen beim Menschen selten vor. Deshalb kann man einen Menschen gut vor einem grünen oder blauen Hintergrund freistellen. Wenn du mit Greenscreen-Technik arbeitest, solltest du deshalb möglichst keine grüne Kleidung oder andere grüne Dinge wie Ohrringe oder einen Haarreifen tragen.

Mit wenig Aufwand lässt sich ein ausreichend großer Filzstoff als Leinwand im Klassenraum anbringen. Nicht professionell, aber ausreichend ausleuchten kannst du den Hintergrund und die Personen im Vordergrund mit einfachen Stehleuchten. Mit einem Tablet, einem Stativ und einer passenden App könnt ihr euch in viele Situationen versetzen, zum Beispiel in ein Computerspiel, in ein fernes Land oder in ein Fußballstadion.



Wir kennen die Greenscreen-Technik übrigens aus dem Fernsehen. Zum Beispiel von Nachrichten oder den Wetterberichten. Die Moderatoren stehen in der Regel vor blauen Hintergründen, die digital zur Wetterkarte werden.

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

2. Findet im Suchsel die folgenden Begriffe und kreist sie ein:

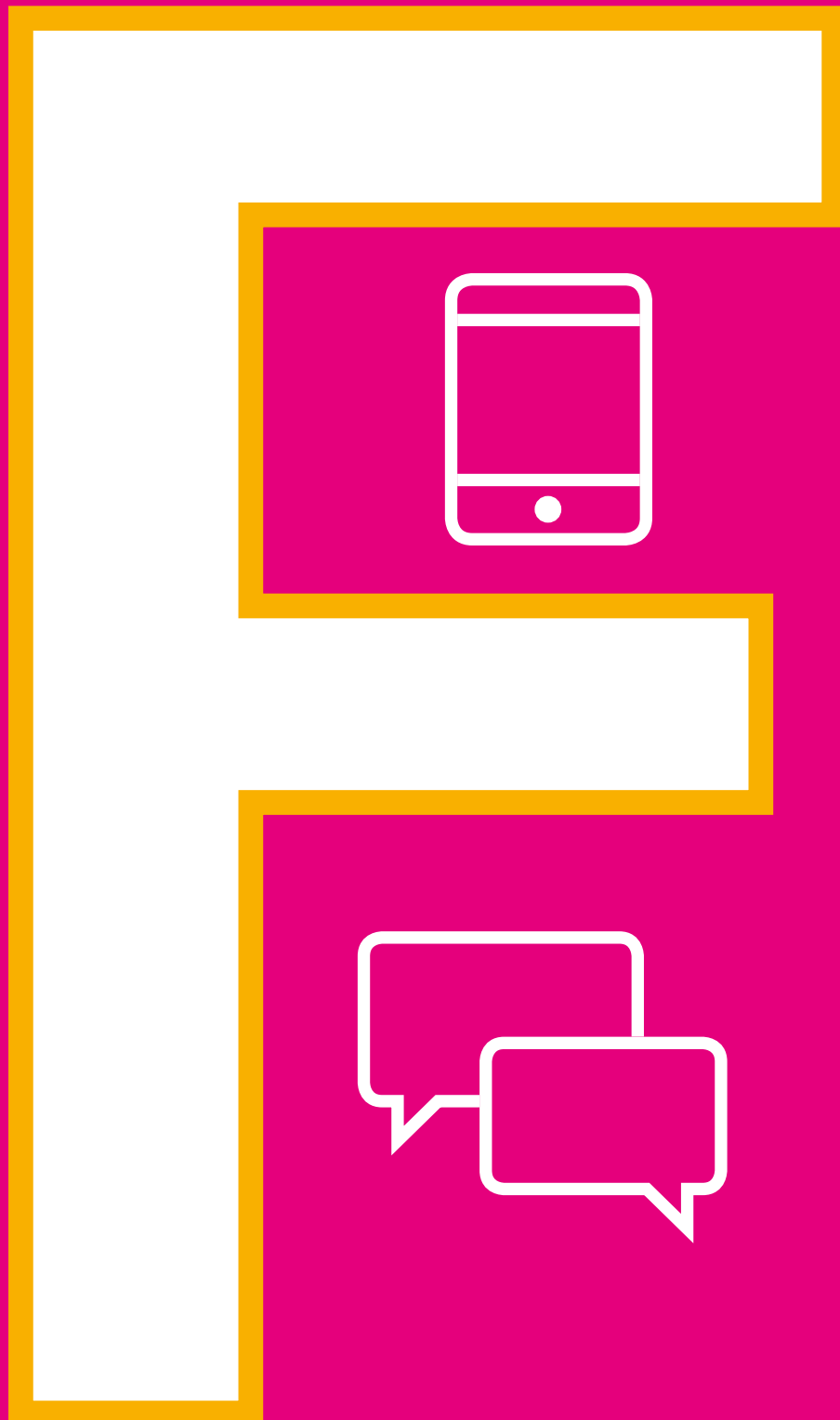
Greenscreen – App – Tablet – Smartphone – Leinwand – ausleuchten – Stativ –
Computerspiel – Grün (ü=ue) – Blau – Kleidung

3. Erklärt euch die Greenscreen-Technik mit eigenen Worten.

G	C	O	M	P	U	T	E	R	S	P	I	E	I
R	S	U	F	S	M	A	R	T	P	H	O	N	E
E	T	A	M	H	C	H	I	S	A	R	L	M	L
E	N	O	L	D	S	I	B	L	A	U	R	N	C
N	H	J	K	A	Q	K	M	I	U	F	X	Y	H
S	T	A	T	I	V	Z	T	U	S	S	A	L	A
C	L	P	E	P	G	H	S	M	L	B	I	R	G
R	N	P	S	A	M	N	A	S	E	O	I	T	D
E	A	P	I	K	L	E	I	D	U	N	G	I	G
E	I	G	R	U	E	N	R	I	C	T	E	N	T
N	S	J	K	Z	N	U	E	F	H	L	R	Z	D
P	H	U	N	Z	K	T	J	Z	T	K	I	R	K
X	T	A	B	L	E	T	A	O	E	M	U	R	N
Y	U	J	K	W	M	L	E	I	N	W	A	N	D

4. Kennt ihr Computerspiele? Oder spielt ihr manchmal ein Computerspiel?

Sprecht darüber, welche Spiele euch gefallen – und welche eher nicht. Begründet eure Meinung.



MEDIENPÄDAGOGIK

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

F1.1 Das bin ich

Ich heiße: _____

Ich wohne hier: _____

Geboren wurde ich hier: _____

Diese Personen gehören zu meiner Familie: _____

Ich spreche diese Sprachen oder kann sie verstehen: _____

Außer in Deutschland war ich schon einmal in diesem Land oder in diesen Ländern:

In meiner Familie gibt es noch andere Sprachen: ☐ ja ☐ nein

Das sind diese Sprachen: _____

Wir feiern diese Feste und Traditionen: _____

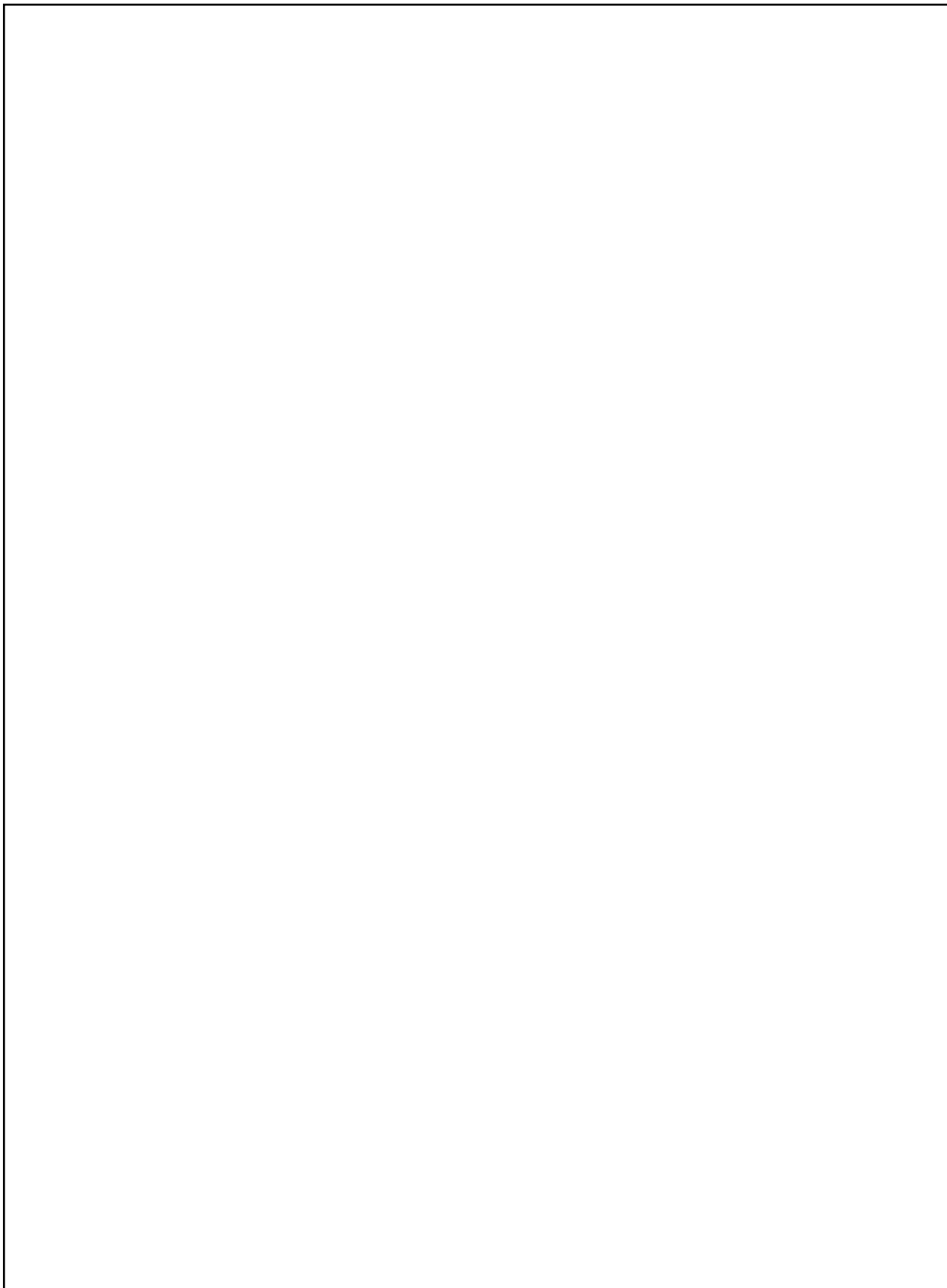
Dies ist für mich ein besonderes Ereignis: _____

Hier male ich ein Bild davon:



Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

5. Malt ein Bild dazu.



Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

F1.3 Andere Länder

1. Welches Land möchtet ihr einmal genauer kennenlernen?
2. Sprecht darüber in einer kleinen Gruppe mit bis zu vier Kindern.
3. Recherchiert im Internet oder in Büchern zu den Ländern.
Ihr könnt auch Menschen aus den Ländern befragen, wenn ihr welche kennt.
4. Notiert eure Ergebnisse.
5. Druckt Bilder zu dem Land aus und gestaltet ein Plakat dazu.
6. Präsentiert euer Plakat vor der Lerngruppe.

So heißt das Land: _____

Hier wohnen ungefähr so viele Menschen: _____

Das Land ist so groß: _____

Es liegt hier: _____

Sein Klima ist: _____

Die Hauptstadt ist: _____

Man spricht hier: _____

Diese Pflanzen gibt es hier: _____

Diese Tiere gibt es hier: _____

Weitere Besonderheiten: _____

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

F1.4 Reflexionskärtchen für Lehrkräfte

Diese Geräte und Medien nutze ich täglich: Smartphone, Computer, Tablet, Radio, Fernseher, Zeitung, Zeitschrift, Buch, Fotoapparat, Spielekonsole

Diese Geräte und Medien nutze ich nie: Smartphone, Computer, Tablet, Radio, Fernseher, Zeitung, Zeitschrift, Buch, Fotoapparat, Spielekonsole

So viel Zeit verbringe ich durchschnittlich am Tag mit der Nutzung der folgenden Geräte: Smartphone, Computer, Tablet, Radio, Fernseher, Zeitung, Zeitschrift, Buch, Fotoapparat, Spielekonsole

Aus welchem Grund nutze ich die folgenden Geräte und Medien: Smartphone, Computer, Tablet, Radio, Fernseher, Zeitung, Zeitschrift, Buch, Fotoapparat, Spielekonsole?

Diese Geräte bzw. Medien verwende ich in meinem Unterricht: Smartphone, Computer, Tablet, Radio, Fernseher, Zeitung, Zeitschrift, Buch, Fotoapparat

Gibt es Regeln für den Umgang mit Medien in meinem Unterricht? Wenn ja – welche?

Welche Regeln für den Umgang mit Medien in meinem Unterricht gibt es? Welche haben sich bewährt, welche nicht?

Wie viel Zeit verbringe ich selbst mit der Nutzung von Geräten und Medien täglich?

Habe ich medienfreie Zeiten eingeplant? Halte ich mich daran?

Platz für eigene Fragen

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

F2.1 Regeln im Umgang mit Medien

1. Arbeitet in kleinen Gruppen mit bis zu vier Kindern zusammen.
2. Welche Regeln im Umgang mit Medien kennt ihr? Tauscht euch darüber aus.



3. Welche Regeln im Umgang mit Medien gibt es bei euch in der Schule? Notiert diese.

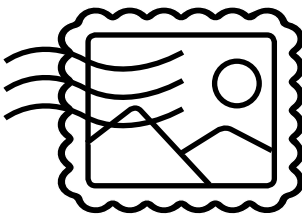
Name	Klasse	Datum
------	--------	-------

F2.2 E-Mail, SMS und Co.

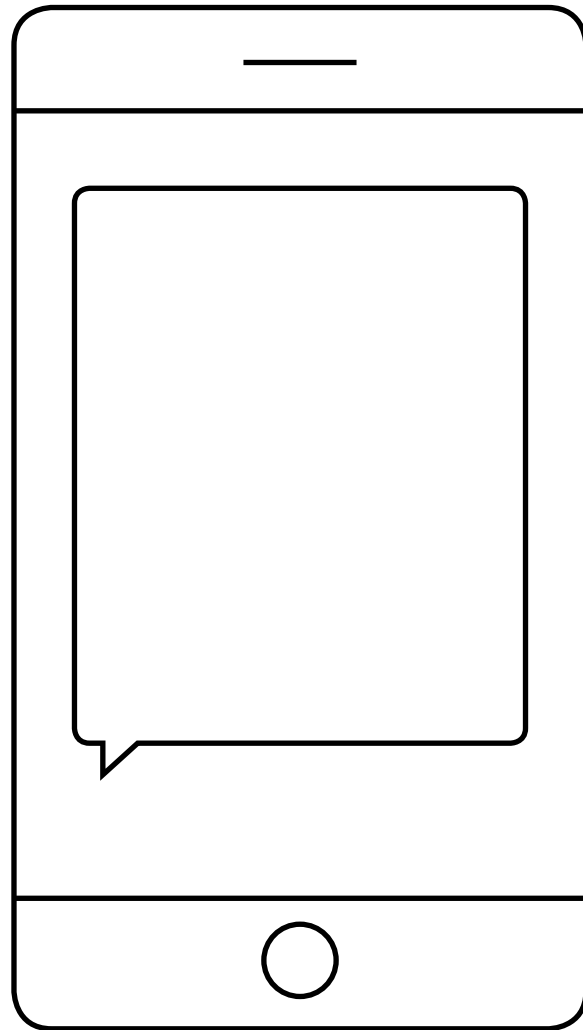
1. Arbeitet mit einem Partner zusammen.
2. Sprecht darüber, welche Wege ihr kennt, miteinander zu kommunizieren.

Brief	Postkarte
E-Mail	SMS
Chat	Telefon

3. Ihr möchtet eurem Freund aus dem Urlaub schreiben. Ihr schreibt eine Postkarte und eine SMS.
Schreibt eure Texte in die Postkarte bzw. in das Display.

		
--	--	--

Name	Klasse	Datum
------	--------	-------



4. Welche Urlaubspost gefällt euch besser? Warum?
5. Sprecht darüber in der Klassengemeinschaft.

Übersicht Arbeitsblätter

Titel	Bedienung/ Anwendung	Information/ Recherche	Kommunikation/ Kooperation	Produktion/ Präsentation	Analyse/ Reflexion	Medien- pädagogik
A1.1 Dokumentation einer Lernumgebung Baudiktate			x	x	x	
A2.1 Lernkärtchen für Stellenwerttafel	x		x	x	x	
A3.1 Checkliste Algorithmen im Alltag					x	
A3.2 Teekochen	x		x	x	x	x
B1.1 Hörspielsoftware	x	x	x			x
B1.2 Storyboard	x	x	x	x	x	x
B1.3 Storyboard			x	x	x	
B1.4 Betontes Lesen und Geräusche	x		x	x	x	
B1.5 Poster Hörspiele	x	x	x	x	x	x
B1.6 Poster Trickfilme	x	x	x	x	x	x
B2.1 Reflexionsbogen nach der Lektüre				x	x	
C1.1 MuxBooks	x	x	x			x
C1.2 Mindmap			x	x		
C1.3 Recherche	x	x	x	x	x	x
C1.4 Ablaufplan			x	x	x	
C1.5 Plakat	x	x	x	x	x	x
C1.6 Präsentation halten			x	x	x	
C1.7 Präsentation bewerten			x	x	x	
C2.1 Versuchsprotokoll			x	x	x	
C3.1 Kurzfilm Schule	x	x	x	x	x	x
C4.1 Mehrsprachigkeit finden	x	x	x	x	x	x
D1.1 Speech Balloons			x	x	x	
D1.2 How the story ends ...	x		x	x		
D1.3 Storyboard English	x	x	x	x	x	x
D2.1 Emotions			x	x		
D2.2 Emoticons/Emojis	x		x	x	x	x
E1.1 Rollenkarten			x	x	x	x
E1.2 W-Fragen			x	x	x	
E1.3 Radiointerview	x		x	x	x	x
E1.4 Mini Dialogues	x		x	x		
E1.5 Greenscreen-Technik	x	x	x			x
F1.1 Das bin ich			x	x		x
F1.2 Feste und Traditionen	x	x	x	x	x	x
F1.3 Andere Länder	x	x	x	x	x	x
F1.4 Reflexionskärtchen					x	x
F2.1 Medienregeln					x	x
F2.2 E-Mail, SMS und Co.			x	x	x	x

Notizen

Impressum

Herausgeber

Deutsche Telekom Stiftung
53113 Bonn
Tel. 0228 181-92001
Fax 0228 181-92005
www.telekom-stiftung.de

Verantwortlich

Dr. Ekkehard Winter

Ansprechpartner

Dr. Gerd Hanekamp

Redaktion

Alexandra v. Plüskow-Kaminski

Fotos

Bikeworldtravel, gpointstudio, jacus (alle iStock.com), Alittletraveler, Dmitry Kalinovsky, expatpostcards, Panic Attack (alle shutterstock.com), Anatoliy Karlyuk, iagodina, Krakenimages.com, nadezhda1906, Racle Fotodesign, RainLedy, Riccardo Niels Mayer, pathdoc, valiza14 (alle stock.adobe.com), Giulia Bertelli (unsplash.com)

Grafik und Layout

SeitenPlan GmbH, Dortmund

Druck

Druckerei Schmidt, Lünen

Stand

März 2020

Copyright Deutsche Telekom Stiftung

Lizenzhinweise

Material A2.1 (Seite 9)

Das Material baut auf einen Leitfaden für Lehrerinnen und Lehrer von Ulrich Kortenkamp, Heiko Etzold, Johanna Goral, Alexander Schmidt und Matthias Börrnert auf:

→ dlgs.uni-potsdam.de/oer/stellenwerttafel-leitfaden

Material A3.1 (Seite 10 f.) sowie Material A3.2 (Seite 12 f.)

Das Material baut auf einen Leitfaden für Lehrerinnen und Lehrer von Heiko Etzold, Svenja Noack und Andres Jurk auf:

→ dlgs.uni-potsdam.de/oer/leitfaden-algorithmen

Die Leitfäden sind eine offene Bildungsressource unter der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International“. Um eine Kopie dieser Lizenzen zu sehen, besuchen Sie

→ creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

Kontakt

Deutsche Telekom Stiftung
53113 Bonn

Telefon: +49 (0)228 181-92001
Telefax: +49 (0)228 181-92005
kontakt@telekom-stiftung.de
www.telekom-stiftung.de



Deutsche Telekom **Stiftung**