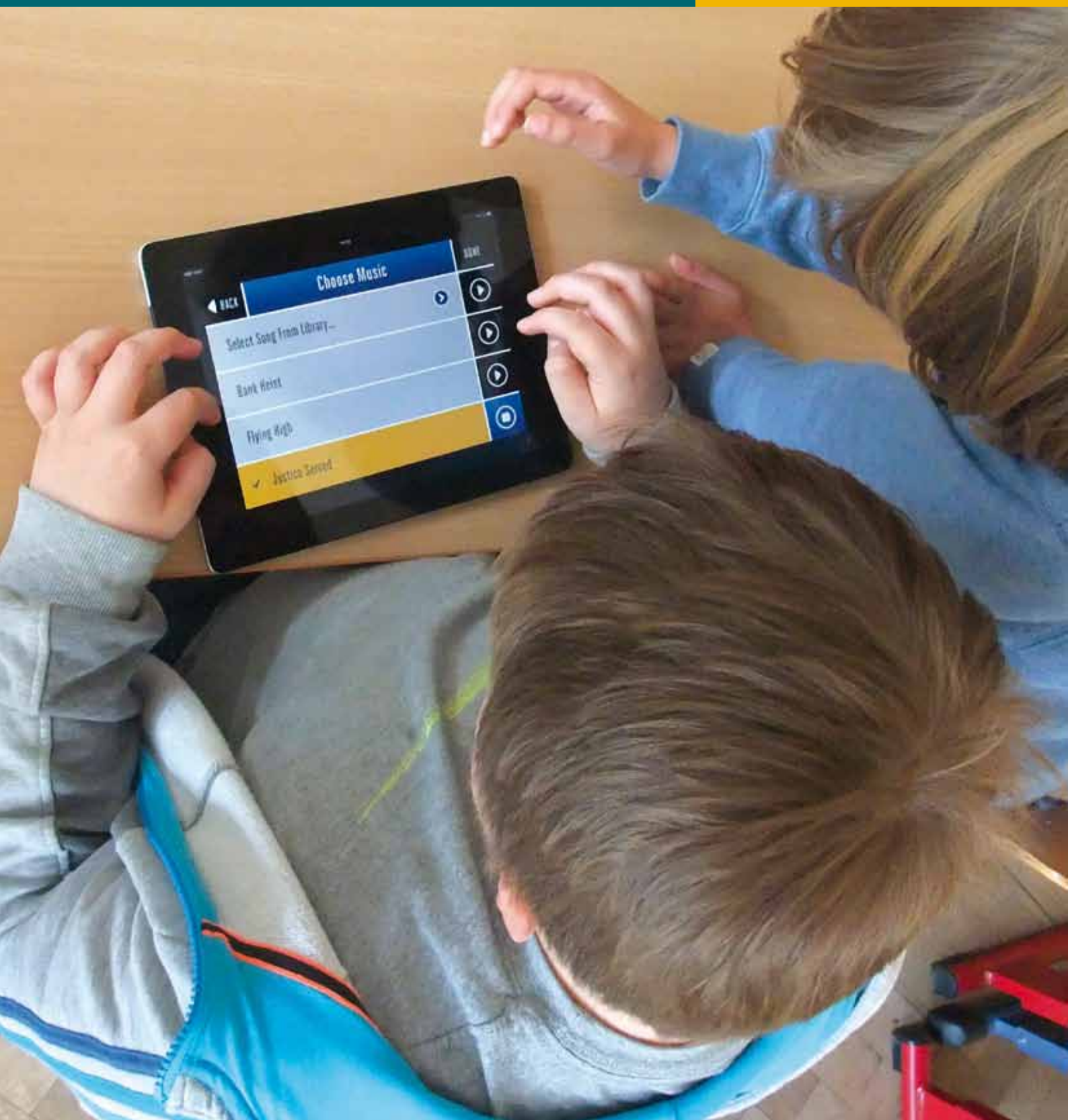


Tablets im Bildungseinsatz

Methoden und Tipps
1 Grundschule



Impressum

Herausgeber:
medien+bildung.com gGmbH,
Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz
Turmstr. 10,
67059 Ludwigshafen

Registernummer: HRB 60647
Gerichtsstand: Amtsgericht
Ludwigshafen

verantwortlich:
Katja Friedrich
(Geschäftsführerin)
Tel.: (0621) 52 02 256
info@medienundbildung.com

Redaktion:
Hans-Uwe Daumann
Dr. Maren Risch

Autor/innen:
Hans-Uwe Daumann
Helmut Eiermann
Maresa Getto
Markus Horn
Diemut Kreschel
Pia Lauscher
Jessica Losing
Irma Podzič
Dr. Maren Risch
Käthe Schönherr
Paula Schuseil
Barbara Steinhöfel
Christine Zinn

Bildnachweis:
medien+bildung.com, Verbraucher-
zentrale Rheinland-Pfalz

Gestaltung:
Edith Lang, Mannheim

Druck:
print24

03	Vorwort
04/05	Mobiles Lernen - Tablets in der Grundschule einsetzen
06/07	„Auf die Tablets, fertig, los!“ – ein Konzept geht in die Praxis
08/09	Memo-Anwendung: abc notes lite
10/11	Fotostreifen-Anwendung: IncrediBooth
12/13	Fotos zum Sprechen bringen: Funny Movie Maker
14/15	Comics selber machen: Comic Book
16/17	Alles Trick: Stickdraw Animation Maker
18/19	Eigene Songs ohne zu singen: Magic Singer
20/23	Trickfilme mit Lego Movie Maker
24/25	Trailer wie im Kino: iMovie
26/29	Online-Schnitzeljagd: Actionbound
30/31	Mit Book Creator ein Buch erstellen
32	Tablets in der Grundschule – eine Befragung unter beteiligten Lehrkräften
33	Tablets im Schuleinsatz pflegen
34	Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz: Verbraucherfragen rund um Tablet-PCs und -Apps
37	Der Landesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit Rheinland-Pfalz: Tablets und Datenschutz
39	Weiterführende Tipps und Links

Vorwort

Sie sind auf dem Vormarsch, die kleinen mobilen Tablet-PCs. Ihre Faszination geht aus von dem Touchscreen mit seiner „Wischtechnik“ und von den vielen kleinen bunten Apps, hinter denen sich Spiele, Informationen, Softwareprogramme oder wiederum andere Medien verbergen. Die mobilen Geräte sind sofort betriebsbereit, wenn man sie einschaltet, sie erschließen sich intuitiv. Grund genug also, um die Geräte zum Einsatz in der Grundschule zu empfehlen? Wir glauben schon.

Denn sie machen es allen Beteiligten leicht, den Umgang mit Multimedia-Anwendungen zu erlernen und Kamera, Mikrofon, Tastatur und Lesebildschirm miteinander zu verknüpfen, um so das Lernen mit (fast) allen Sinnen spielerisch zu unterstützen. Und der Umgang mit Tablets und iPads gehört natürlich in die Schule, wenn er im Alltag von Familien präsent ist, wenn er das Arbeitsleben bestimmt, wenn eine Zukunft ohne digitale Medien nicht mehr zu haben ist.

medien+bildung.com, die Tochtergesellschaft der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK), hat in Praxisprojekten gemeinsam mit Lehrkräften vielfältige Anwendungsmöglichkeiten von Tablets (und übrigens auch von Smartphones) im Unterricht erprobt und ausgewertet. Die besten Methoden stellen wir Ihnen in die-

sem Heft vor, in der Hoffnung, Sie zu ermutigen, selbst noch weitere zu entwickeln. Denn der kreative Umgang mit Medien muss in der Schule eingeübt werden, gerade dann, wenn nicht alle Kinder im Elternhaus den Zugang dazu haben. Wie sonst sollten gleiche Chancen für alle hergestellt werden?

Unsere Didaktik des mobilen Lernens (vgl. S. 4/5) erläutert unser pädagogisches Konzept und zeigt die spezifischen Chancen auf, die im Einsatz mobiler Geräte stecken. Wir wissen aber sehr wohl, dass mit dem Thema Medien in Kinderhand auch Risiken verbunden sein können. Deshalb haben wir zwei Kooperationspartner eingeladen, diese Publikation gemeinsam mit uns zu gestalten. Die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz weist in ihrem Beitrag auf Rechts- und Vertragsfragen hin und gibt Tipps zu App- und Gerätekauf. Die Stolperfalle Datenschutz erklärt ein Mitarbeiter des Landesbeauftragten für Datenschutz. Mit diesem Rüstzeug gewappnet können Sie sich nun die digitalen Medienwelten mit Ihren Schülerinnen und Schülern kreativ erschließen und für Ihre pädagogische Arbeit nutzbar machen.



Katja Friedrich
Geschäftsführerin medien+bildung.com

Mobiles Lernen – Tablets in der Grundschule einsetzen

Die Weiterentwicklung der Grundschule in Rheinland-Pfalz sieht in den Teilrahmenplänen (Deutsch, Sachkunde, Kunst etc.) verschiedene Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien vor. Auch wenn Tablets hier vom Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur des Landes Rheinland-Pfalz nicht explizit genannt sind, ist eine curriculare Anknüpfung zum Tablet-Einsatz möglich und wünschenswert. Im Leistungsprofil des Faches Deutsch wird beschrieben, welche Kompetenzen Schüler/innen am Ende ihrer Grundschulzeit erreicht haben sollen, bspw. Schrift als normiertes Zeichensystem erfassen. Ihre Schreib- und Lesefähigkeiten sollen die Schüler/innen zur Kommunikation, zur Informationsaufnahme und -darstellung, zur Dokumentation, zur Auseinandersetzung mit Sachverhalten und eigenen Gedanken und Gefühlen sowie zur Reflexion schriftlicher Ausführungen anderer nutzen können – und zwar auch mediengestützt. Weiter ist im Zusammenhang mit Lesen auch der Umgang mit Texten und Medien als zu fördernde Kompetenz beschrieben. Der Umgang mit Medien und das Nutzen von digitalen Medien zu Präsentationszwecken wird dabei betont. Auch die Kompetenzen Informieren und Recherchieren mit digitalen Medien gehören in dieses „Kompetenzbündel“.

Die im Folgenden beschriebenen Szenarien setzen mit dem Einsatz mobiler Geräte an diesen Teilrahmenplänen an und schlagen eine Brücke zwischen Lesen mit dem Buch und Lesen, Schreiben, Fotografieren, Filmen, Dokumentieren und Experimentieren mit dem Tablet. Dabei steht nicht ein Für oder Wider im Raum und auch kein Ersatz bestehender Methoden durch mediale Szenarien, sondern der ergänzende und sinnvolle Einsatz mobiler Geräte im Unterricht.



Technische und didaktische Eckpunkte zum Einsatz von Tablets in der Grundschule

In der Konzeption des Projekts sprechen die Autor/innen allgemein von „Tablets“. Diese „Schreibtafeln“ sind mobile Computer mit Touchscreen und einer hohen Akkulaufzeit. In der Durchführung der Projektstage haben die Schüler/innen mit iPads (Apple) gearbeitet. Das Team von medien+bildung.com arbeitet auch mit Android-Geräten und wird bei App-Empfehlungen versuchen, auch Alternativen für Android-Geräte zu nennen. Prinzipiell ist mobiles Lernen und ein Einsatz von Tablets in der Grundschule mit jeder Art von Tablet-Computern möglich. Projekte können auf dem sog. BYOD-Ansatz (bring your own device) basieren und damit den Einsatz privater Schüler-Geräte befürworten. Wir setzen in den Projektdurchführungen in der Grundschule bewusst max. 10 Geräte von medien+bildung.com pro Klasse ein, u. a. da eine 1:1-Ausstattung nicht notwendig ist und die Altersgruppe in der Regel noch keine eigenen Geräte besitzt.

Didaktische **Eckpunkte** stehen am Beginn des Konzepts, da es nicht darum geht, einfach neue, mobile Technik einzusetzen. Grundlegende Erfahrungen hat das Team von medien+bildung.com bereits beim Einsatz von Handys gemacht und veröffentlicht. Der Unterricht mit Tablets orientiert sich dabei an der Didaktik des mobilen Lernens, geht aber noch einen Schritt weiter: Der Einsatz mobiler Geräte dient als Zugang zu Kultur und Teilhabe an Kultur. Mobile Geräte gehören zur heutigen Medienwelt und zur Jugendkultur. Auch wenn noch keine Vollausrüstung vorliegt, so zeigt der Trend doch in diese Richtung. Mobile Geräte in entsprechenden Szenarien schlagen eine Brücke zwischen der digitalen und der klassischen Buch- und Lesekultur. Die Schüler/innen arbeiten in den beschriebenen Szenarien thematisch und gemeinsam in Kleingruppen oder an „Lern-Inseln“, die sie nacheinander besuchen.



Situiertes Lernen mit dem Tablet

Der Ansatz des situierten Lernens bietet sich bei einer begrenzten Stückzahl von Geräten jedoch besonders gut an, um Schüler/innen neues Lernen zu ermöglichen: Der von der Lehrkraft geleitete Unterricht wird durch Lernplätze - sogenannte Episoden situierten Lernens - ergänzt. Eine Unterrichtsphase kann unterschiedliche Episoden beinhalten. Bildhaft gesprochen beschreibt die/der Lehrer/in gemeinsam mit den Schüler/innen eine „Lernstraße“, auf der immer wieder Plätze entstehen, auf denen situiertes Lernen ermöglicht wird. Diese Öffnung des Unterrichts muss vom Lehrenden gewollt sein, da sie für alle Beteiligten zunächst ungewohnt ist. Im Laufe der eigenen Praxis werden diese Plätze aber immer kreativer und effizienter genutzt.

Die Plätze auf der Lernstraße eröffnen den Schüler/innen neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit. Sie bringen ihr Alltagswissen als naive Experten ein; informell Erlerntes bekommt Raum. Nutzergenerierte Kontexte schaffen neue Bedeutungs-

sammenhänge. Dieses Vorgehen haben wir mit dem Handy und seinen Nutzungsmöglichkeiten erprobt und damit auch Kommunikationsbrücken zwischen Alltag und schulischem Lernen angeboten.

Mit dem Tablet in der Grundschule geht medien+bildung.com diesen Weg konsequent weiter. Der Einsatz von Tablets bietet den Grundschüler/innen neue Zugangsmöglichkeiten zu den Lerninhalten.

Auszüge aus der Evaluation (siehe Seite 32) der unterschiedlichen Grundschulen zeigen erste Einschätzungen der beteiligten Lehrkräfte.

Maren Risch

„Auf die Tablets, fertig, los!“ Ein Konzept geht in die Praxis



Das Konzept beschreibt die Umsetzung des mobilen Lernens in der Grundschule. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Lesen, Narration und digitalen Geschichten – auch mit dem Tablet.

Sprache & Medien – Tableteinsatz in der Grundschule

Zielgruppe:

Schüler/innen der 3. und 4. Grundschulklasse

Dauer:

1 Vormittag, die Stundenanzahl variiert entsprechend des Stundenplans

Zeitraum:

fünf oder sechs Unterrichtsstunden à 45 Min.

Veranstaltungsort:

jeweilige Schule, Klassenzimmer plus weitere Räume für Gruppenarbeit

Anzahl der Teilnehmer/innen:

Klassengröße, max. 30 Kinder

Kosten:

kostenlose Teilnahme der ausgewählten Grundschulklassen

Evaluation:

Online-Fragebogen für Lehrer/innen

Eingesetzte Technik und Material:

- Präsentationsrechner
- 8 - 10 Tablets
- Ausgewählte Apps
- Mal- und Schreibunterlagen, Schere, Klebstoff
- A4-Papier
- Ausgewählte Ganzschrift der Klasse, als Variation: Lieblingsbuch oder Lieblingsgeschichte der Klasse
- Digitale Fotokamera für Dokumentationszwecke
- WLAN
- Beamer
- ggf. Adapter für iPad oder AppleTV
- Arbeitsblatt als Einstieg, bspw. Lesezeichen oder „Sprechblase“
- Table-Top-Figuren zu Buchheld/innen bzw. entsprechendes Bastelmaterial
- Namensschilder für die Schüler/innen (meist vorhanden)

- ggf. Drucker und Druckerpapier

Mobiles Lernen und Leseerfahrungen verbinden

Das Konzept sieht verschiedene Szenarien vor, mit denen Kinder einer Grundschulklasse gemeinsam an dem Thema Lieblingsbuch, Held/innen und Geschichten erfinden arbeiten. Das Thema Kinderliteratur ist im Teilrahmenplan Deutsch für die Grundschule festgeschrieben und zielt auf die Förderung einer allgemeinen Lesefreude sowie die Heranführung zum Buch ab. Um den aktuellen Wissensstand der Klasse optimal einbeziehen zu können, rankt sich das thematische Vorgehen daher um das jeweilige Buch, die sog. Ganzschrift, die die Schüler/innen in der Klasse bearbeiten. Im Zuge der hier beschriebenen Projektstage kommen sechs verschiedene Werke (jeweils eins pro Schule und Durchführung) zum Einsatz und dienen als Inspiration für die jeweilige Nutzung der Tablets in der Klasse. Literarische Grundlagen der späteren Lernszenarien sind:

- Fliegender Stern von Ursula Wölfel
- Das Vamperl von Renate Welsh

- Drei Fragezeichen von Ulf Blanck und Kim Schmidt
- Oswald der Oberschnüffler von Christian Bieniek und Ralf Butschkow
- Gespensterjäger von Cornelia Funke
- Appetit auf Blutorangen von Guido Kasmann

und jedes andere Buch, das in der Grundschule gemeinsam gelesen wird.

Die beteiligten Pädagoginnen und Pädagogen kombinieren im Vorfeld die im Folgenden beschriebenen Szenarien im Hinblick auf Lernziele sowie die Bedürfnisse der jeweiligen Klassengemeinschaft und Klassenstufe. Sie gestalten den Unterrichtsverlauf dementsprechend und begleiten die Schüler/innen während der Umsetzung.

Fortbildung für Teams

Zusätzlich zu den Projektdurchführungen hat medien+bildung.com eine Fortbildung für Lehrkräfte durchgeführt. Die Bausteine der Fortbildung orientieren sich an Erfahrungen aus der Praxis. Sie beziehen didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens ein sowie die sinnvolle Nutzung von Apps und Einsatzszenarien für den eigenen Fachunterricht, um einen sinnvollen Transfer zu gewährleisten.

Los geht's! – Tablets in der Grundschule

Wir empfehlen auch beim Lernen mit mobilen Geräten einen klassischen Rahmen mit einem gemeinsamen Einstieg, der Programmvorstellung zu Beginn und einem gemeinsamen Abschluss am Ende des Unterrichtstages. Das eintägige Projekt richtet sich zeitlich nach den Vorgaben der Schule und hält die üblichen Pausenzeiten ein. Vorhandene Leseerfahrung aus der Lektüre wird gezielt mit Szenarien kombiniert. Das Thema „Gespensterjäger“ können Schüler/innen beispielsweise in einem eBook weiterführen und eigene Geister mit besonderen Eigenschaften malen, fotografieren, beschreiben und akustisch dokumentieren (siehe S. 26). Schülerinnen und Schüler nutzen verschiedene Medienfunktionen und damit die didaktischen Möglichkeiten des Tablets. Sie lesen, schreiben, gestalten und

dokumentieren und sammeln dabei auch neue Erfahrungen mit verschiedenen Apps. Der gemeinsame Start beginnt „frontal“ mit einer Vorstellung des Teams, des Programms und der verschiedenen Szenarien, der Technik sowie der Präsentation verschiedener Held/innen aus der Kinderbuchliteratur oder der in der Klasse gelesenen Ganzschrift. Die Einstiegs-Präsentation per PowerPoint zeigt der Klasse den Programmablauf und beinhaltet aktivierende Anteile im Sinne eines Quiz. In unserer Praxis hat sich das Spiel „1, 2, oder 3“ bewährt, das Kinder aus dem Kinderfernsehen kennen. Hier wird die gesamte Klasse vor Wissensfragen rund um das gelesene Buch gestellt. Die Kinder werden somit in die Präsentation eingebunden, indem sie berichten, was sie über die jeweiligen Held/innen aus der Literatur wissen. Im Anschluss erfolgt die Einteilung in Gruppen, sodass max. drei bis vier Kinder mit einem Tablet arbeiten.

Wir haben aus unseren Erfahrungen verschiedene Apps zusammengestellt und in den folgenden Szenarien umfangreich beschrieben. Für den Einsatz von Tablets in Ihrem Unterricht bieten sich verschiedene Kombinationsmöglichkeiten an. In der rechten Spalte sehen Sie exemplarisch den Ablauf eines Projekttags. Alternativ können Sie im Rahmen einer Projektwoche jeden Tag ein neues Lernszenario mit einer App durchführen und kreativ zusammenstellen.

Maren Risch

Wird in Apps auf eine Altersbegrenzung hingewiesen?

Die Einstufung des Inhalts einer App bedeutet bei Google-Apps, dass sie den Standort der Nutzer/innen nicht veröffentlichen darf, sich nicht mit Hass, Gewalt, Drogen und Glücksspielen, Obszönitäten, Sex beschäftigen darf. Und das wiederum bedeutet bei Google-Apps eine Freigabe für alle Altersstufen. Eine pädagogische Einschätzung kann unter Umständen zu einem anderen Ergebnis kommen.

Ablauf eines Projekttags

Starten

Begrüßung und Programmvorstellung
Powerpoint-Präsentation mit Held/innen aus der aktuellen Kinderbuchliteratur

„1, 2 oder 3“ - Spiel

Ergebnis: alle kennen den Tagesablauf und das inhaltliche Programm.

Fotografieren (s. Szenario S. 10)

Mein Held und ICH - Fotoshooting mit dem iPad

Alle Schüler/innen fotografieren sich dem Tablet und einer empfohlenen App gegenseitig, bspw. mit ihrem Held, einer Szene aus dem Buch oder einer „Sprechblase“, deren Aussage sich auf die Lektüre bezieht.

Ergebnis: Fotos zum Thema des Buchs.

Präsentation: im Stuhlkreis oder per Apple-TV bzw. Beamer

eBook (s. Szenario S. 30)

Mein Digi-Buch

Book Creator ermöglicht das Erstellen eines digitalen Buchs in Gruppenarbeit

Ergebnis: mehrere eBooks zum Thema Lieblingsbücher und Held/innen

Präsentation: im Stuhlkreis oder per Apple-TV bzw. Beamer

Erfinden (s. weiterführende Links)

Geschichten erfinden mit dem StoryWheel

Die App StoryWheel ermöglicht, dass eine per Zufallsgenerator entstandene Bildreihe von den Kindern besprochen wird.

Ergebnis: Audio-Datei zu einer spontan erfundenen Geschichte mit Bildern auf dem iPad.

Präsentation: im Stuhlkreis oder per Apple-TV bzw. Beamer

Wortsuche (s. weiterführende Links)

Wortgitter: in Kleingruppen absolviert die Klasse ein digitales Wortgitter

Ergebnis: die Gruppen vergleichen untereinander ihre Ergebnisse

Abschlussrunde

Präsentieren der Ergebnisse mit der gesamten Klasse in Form einer Abschlussrunde

Ergebnis: Feedback-Poster als Reflexion des Tages oder „Warme Dusche“

Memos mit „abc Notes Lite“ Checklist & Sticky Note Application

Name der App: abc Notes Lite · **Anbieter:** ALSEDI Group · **Erforderliches Betriebssystem:** iOS 4.3
Alternative Apps für andere Betriebssysteme: Abc Notes (iOS), Wunderlist (Android, iOS), Evernote (Android, iOS, Windows Phone), Google Keep (Android, iOS, Windows Phone) · **Kosten:** abc Notes Lite: kostenlos, abc Notes: für 2,69 €



Medienart:

Text

Kurzbeschreibung zur App:

„abc Notes Lite“ ist eine kindgerechte Memo-Anwendung, mit der Kinder Kurznotizen in Textform als „Haftnotizen“ erstellen können. Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich gestaltet, was zu einer intuitiven Bedienung beiträgt. Anfangs sind mehrere Haftnotizen auf dem Startbildschirm sichtbar, was auf den ersten Blick irritieren kann, sich aber auf den zweiten Blick als sehr praktisch erweist, denn hier ist die Anleitung zur Benutzung der App hinterlegt.

Vor- und Nachteile:

Vorteile dieser Memo-App: Es werden keine Daten in einer Cloud gespeichert und es ist kein Internetzugang nötig, um die App nutzen zu können. Dadurch ist allerdings auch keine Synchronisierung mit anderen mobilen Geräten möglich.

Ein Nachteil der kostenlosen App „abc Notes Lite“ ist die Werbung, die zu kostenpflichtigen Angeboten verleitet. Wenn Kinder mit dieser Anwendung arbeiten,

sollten die Funktionen der „In-App-Käufe“ und „App Installation“ deaktiviert sein bzw. Kinder über die Gefahr der Kosten aufgeklärt werden.

Festzuhalten ist, dass die wesentlichen Texteneinstellungen kinderleicht zu verändern sind, bspw. Schriftgröße, -farbe, -art und -ausrichtung, die Farbe der Memo-Zettel und sieben verschiedene Aufzählungszeichen.

Angaben zum Einsatz:

- dokumentieren / strukturieren
- Mediennutzung

Zielgruppe:

- ab 8 Jahren

Anmerkung: Die App ist ohne Altersbegrenzung ausgeschrieben, da jedoch Lese- und Schreibfähigkeiten erforderlich sind, empfiehlt sich diese App ab der 2. Klassenstufe.

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Die Memo-App kann die hier beschriebenen Szenarien ergänzen, wenn der Wunsch

nach einer digitalen Haftnotiz besteht bzw. Memos für die Strukturierung der Aufgaben hilfreich sind.

Einsatzmöglichkeiten:

Um die Vorbereitungs- und Brainstormingzeit möglichst kurz zu halten, können die Schüler/innen eine To-Do-Liste aus „digitalen Post-its“ erstellen. Sie können mit den digitalen Erinnerungszetteln der „abc Notes Lite“-App Fragen der Rollenaufteilung, Arbeitsaufträge und „Alles-was-nicht-vergessen-werden-darf“ verschriftlichen. Diese Gedanken sind somit für jede/n sichtbar und jede/r kann bei Bedarf nachlesen, welche Aufgaben bereits erledigt und welche noch offen sind.

Niedrigschwelliger Einstieg:

Natürlich könnten dazu auch traditionell Post-its mit Papier und Stift zum Einsatz kommen! Diese Methode bietet jedoch einen leichten Einstieg zum Arbeiten mit dem Tablet und ist durch die einfache Benutzeroberfläche kaum zeitaufwändig und für den Einstieg besonders geeignet. Aus diesem Grund stufen Medienpädagogen die

Memo-App „abc Notes Lite“ als eine Art „Mitläufer“-Anwendung ein.

Vertiefende Anwendung:

Um die erworbene Lernerfahrung mit dieser Memo-App zu festigen, empfiehlt sich eine Reflexionsmethode mit der Nutzung der „abc Notes Lite“-App (zur Beschreibung siehe Didaktische Varianten).

Die Vorteile und pädagogischen Aspekte dieser Reflexionsmethode sind unter den Punkten „Ziele“ einbezogen.

Zusätzliches Material:

- Beamer
- Apple-TV
- Router
- 8 iPads

Will man bei der Reflexionsrunde alle Kinder mit einbeziehen und die Post-its für jede/n ersichtlich über den Beamer an die Wand projizieren, benötigt man einen Beamer und Apple-TV um die jeweiligen iPads mit dem Beamer drahtlos zu verbinden oder einen Adapter zwischen iPad und Beamer.

Ziele:

- Unterstützung der Vorbereitung mit medialen Hilfsmitteln
- Förderung allgemeiner Präsentationstechniken
- Förderung der Reflexionsfähigkeit / Stärkung zur eigenen Meinungsäußerung
- Peer-to-Peer-Konzept

Leitziel:

- Ansatz mobilen Lernens fördern
- Heranführen an die Organisation verschiedener Arbeitsschritte durch Medien
- Mediennutzung (Wie kann ich ein/e

Tablet/App bedienen, welche Möglichkeiten gibt es?)

- Medienkritik (Wie sinnvoll / gewinnbringend ist eine angewandte App?)

fach-/themenbezogen: Die App „abc Notes Lite“ ist eine App, die völlig frei von Fach und Thema einsetzbar ist. Sie dient als eine Gedankenstütze und kann den Schulalltag auf verschiedene Art und Weise unterstützen.

sozial: Wenn Kinder das Medium iPad/Tablet bereits kennen und sich als Tablet-Experten entpuppen, lernen Schüler/innen, für die das Tablet ein neues Medium darstellt, möglicherweise leichter von ihren Mitschüler/innen, z. B. auch, weil die Lehrkraft als Lernbegleiter nicht immer verfügbar ist (Peer-to-Peer-Konzept).

individuell: Jede/r Schüler/in bekommt in dieser Methode die Möglichkeit, ihre/seine eigene Meinung zu sagen. Schüler/innen können Kritik äußern aber auch hervorheben, was ihnen ganz besonders gut gefällt.
technisch: Die App ist kindergerecht und intuitiv zu bedienen. Durch den wiederholten Einsatz in verschiedenen Kontexten, der anfänglichen Strukturierungsphase und der abschließenden Feedbackrunde kann sich das angeeignete Wissen zu dieser App nochmal festigen.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- informelles Lernen integrieren
- Episoden situierten Lernens schaffen
- Expert/innen des Alltags individuell aktiv werden lassen

Didaktische Varianten:

Post-it-Reflexion / 160-Zeichen Reflexion als Feedbackrunde

Eine weitere Methode, die sich im Zusammenhang mit der „abc Notes Lite“ App anbietet, ist eine Kurzreflexion mit digitalen Haftnotizzetteln. Dabei geht es darum, dass das Feedback der Gruppe oder des Kindes nur so groß sein darf wie der Platz auf dem digitalen Post-it.

Jede/r Schüler/in soll mit den zur Verfügung stehenden iPads eine Notiz erstellen und thematisieren, was sie besonders gut oder verbesserungswürdig fanden. Am besten arbeiten die Schüler/innen dazu in Kleingruppen, so dass sich möglichst wenige Schüler/innen ein iPad teilen müssen. Die Schüler/innen stellen die gesammelten Ergebnisse anschließend in der Klasse vor. Am praktischsten ist es, das Feedback direkt von den einzelnen iPads über den Beamer zu projizieren.

Durch die Reflexionsmethode mit Hilfe der App lernt die Klasse den Einsatz von „abc Notes Lite“ in einem weiteren Kontext kennen und festigt das neu erworbene Wissen. Kindern fällt es leichter zu reflektieren, da ihre Reflexion nicht lang sein muss - eben nur so lang, dass es auch auf ein Post-it passt.

Wenn die Kinder zu Beginn bereits mit der App gearbeitet haben, können sie in der Feedbackrunde viel sicherer und schneller mit dieser App umgehen, was ihnen zeigt, dass sie ihre Bedienkompetenzen bereits erhöhen konnten. Wenn ein/e Schüler/in nicht mehr weiß, wie man die App bedient, kann er/sie sich bei „fitten“ Gruppenmitgliedern Rat suchen und durch das „Peer-to-Peer-Prinzip“ von den Mitschüler/innen profitieren.

Für diese Methode empfiehlt sich ein Zeitrahmen von mindestens 30 Minuten.

Maresa Getto

Tipps zur Zielüberprüfung:

In der Reflexion werden die Fähigkeiten zur Bedienung der App wiederholt überprüft. Die Anschlusskommunikation nach den Präsentationen gibt Raum für weitere offene Fragen und Kommentare.



Fotostreifen mit „Incredibooth“

Name der App: Incredibooth · **Anbieter:** Hipstamatic, LLC · **Erforderliches Betriebssystem:** iOS 4.2
Alternative Apps für andere Betriebssysteme: Photobooth (Android, kostenlos) oder Pocketbooth (Android, 1,53€)
Kosten: 0,89 €



Medienart:

- Foto

Kurzbeschreibung:

„Incredibooth“ ist eine Foto-App, die in einfachen Schritten und wenigen Sekunden einen Fotostreifen im „Nostalgieformat“ erstellt. Die Schüler/innen begeben sich in einen virtuellen Fotoautomat, der nach dem Betätigen des Auslösers automatisch vier Bilder als Fotostreifen aufnimmt. Die Benutzeroberfläche der App ist einfach und klar strukturiert.

Bedienungsschritte:

Zu Beginn erscheint eine Art „Münzschlitz“. Wenn man diesen antippt, betritt man virtuell den digitalen Fotoautomaten. Die Kinder haben die Möglichkeit, die Front- oder auch die Backkamera des iPad zu nutzen. Als Hilfestellung sieht man im Bildausschnitt eine „Eye Level“-Markierung, die eine Orientierung zum aufgenommenen Bild gibt.

Um den passenden und gewünschten Farbeffekt einzustellen, kann man zwischen vier Effekten wählen. Diese Auswahl betätigen die Kinder, indem der/die Fotograf/in die „Scheibe“ um den roten Auslöseknopf dreht. Mit dem Betätigen des roten Kopfs wird nun ein dreisekündiger Count-Down gestartet, der dann in kurzem Abstand vier Fotos aufnimmt. Unterstützt werden diese vier Aufnahmen mit dem Tonsignal eines typischen Auslösegeräuschs – „klick“.

Um sich die Bilder anzuschauen, ist kein langes Warten nötig, einfach auf den kleinen Rahmen unten rechts tippen. Durch Hochziehen der einzelnen Fotostreifen kann man sich alle entstandenen Bilder anschauen. Zusätzlich werden die Bilder auch auf dem Gerät im Fotoalbum gespeichert. Um nun weitere Fotostreifen zu erstellen, einfach auf das „Fotobox“-Symbol klicken, um wieder in den Aufnahmemodus zu gelangen.

Incredibooth bietet zusätzlich noch die Möglichkeit, einzelne Ausschnitte eines Streifens zu sichern oder in sozialen Netzwerken wie Facebook, Twitter oder per E-Mail zu teilen.

Vor- und Nachteile:

Da die Fotostreifen automatisch im Fotoalbum des Gerätes gespeichert werden, ist diese Anwendung auch ohne Internetzugang nutzbar.

Problematisch sein könnte das automatische Auslösen der Bilderreihe. Es ist leider nicht möglich, die Reihe nach jedem einzelnen Bild kurz zu stoppen, sich für die nächste Pose bereit machen und dann erneut auszulösen.

Angaben zum Einsatz:

- produzieren / publizieren
- Mediengestaltung

Zielgruppe:

- ab 6 Jahren

Anmerkung: Eine explizite Altersempfehlung gibt es zu dieser App nicht. Die Kennzeichnung dieser App liegt bei 4+.

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Das Ziel dieser Methode soll sein, dass die Inhalte und Themen einer bereits im Unterricht behandelten Ganzschrift mit Emotionen und Action verbunden und auf szenische Art dargestellt und fotografiert werden. Wie das aussehen kann, zeigt folgendes Szenario.

Die Schüler/innen sollen zunächst den Inhalt der Ganzschrift kurz zusammenfassen und sich an zentrale Themen und Inhalte erinnern. Anschließend ist es ratsam, gemeinsam mit den Schüler/innen zu überlegen, wie man das Buch oder auch einzelne Sequenzen in vier Worten wiedergeben könnte. Diese Vorüberlegung ist sinnvoll, da „Incredibooth“ eine automati-

sche Fotoreihe von vier Bildern erstellt. Es ist wichtig, dass die Schüler/innen sich zu jedem geplanten Bild überlegen, wie sie das jeweilige Wort darstellen können. Erst dann sollten sie sich gegenseitig innerhalb des Aufnahmeintervalls fotografieren. Das Interessante ist die Veränderung von einem zum nächsten Bild. Am Beispiel der Ganzschrift „Geisterjagd“ haben sich Schüler/innen die vier Worte: „Schock“, „Frage“, „Idee“, „Angebot“ überlegt und jeweils ganz individuell eine Pose nachgestellt, die ihnen zu den vier Schlagwörtern passend erschien. Nun teilt man die Großgruppe in Kleingruppen auf, je nachdem wie viele iPads zur Verfügung stehen. In diesen Kleingruppen sollen die Schüler/innen sich überlegen, wie sie diese Inhalte szenisch darstellen und mit dem iPad in „Incredibooth“ festhalten können. Ein wichtiger Aspekt hierbei ist, dass die gelesene Geschichte nicht nur im Vorgang des Lesens erlebt wird, sondern die Schüler/innen auch einen aktiven Aspekt erfahren, der Bewegung und Veränderung beinhaltet.

Die Bilder, die in diesem Szenario erstellt werden, können anschließend ausgedruckt oder beispielsweise in die App „iBook Creator“ eingepflegt werden.

Als zeitlichen Rahmen empfiehlt es sich ca. 45 Minuten anzusetzen.

Zusätzliches Material:

- Mindestens 6 iPads
- App: Incredibooth
- Mögliche Requisiten

Ziele:

- Förderung der Kreativität
- Einüben von Rollenübernahme im szenischen Spiel
- Reflexion und Zusammenfassen einer Ganzschrift
- Verbindung von Emotionen und Gefühlen

Leitziel:

- Förderung des Ansatzes des Mobiles Lernens
- Reflexion des Buches mit mobilen Geräten
- Mediennutzung
- Mediengestaltung
- Umgang mit neuen Medien

fach-/themenbezogen: Die App bietet sich zum Einsatz im Deutschunterricht oder beim Darstellenden Spiel / Theater an. Den Schüler/innen ist es mit dieser App möglich, eine Reihe von Emotionen in Bildern festzuhalten und diese anschließend zu reflektieren. Sie können das Verhalten oder die Emotionen eines Charakters durch die Rollenübernahme nachempfinden und so die eigene Leseerfahrung besser reflektieren.

sozial: Die Zusammenarbeit in den Kleingruppen schult die Teamfähigkeit der Schüler/innen. Um sich gegenseitig zu fotografieren und Posen zu überlegen, benötigen die Schüler/innen eine/n Fotograf/in, der den Countdown zählt und dem „Model“ ansagt, wann das nächste Bild ausgelöst wird, ein „Model“, einen „Ansager“ für die vier Stichworte und eventuell eine weitere Person, die die Posen zur Unterstützung demonstriert.

individuell: Die App „Incredibooth“ wird als Mittler der reflektierten Handlung angewendet. Die Schüler/innen sollen sich an zentrale Aspekte der Ganzschrift erinnern und diese in Emotionen darstellen. Die Schüler/innen schlüpfen bei dieser Methode in verschiedene Rollen und kön-

nen dabei gleichzeitig ihre eigene Identität testen.

technisch: Ein technisches Ziel bei der Verwendung der App ist der Umgang mit der Kamerafunktion des iPads. Kinderleicht können die Schüler/innen Bilder von sich im Retro-Fotostreifenformat erstellen. Dank der Bildästhetik dieses besonderen Formats verzeiht man auch unscharfe Aufnahmen.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- informelles Lernen integrieren

Didaktische Varianten

Als eine Variante dieser Methode können neben den Kindern zusätzlich die Helden des Buches in Form von „Table-Top-Figuren“ in den Filmstreifen zu sehen sein. Diese Variante bietet sich bei Kindern an, die sich ungern allein fotografieren lassen. Zusammen mit ihren Held/innen fällt es ihnen vielleicht leichter, sich auf diese Situation einzulassen. Sie können dann beispielsweise in der Bilderreihe ein erlebtes Abenteuer szenisch nachspielen oder zeigen, wie sie verschiedene Charaktere des Buches finden.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die Schüler/innen zentrale Begriffe in eine vorgefertigte Sprechblase schreiben zu lassen und sie dann zusammen mit der Sprechblase auf den Fotostreifen zu fotografieren. Damit kann der Betrachter des Bildes sehen, was der/die Schüler/in mimisch mit dem Bild ausdrücken will, wird aber durch die Wort-Botschaft zusätzlich unterstützt. Maresa Getto



Tipps zur Zielüberprüfung:

Um zu überprüfen, ob die aufgenommenen Bilder auch gelungen sind, ist es ratsam, die Schüler/innen innerhalb der Gruppe ihre Bilder begutachten zu lassen. Die Schüler/innen sollen eigenständig darüber entscheiden können, ob eine erneute Aufnahme benötigt wird oder nicht. Das spart Zeit und jede/r hat somit die Möglichkeit vor, neben oder hinter der Kamera zu stehen und eigene Aufnahmen zu machen.

Funny Movie Maker Fotos zum Sprechen bringen

Name der App: Funny Movie Maker • **Anbieter:** J Street © Electric French Fries • **Erforderliches Betriebssystem:** iOS 4.3 oder neuer • **Alternative Apps für andere Betriebssysteme:** Touchoo Creator (iOS 7; Android), Memories – Photo Book Creator (Android), Comic Book Creator (Android) • **Kosten:** kostenlos



Medienart:

- Audio
- Foto
- Video/DVD/Film

Kurzbeschreibung:

Mit der App Funny Movie Maker lassen sich vorgegebene sowie selbstgemachte Fotos zum Sprechen oder Singen bringen. Schüler/innen laden ein Foto in die App und gestalten eine leere Fläche auf diesem Bild (z. B. schneiden sie den Mund aus dem Foto eines Prominenten aus. Achtung: Dabei unbedingt die Bildrechte beachten!) Anschließend lässt sich über die Kamerafunktion ein anderer Bildausschnitt z. B. der eigene Mund auf die leere Stelle im Bild als Video aufnehmen. So erhält man kurze Clips mit eigenem eingesprochenen Text oder Gesang.

Angaben zum Einsatz:

- bedienen / anwenden

- kommunizieren / kooperieren
- produzieren / publizieren
- Mediengestaltung
- Mediennutzung

Zielgruppe:

- ab 6 Jahren

Anmerkung: Altersvorgabe seitens des Herstellers liegt bei 4 Jahren plus. Wir nutzen die App bisher ab dem Grundschulalter.

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Mit dieser App lassen sich sehr leicht das eigene Gesicht oder auch nur einzelne Gesichtsteile (Mund/Ohr/Augen) in ein ausgewähltes Bild integrieren und animieren.

So können Grundschul Kinder bspw. ihren eigenen Mund via Kamerafunktion in der App auswählen oder zurechtschneiden und ihn somit auf ein anderes ausgewähltes Gesicht legen: Die Fotos kann die Lehrkraft vorgeben oder den Kindern einen Fotoauf-

trag erteilen. Außerdem ist es möglich, Musik und Stimmeneffekte hinzufügen und das Ganze als Video aufnehmen. Besonders witzig ist es, einmal aus dem Mund eines Apfels oder einer berühmten Persönlichkeit zu sprechen!

Die App Funny Movie Maker kann Unlebendiges zum Sprechen bringen. Im Sachkundeunterricht können Schüler/innen hierdurch bspw. spielerisch einen Bezug zu Pflanzen oder zur Lebensmittelproduktion herstellen, indem bspw. aus der Sicht einer Orange über Düngemittel gesprochen wird. Oder im Gemeinschaftskunde-/Ethikunterricht können sie mit der App eine Diskussion aus der Sicht eines Stars über Privatsphäre inszenieren. Anhand der eigenen schnell umsetzbaren und produktiven Praxis können die Schüler/innen schneller und leichter in ein neues Unterrichtsthema starten. Denkbar ist eine Aufgabe, bei der Schüler/innen in der Kleingruppe verschiedene Positionen mittels der Clips darstel-

len, die sie dann anschließend gegenseitig präsentieren und diskutieren.

Zusätzliches Material:

- Eigene Fotos - Porträtfotos, Foto vom Lieblingstier/-star, Fotos von unlebendigen Gegenständen oder/und Lebensmitteln sind besonders geeignet.
- Für das Unterrichtsgeschehen: Informationsmaterial zum Thema (z. B. Ernährungswissenschaften, Umgang mit Privatsphäre...), Zeit und Material zur Textgestaltung sowie eventuell weitere Aufgabenstellungen für die Unterrichtsdiskussion.

Ziele:

- Durch die App können Grundschul Kinder einfache Tricks der Bild-/Videobearbeitung erlernen. Anhand der einfachen Umsetzung lässt sich schnell die Perspektive auf ein noch unbekanntes Terrain richten. Die Schüler/innen können sich in eine Thematik hineinversetzen und sie kontrovers diskutieren.

Leitziel:

Medienpädagogische Ziele

- Ansatz mobilen Lernens fördern
- Heranführen an die Gestaltung von Medien
- Mediennutzung (wie kann ich ein/e Tablet / App bedienen, welche Möglichkeiten gibt es?)
- Kenntnisse zum Datenschutz (Bildrechte)

Anhand dieser kinderleicht zu bedienenden App erkennen Kinder schnell wie leicht Bild-/Videomaterial zu manipulieren ist. Außerdem wird deutlich gemacht, welche Wirkung Ton und Bild gemeinsam haben. Ein Gegenstand wirkt plötzlich lebendig, nur weil er spricht, d.h. die Personifizierung, die oftmals in der Werbung bewusst eingesetzt wird, kann erfahrbar gemacht und deren Wirkung besprochen werden.

Tipps zur Zielüberprüfung:

Um die erstellten Videos gestalterisch, technisch sowie auch anhand der Aufgabenstellung inhaltlich zu überprüfen, bietet es sich an die Filme der ganzen Gruppe zu präsentieren und anschließend zu besprechen. Diese Besprechung kann in einer Gruppendiskussion erfolgen oder auch Schüler/innen bereiten nach einem eigens erstellten Kriterienkatalog eine individuelle „Jury“ vor. Hierbei ist es wichtig darauf zu achten, dass die Schüler/innen objektive und konstruktive Kritik wahren und die inhaltliche Aufgabenstellung nicht aus dem Blick verlieren.

fach-/themenbezogen: Bild-/Videobearbeitung können Lehrkräfte in jedem Fach einsetzen bspw. für Unterrichtsszenarien wie oben beschrieben. Insbesondere bieten die Fächer Musik und Deutsch sehr gute Anknüpfungspunkte, da es bei dieser App auch auf die Sprach- oder/und Tongestaltung ankommt.

sozial: Wie bei jeder Bild-/Video-App ist es notwendig im Team zu arbeiten, um vor und hinter der Kamera agieren zu können. Schüler/innen erfahren hier auch, wie wichtig das Einhalten gemeinsamer Absprachen ist.

individuell: Die Teilnehmer/innen können eigenständig oder gemeinsam alle Funktionsweisen der App erkunden und künstlerisch tätig sein.

technisch: Grundschul Kinder lernen einen altersgerechten Umgang mit dem iPad sowie Elemente der Fotografie kennen, insbesondere die Verbindung Bild und Ton wird erprobt.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- Episoden situierten Lernens schaffen
- Lern- und Medienkontexte generieren
- Kommunikationsbrücken und Kommunikationsketten schaffen
- Expert/innen des Alltags individuell aktiv werden lassen
- Sensible Entwicklungs- und Lernkontexte schaffen

Didaktische Varianten

Funny Movie Maker ist fachübergreifend einsetzbar. Im Kunstunterricht lässt sich die App verwenden, um die künstlerischen, ästhetischen Aspekte der Bildmanipulation zu betrachten

Christine Zinn



Comics selber machen Mit Comic Book in Grundschulen arbeiten

Name der App: ComicBook! • **Anbieter:** 3DPO Inc. • **Erforderliches Betriebssystem:** iOS 5.1 oder neuer
Alternative Apps für andere Betriebssysteme: Eine weitere App mit dem Namen „Comic-Kamera“ (Comic Book, Camera free) von GOAPPS ist ebenfalls auf iTunes zu finden. Sie ist keine echte Alternative, ermöglicht jedoch die Bearbeitung eines schwarz-weißen Bildes im Stil eines Comics. • **Kosten:** 1,79 € für iPad, 1,49 € für Android



Medienart:

- Foto
- Video/DVD/Film
- Text

Kurzbeschreibung:

„Comic Book!“ ist eine englischsprachige App, mit der bereits Grundschulalter Kinder Comics erstellen. Trotz der englischen Betriebssystemsprache ist die App leicht verständlich und intuitiv zu bedienen. Die erste Comicseite ist zunächst schwarz-grau und Schüler/innen können diese Seite mit eigenen Inhalten füllen. Über den Reiter „Create“ lassen sich die einzelnen Menüpunkte ansteuern.

In Leserichtung können sie die einzelnen Schritte der Comicerstellung durchlaufen. Zunächst sucht die/der Nutzer/in ein Raster der Bildanordnung aus. Dabei lassen sich für eine Seite bis zu sieben Bildkästchen wählen, in vertikaler wie auch in horizontaler Ausrichtung. Anschließend füllt das Autorenteam oder die/der einzelne Schüler/in die Kästchen mit Bildern aus. Dazu können sie die Fotos aus dem Archiv nutzen oder frische Bilder aufnehmen. Die Bilder können sie anschließend noch mit diversen Effekten verändern.

Um aus der Bildergeschichte einen echten Comic werden zu lassen können die Kinder Sprech- und Denkblasen einfügen. Die Bilder lassen sich anschließend noch mit verschiedenen Effekten verändern.

Als besonderes Attribut liefert die App sogenannte „Stickers“, darunter befinden sich beispielsweise Monsteraugen, Superheldenmasken oder farbige Perücken. Nicht alle Sticker sind kostenfrei. Jedoch lassen sich mit den kostenfreien Stickern die Comics schon sehr vielfältig verändern.

Der fertige Comic lässt sich als PDF, Foto oder Ausdruck sichern.

Angaben zum Einsatz:

- dokumentieren / strukturieren
- produzieren / publizieren
- reflektieren / kommunizieren
- Mediengestaltung
- Mediennutzung

Zielgruppe:

- ab 8 Jahren

Anmerkung: Da Lese- und Schreibfähigkeiten erforderlich sind, empfiehlt sich diese App ab dem Grundschulalter. Der Hersteller empfiehlt die App ab 9 Jahren, da selten bis schwach ausgeprägt Zeichentrick- oder Fantasy-Gewalt vorkommt.

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Im Sachkundeunterricht können Pädagogen/innen mit Comic Book den Bezug zum Lernfeld „Ernährung“ in einem Szenario herstellen (siehe Rahmenplan für Grundschulen in Rheinland-Pfalz).

Hierfür gestalten die Schülerinnen und Schüler zum Thema „Fitmacher und Dickmacher“ eigene Comic Books. Bei einer Klassengröße von 20 Kindern empfiehlt sich eine Kleingruppenarbeit (5 Gruppen à 4 Schüler/innen). Dabei steht jeder Arbeitsgruppe ein Tablet zur Verfügung. Ziel soll sein, mit einem forschenden Blick zunächst Lebensmittel unter die Lupe zu nehmen und auf ihre Nährwerte hin zu prüfen (z. B. Packungsangaben vergleichen). Die Teams tragen ihre Forschungsergebnisse in einem Comic Book – als Alternative zu einer Wandzeitung – zusammen. Die Gruppen können dabei sehr individuelle Ergebnisse liefern. Beispielsweise kann nachgestellt werden, wie gesunde Lebensmittel zu einem aktiven und fitten Lebensgefühl verhelfen. Andererseits können die Lebensmittel im Wettkampf gegeneinander inszeniert werden, bei dem die gesunden Lebensmittel die zucker- und fetthaltigen Nahrungsmittel besiegen. Die Übertragung der gesammelten Ergebnisse in einen

Comic erfordert eine gewisse Transferleistung, die bei Kindern im Grundschulalter geübt werden kann.

Um den Arbeitsprozess zu optimieren, können Kinder oder Pädagogen/innen in einer Vorbereitungsphase die zu verwendenden Fotos vorab erstellen.

Weitere Vorbereitung:

Die Schüler/innen sollten vorab mit den besonderen ästhetischen Eigenschaften von Comics vertraut sein. Aus welchen Elementen setzen sich Comics zusammen? Es gibt Bilder, Sprechblasen, Textfelder und Überschriften. Zudem spielen insbesondere in amerikanischen Comics die Superkräfte der Helden/innen eine besondere Rolle. Welche Attribute haben diese Superhelden/innen und wie kann ich diese in mein Thema integrieren? Wie unterscheidet sich die Comicsprache von Schrift- und Sprechsprache in unserem Alltag?

Sobald diese Aspekte geklärt sind, können die Kleingruppen loslegen und ihre Comics erstellen. Da die App auf Englisch ist, muss darauf geachtet werden, dass die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern bei Verständnisschwierigkeiten weiterhilft. Dazu können Kinder Begriffe und deren Übersetzungen an der Tafel, am interaktiven Whiteboard oder einem Plakat für alle sichtbar notieren. Am Ende des Arbeitsprozesses hat jede Kleingruppe einen individuellen Comic erschaffen.

Zusätzliches Material:

- Schreibmaterial
- verschiedene Lebensmittel

Ziele:

- Kennenlernen und Verstehen der Eigenschaften eines Comics
- Förderung der Kreativität
- Sensibilität für Bildsprache
- Verknüpfung von handlungsorientiertem Lernen und praktischem Tun

Leitziel:

Medienpädagogische Ziele

- Mediennutzung (Wie kann ich ein/e Tablet/App bedienen, welche Möglichkeiten gibt es?)
- Mediengestaltung
- Kreativer Umgang mit dem Tablet
- Produktion eines eigenen medialen Produktes
- Verantwortungsvoller Umgang mit Medien

fach-/themenbezogen: Die App „ComicBook!“ ist eine App, die Lehrkräfte insbesondere im Deutschunterricht und Kunstunterricht einsetzen können. Grundsätzlich unterstützt sie die kreative Arbeit mit dem Medium Bild und die Auseinandersetzung mit dem Medium Comic.

sozial: Die Schüler/innen sollten wenn möglich in Kleingruppen gemeinsam einen Comic erstellen. Dabei lernen alle die einzelnen Produktionsschritte kennen. Die gemachten Erfahrungen lassen sich wiederum auf die Realität transferieren. Bei der Produktion einer Fotogeschichte sind mehrere Berufe beteiligt: die Models, die Texter, die Gestalter, die Fotografen, etc.

individuell: Jede/r Schüler/in bekommt in diesem Szenario die Möglichkeit, ihre/seine eigenen Wünsche zu äußern und einzubringen. Die Lehrkraft begleitet den Lernprozess und unterstützt bei Schwächen.

technisch: Die App ist kindgerecht und intuitiv zu bedienen. Da das Projekt über mehrere Abschnitte hinweg laufen kann, verfestigt sich das Wissen im Umgang mit der App.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- Episoden situierten Lernens schaffen
- Kommunikationsbrücken und Kommunikationsketten schaffen

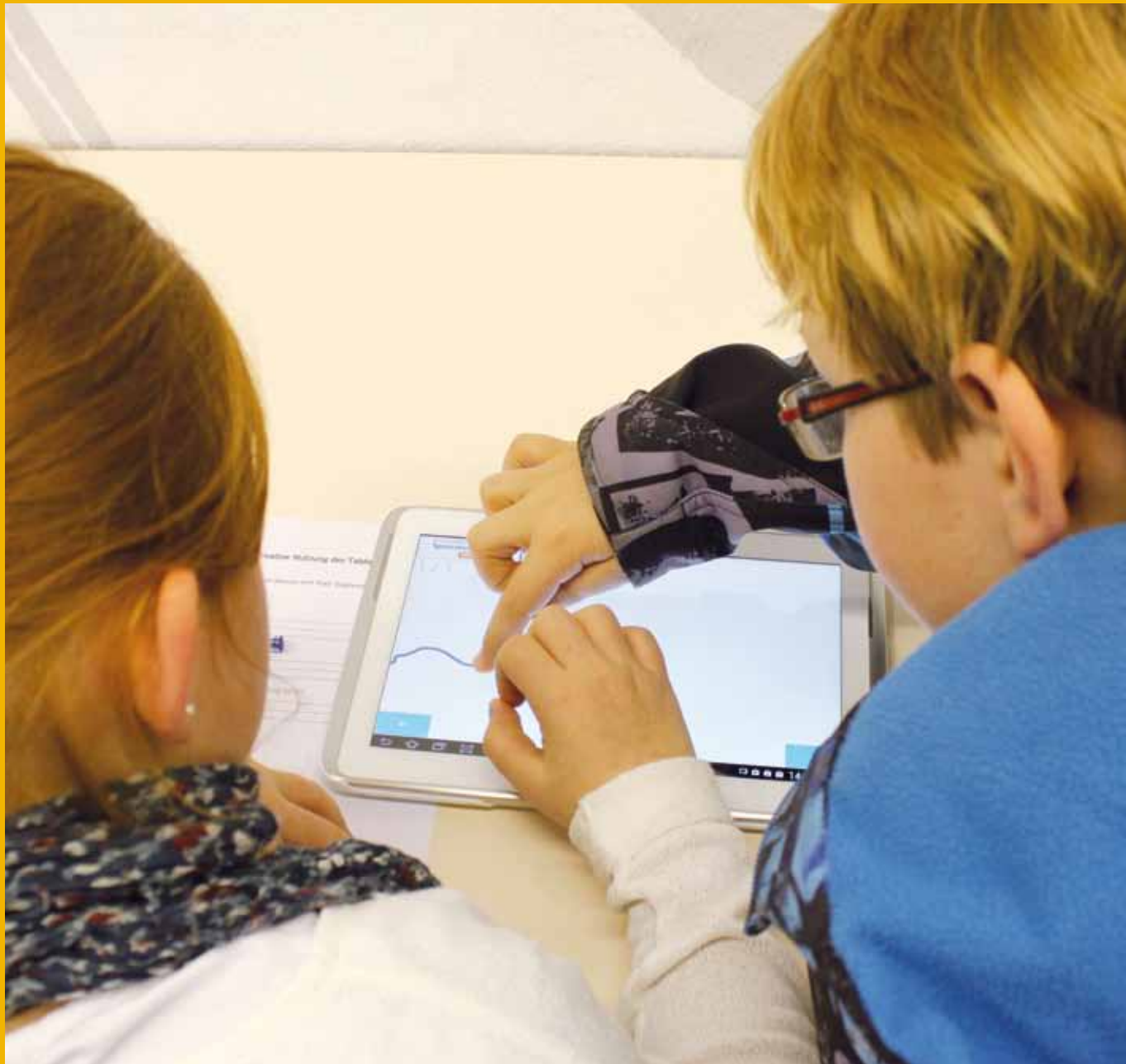
Diemut Kreschel

Tipps zur Zielüberprüfung:

Im Anschluss an die Arbeitsphase stellen die Kleingruppen sich gegenseitig ihre produzierten Comics vor. Der Comic ermöglicht ihnen, auf eine spielerische Art und Weise die Kultur des Anderen zu verstehen. Die Mitschüler/innen geben ihre persönliche Rückmeldungen zum Comic Book ab, und umgekehrt. In der Anschlusskommunikation haben sie des Weiteren die Möglichkeit mitzuteilen, welche persönlichen Lernerfahrungen sie gemacht haben und wie ihnen die Arbeit mit den Tablets und der Comic-Book App gefallen hat.

Alles Trick! Animationsfilme mit dem Tablet erstellen

Name der App: StickDraw – Animation Maker • **Anbieter:** Bingzer • **Erforderliches Betriebssystem:** Minimum Android 2.6 (Gingerbread) Getestet mit Android 4.1.1 (Jelly Bean) • **Alternative Apps für andere Betriebssysteme:** Für Android: Flip Book Free • **Kosten:** Kostenlos oder kostenpflichtige Variante „StickDraw Pro“ für 1,53 €



Medienart:

- Video

Kurzbeschreibung:

Mit der App „StickDraw – Animation Maker“ können Kinder einfache, selbst gemalte Animationsfilme produzieren. Die App bietet die Möglichkeit, Farben und Pinselgröße zu wechseln und entweder mit dem Finger

oder Stift (sofern ein entsprechendes Tablet vorhanden ist) zu zeichnen oder zu schreiben. Kinder erstellen so recht schnell und einfach eigene, kreative Mini-Animationen.

Ein Vorteil: Die App unterstützt das sogenannte „onion-skinning“ (Zwiebel- oder Geistereffekt), d.h. das vorherige Bild bleibt beim Weiterblättern erhalten und ermöglicht so ein recht präzises Weiterarbeiten.

Die Handhabung der App ist nach einer ersten Testphase intuitiv, lediglich die Zwischenschritte in der Produktion benötigen etwas Übung. Leider verfügt die App nur über eine Rückgängig-Funktion und nicht über eine Art Radiergummi. Das schränkt das Arbeiten ein klein wenig ein, da die einzelnen Zeichenschritte nur nacheinander rückgängig gemacht werden können und nicht frei Hand etwas wegradiert werden kann.

Ein weiterer Nachteil ist, dass die App nur in englischer Sprache verfügbar ist. Sie lässt sich aber dennoch intuitiv bedienen und ist überwiegend werbefrei. Die Produzenten können die fertigen Dateien als „gif“ oder „mp4“ speichern und auf dem Tablet im Ordner „Eigene Dateien“ ablegen, was auch einen Zugriff außerhalb der App, beispielsweise über einen PC möglich macht.

Angaben zum Einsatz:

- Mediengestaltung
- produzieren / publizieren
- Mediennutzung
- Software-Kenntnisse

Zielgruppe:

- ab 8 Jahren

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Die App kommt bei Kindern gut als Einführung im Rahmen eines Trickfilm-Workshops an. Sie veranschaulicht schnell und einfach die Prinzipien einer Animation und liefert schnelle Ergebnisse, was die Motivation und das Interesse an der Herstellung eigener Inhalte anregt. Sie stellt sozusagen die digitale Erweiterung des klassischen Dauemkinos dar. Zur Veranschaulichung und Einführung in das Trickfilmprinzip sollte der zeitliche Rahmen bei ca. 90 – 120 Minuten (optimal zwei Doppelstunden) liegen. Zeigen die Teilnehmer/innen Spaß, die nötige Geduld und Durchhaltevermögen, so kann die App selbstverständlich auch zur Produktion von längeren und aufwändigeren digitalen

Zeichentrickfilmen dienen. Es ist nicht zwingend notwendig, dass jede/r einzelne Teilnehmer/in ein eigenes Tablet zum Arbeiten zur Verfügung steht. Die Produktion gelingt gut zu zweit, evtl. auch zu dritt mit nur einem Gerät.

Zusätzliches Material:

- Stifte

Zur Entwicklung der Geschichte oder des Bewegungsablaufs kann es hilfreich sein, mit Papier und Stiften kleine Zeichnungen als Mini-Storyboard zu malen, bevor es an das Zeichnen in der App geht. Die ist vor allem bei Produktionen aufwändigerer Zeichentrickfilme von Vorteil. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass alle Teammitglieder die grundlegende Idee verstehen und besser mitarbeiten können.

Leitziel:

- Kennenlernen des Prinzips von Animationsfilmen
- Produktion eigener, digitaler Zeichentrickfilme
- Kennenlernen kreativer Einsatzmöglichkeiten des Tablets

fach-/themenbezogen: Die Kinder entwickeln die Ideen zu ihren Animationen selbst. Sie erfahren anhand eigener, digitaler Zeichnungen, wie ein Trick-/Animationsfilm aufgebaut ist und auf was es dabei ankommt.

sozial: Kinder, die bereits Erfahrung im Umgang mit dem Tablet haben, geben ihr Wissen an andere Kinder weiter. Arbeiten die Kinder in Kleingruppen an einem Tablet, müssen sie Kompromisse hinsicht-

lich der umzusetzenden Idee sowie der Bedienung des Tablets schließen. Team-, Kommunikations- und Kritikfähigkeit werden ausgebaut.

individuell: Die Teilnehmer/innen lernen den kreativen Umgang mit dem Tablet kennen und bauen evtl. bestehende Kenntnisse aus. Die App fördert und steigert die Kreativität der Schüler/innen. Die leichte Handhabung liefert schnell Erfolgserlebnisse und fördert darüber hinaus Geduld, Konzentration und genaues Arbeiten, was zur Produktion von Animationen unabdingbar ist.

technisch: Die Teilnehmer/innen lernen die Bedienung und Möglichkeiten eines Tablets kennen. Sie setzen sich kritisch mit der Nutzerfreundlichkeit und Bedienung der App auseinander.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- Episoden situierten Lernens schaffen
- Expert/innen des Alltags individuell aktiv werden lassen
- Sensible Entwicklungs- und Lernkontexte schaffen

Didaktische Varianten:

Der Einsatz der App ist auch im Rahmen einer Binnendifferenzierung möglich. Kinder, die ihre Aufgaben schnell erledigt oder die Ziele des Wochenplans besonders gut und schnell erreicht haben, können mit der Produktion einer Animation ein Lernthema auf neue Art umsetzen.

Katja Mayer

Tipps zur Zielüberprüfung:

Eine Präsentation der Ergebnisse motiviert alle für die Fertigstellung. Die Vorstellung können die Kinder als „Marktplatz“ (alle gehen von Stand zu Stand) umsetzen oder als „Kino“ über den Beamer. Die Schüler/innen können berichten, was ihnen gut gelungen ist, was schwierig war oder wo technische/individuelle Probleme lagen.

Magic Singer

Eigene Songs erstellen ohne zu singen!

Name der App: MagicSinger · **Anbieter:** SIMPLE TOOLS · **Erforderliches Betriebssystem:** Android · **Alternative Apps für andere Betriebssysteme:** Songify (iOS), AutoRap (kostenlos für Android und iOS) · **Kosten:** Kostenlos



Medienart:

- Audio

Kurzbeschreibung:

Mit der App können Schüler/innen kurze Texte aufnehmen. Die eingesprochenen Phrasen lassen sich mit der App in ein Lied verwandeln. Die App stellt dazu eine kleine Auswahl an möglichen Melodien bereit und passt die Stimme automatisch an. Das entstandene Lied ist sofort abspielbereit.

Angaben zum Einsatz:

- bedienen / anwenden
- produzieren / publizieren
- Mediengestaltung
- Mediennutzung

Zielgruppe:

- ab 6 Jahren

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Bedienung der App:

Durch Klicken des Magic Singer Symbols startet die App. Wenn die Schüler/innen nun „Tap to Record“ drücken startet automatisch die Aufnahme. Rechts oben im Bedienfeld ist ein „I“ abgebildet, dort findet man Informationen zur App. Links unten ist ein Kopfhörer abgebildet, dort werden die eigenen Aufnahmen gespeichert. Unten rechts im Bedienfeld der App ist ein Koffer-Symbol mit einem Notenschlüssel drauf. Durch Anklicken öffnet sich eine Auswahl an verschiedenen Melodien (zum Beispiel von The Gregory Brothers – Double Rainbow).

Die allgemeine Arbeits- und Lernsituation:

Die Schüler/innen stellen sich selbst vor - mit Namen, Alter, Hobbys, Lieblingstier - oder sie tragen ihr Lieblingsgedicht vor bzw. erzählen eine kleine Geschichte, die entweder frei erfunden oder wirklich passiert ist. Sie können auch Stücke aus Lieblingsbüchern zitieren. Für jede Aufgabe, egal ob Vorstellung oder Gedicht reicht eine Schulstunde völlig aus. Magic Singer macht aus jedem eingesprochenen Text ein Lied – greift z. B. einzelne Textpassagen heraus und wiederholt sie als Refrain. Zuerst

wird die App erklärt, dann nehmen sich die Schüler/innen ein Schreibprogramm oder Stift und Papier und schreiben sich ihren Text auf.

Die Schüler/innen benötigen in der Kleingruppe etwas Zeit, um sich mit der App und der Aufgabe vertraut zu machen. In einzelnen Etappen wird nacheinander aufgenommen. Nacheinander sprechen sie ihre Texte ein, dabei benötigen sie Ruhe im Raum. 45 Minuten reichen für die erste Produktion aus. Es können je nach Belieben die Songs und Melodien in der App gewechselt werden, so haben die Schüler/innen unterschiedliche Versionen ihres Textes mit unterschiedlichen Melodien.

Zusätzliches Material:

- Textvorlagen, Papier, Stifte, ggf. Headsets

Allgemeine Ziele:

- Sprachförderung
- Heranführung an Musik / Aufbau von Liedern (Hook, Aufbau von Satz, Thema und Motiv)
- Schwerpunkt: Lesen, Sprechen, Texte auswendig vortragen

Leitziel:

- Ansatz des mobilen Lernens fördern
- Heranführen an die Gestaltung von Liedern
- Mediennutzung – Wie bediene ich Tablets und Apps? Welche Möglichkeiten gibt es?
- Kenntnisse zur Musik / Liedgestaltung

fach-/themenbezogen: Mit Magic Singer können Kinder mittels Textaufnahmen von Geschichten, Gedichten, eigenen Texten unterschiedliche Lieder aufnehmen. Ganz gleich, ob im Deutsch-Unterricht ein Gedicht oder im Musik-Unterricht ein eigenes Lied mit eigenem Text – die Variationen sind vielfältig.

sozial: Gruppenarbeit ist möglich, da ein Lied von verschiedenen „Sänger/innen“ interpretiert werden kann. Auf diese Weise lernen Schüler/innen, anderen Freiraum zu geben, um gemeinsam ein Lied zu gestalten. Im Team den Text einzusprechen, an-

deren den Einsatz zu zeigen und zu wählen, welches Lied in einer Gruppe gemacht wird, fördert soziale Kompetenzen.

individuell: Persönliche Sprachbarrieren und eigene Vorstellungen können berücksichtigt werden. Unterschiedliche Herangehensweisen sind denkbar – ob mit Textprogramm auf dem Tablet oder Stift und Papier. Einzelnen Schüler/innen kann für eine Aufgabe auch mehr Zeit gegeben werden, während eine andere Kleingruppe zwei Aufgaben (z. B. Vorstellung und eigener Text) produziert.

technisch: Die App ist einfach und sehr gut zu bedienen. Nach kurzer Erprobung können die Schüler/innen selbstständig arbeiten und aufnehmen. Störende Werbung wird nicht eingeblendet.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- informelles Lernen integrieren
- Episoden situiereten Lernens schaffen
- Lern- und Medienkontexte generieren
- Sensible Entwicklungs- und Lernkontexte schaffen

Didaktische Varianten:

Es gibt unterschiedliche Varianten: Schüler/innen können eigene Texte schreiben und einsprechen, eigene Gedichte einsprechen und vertonen oder verschiedene Textstücke kreativ bearbeiten und vortragen.

Es kann hilfreich sein, wenn die Schüler/innen zeitweise Headsets nutzen und damit den Lautstärkepegel in der Klasse reduzieren.

Markus Horn

Tipps zur Zielüberprüfung:

Mündliche Befragung der Schüler/innen und / oder ein Fragebogen:
Hast du immer verstanden was dir erklärt wurde?

- Ja Naja Nein

Wurden alle deine Fragen beantwortet?

- Ja Naja Nein

Trickfilme mit Lego Movie Maker

Für Einsatz im Kunst-, Sach- und Deutschunterricht

Name der App: LEGO® Movie Maker • **Anbieter:** The LEGO Group • **Erforderliches Betriebssystem:** iOS 5 oder neuer • **Alternative Apps für andere Betriebssysteme:** Stop Motion Lite (Android) • **Kosten:** kostenlos



Medienart:

- Audio
- Foto
- Video/DVD/Film

Kurzbeschreibung:

In der App Lego Movie Maker werden Stopptrickfilme erstellt. Die App macht den Trickfilm fast von selbst. Durch Berühren des Bildschirms nimmt die App die Einzelbilder auf, die dann schnell abgespielt den Trickfilm ergeben. Ein optionales Raster und ein Zwiebeleffekt helfen bei der sauberen Arbeitsweise. Die Geschwindigkeit, mit der die Bilder abgespielt werden, lässt sich variieren, es stehen Musik und Töne zur Verfügung. Es lassen sich aber auch selbst Töne aufzeichnen. Sogar grafische Effekte wie Sprech- und Denkblasen können einge-

fügt werden. Einzelne Bilder können auch wieder entfernt werden.
Achtung, die App ist auf Englisch!

Angaben zum Einsatz:

- bedienen / anwenden
- kommunizieren / kooperieren
- produzieren / publizieren
- Hardware-Kenntnisse
- Software-Kenntnisse

Zielgruppe:

- ab 8 Jahren

Anmerkung: Für einfache Szenarien können bereits Kinder ab 8 Jahren mit der App arbeiten. Bei komplexeren Projekten, bei denen sich die Kinder erst eine Geschichte ausdenken, bevor sie sie drehen, bietet sich Klassenstufe 4 an. Eine vereinfachte Vari-

ante findet sich am Ende dieser Methode unter „Didaktischer Variante“.

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Die Kinder der Grundschule sollen laut Teilrahmenplan Kunst (S. 28) unterschiedliche Formen von Inszenierungen durchführen. Hier erstellen sie einen eigenen Trickfilm, der Planen und Schreiben von Texten (Teilrahmenplan Deutsch, S. 25f.), fantasievolles Basteln und genaue motorische Fähigkeiten trainiert.

Die Kinder gestalten einen eigenen Trickfilm mit selbst erdachter Geschichte:

- in AG-Form (1 – 2 Std. pro Woche, 15 Wochen) oder
- in einer Projektwoche (4 – 5 Tage à 4 – 6 Stunden).

Die Schüler/innen erlernen zunächst den Umgang mit dem Tablet und der App, dann geht es ans Geschichtenerfinden, Basteln und schließlich an die Produktion des Trickfilms. Sie können damit auch kleine Übungen machen, statt einen langen Trickfilm zu produzieren. Ohne zusätzliches Stativ ist es ratsam, einen Legetrick zu erstellen. Dazu legen sie das iPad auf einen Stuhl. Die Kamera muss dabei über den Stuhlrand „blicken“ können, ohne die Stuhlbeine zu „sehen“. Das Tablet wird mit einem dicken Gummiband auf dem Stuhl fixiert, damit es nicht herunterfällt oder verrutscht. Unter dem Stuhl kann nun gearbeitet werden. Diese Art von Trickfilm nennt sich Legetrick.

Erste Übungen

Als erste Übung mit der App eignen sich Wettrennen mit Figuren oder Gegenständen und „Buchstabensuppe“, bei denen die Kinder ihre eigenen Namen legen oder schreiben. Diese Namen kann die Gruppe später auch im Abspann verwenden. Dazu ist es ratsam, zunächst mit allen Kindern gemeinsam Buchstaben zu legen und daran den Kindern zu zeigen, wie „das Trickfilmen“ funktioniert. Bei vielen Kindern sollte die Lehrkraft das iPad-Bild mittels Beamer und Adapter projizieren. Zum Namenlegen muss jedes Kind seinen Namen möglichst kontrastreich mit Filzstiften oder Wachsmalern schreiben und dann in die einzelnen Buchstaben zertrennen. Diese Buchstaben kommen dann nacheinander oder von verschiedenen Seiten ins Bild „getrickst“. Oder sie liegen auf einem Haufen und die Kinder „animieren“ sie dann in die richtige Reihenfolge. Alternativ können die Kinder auch einzelne Buchstaben nacheinander aufschreiben und fotografieren. Nachdem die Kinder gemeinsam mit der Lehrkraft verschiedene Varianten gedreht haben, schauen sie die Ergebnisse in einer ersten Feedbackrunde an: Oft müssen die Teams in den Filmen einzelne Fotos löschen, da noch eine Hand im Bild zu sehen ist. In dieser Phase erlernen Kinder das Löschen von Einzelbildern. Auch wird auffallen, wie sich die Ausleuchtung im Film ändert, wenn Kinder mal Schatten auf das Geschehen werfen oder jemand das Licht mitten in der Aufnahme-

zeit ein- oder ausschaltet. Diese Hinweise sollen die Kinder ab jetzt beachten.

Nun können sie in Einzelgruppen von 2 bis 3 Kindern ihre eigenen Namen legen.

Erfinden einer Geschichte

Zum Erfinden von Geschichten gibt es zahlreiche Methoden – hier kann Lehrkraft kreativ arbeiten oder erprobte Verfahren anwenden. Die Kinder sollten nach mündlichen Überlegungen in der Klasse ihre Geschichten aufschreiben. Danach bekommen sie eine Vorlage, mit der sie ihre Geschichte in fünf Bildern als Bildergeschichte festhalten. So kennen alle den Drehauftrag und wissen später, was sie drehen sollen. Auf diesen Vorlagen schreiben sie auch die Dialogsätze auf, die die Figuren sagen oder die Geräusche, die im Film vorkommen.

Die Geschichten sollte in drei Teile eingeteilt sein – Einleitung, Hauptteil, Schluss – und aus wenigen Handlungsarten bestehen, denn jeden Ort müssen sie als Hintergrund basteln. Ansonsten sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Die Geschichten können sich auch am Unterrichtsthema orientieren.

Vorbereitung

Die Kinder notieren nun anhand ihrer Geschichten, welche Hintergründe, Figuren und weitere Requisiten sie brauchen. Diese werden dann gebastelt und bereit gelegt. Sie benötigen in jedem Fall Bastelkarton (die Hintergrundgröße ist abhängig vom Abstand des iPads zum Hintergrund, bei Kinderstühlen reicht A3), Stifte, Kleber und Scheren.

Dreh

Nun beginnt das eigentliche Drehen. Jede Szene wird nun nacheinander animiert. Durch die Vorübungen haben die Kinder schon ein Gefühl dafür, wie groß die Abstände sein dürfen, die Figuren „gehen“ können. Stück für Stück entstehen nun ihre kleinen Filme.

Vertonung

Damit die Figuren auch sprechen können, sollten die Kinder nun die Texte einsprechen. Das können sie in der App direkt machen mit dem eingebauten Mikrofon, das

sich neben der Frontkamera (auf der Displayseite) befindet. Dazu tippt man, wenn man noch im Aufnahmebereich ist, oben rechts auf „done“. In der unteren Bildleiste sind nun alle gemachten Fotos zu sehen. Tippt man auf eines, erscheint die Erweiterung „Edit“, auf die nun getippt werden muss, um das Bearbeitungsfenster dieses Einzelbildes zu aktivieren. Hier kann nun ein Sound hinzugefügt werden. Tippen sie dazu „add sound“ und dann „record a new sound“. Nun können die Kinder ihre Sprechtexte aufnehmen. Dann kann die Länge des Bildes verändert werden. Denn ein Bild ist ja nur einen Bruchteil einer Sekunde lang. In dieser Zeit kann kein Satz gesprochen werden. Dazu dient der Button „duration“, mit einem Tipp auf „hold for sound length instead“ verlängern sie das Bild auf genau die Zeit, die der eingesprochene Text lang ist. Genauso geht man bei Geräuschen vor. Sollten Sprechertext und Geräusche gleichzeitig zu hören sein, müssen sie auch gleichzeitig aufgenommen werden.

Achtung: Zur Tonaufnahme sollte im Raum Ruhe sein, ggf. müssen die Kinder, die Audio aufnehmen wollen, in einen Extraraum gehen. Hintergrundgeräusche wären sonst zu hören und stören zu sehr.

Im Grunde ist der Film nun fertig. Die Teams können noch Veränderungen („Feinschliff“) vornehmen, solange der Film nicht aus der App gelöscht ist. Um den Film zu exportieren, wird aus dem Aufnahmemodus rechts oben die Taste „save“ gedrückt. Der Film wird nun in der Movie Gallery von Lego Movie Maker gespeichert, kann aber weiterhin bearbeitet werden. Um ihn am Ende in die Foto-App des iPads zu exportieren, drückt man die Ausgabe-Taste. Nun kann er mit dem USB-Kabel des iPads auf jeden Computer übertragen werden. Zum Abschluss schauen sich alle Kinder gemeinsam die Filme an, die in den Kleingruppen entstanden sind. Selbstgemachtes Popcorn aus der Schulküche und gebastelte Kinoplakate oder Eintrittskarten für die Nachbarklasse können das Programm abrunden.

Fortsetzung auf Seite 22/23



Fortsetzung von Seite 20/21

Zusätzliches Material:

- 1 Tablet pro 3 Schüler/innen
- Lego Movie Maker App
- Mal- und Schreibunterlagen, Schere, Kleber, Bastelpapier, Stifte/Farben
- Ein weiterer Raum für Tonaufnahmen
- Optional: Digitale Fotokamera oder Tablet für Dokumentationszwecke
- Optional: Beamer, ggf. Adapter für iPad oder AppleTV

Ziele:

- Förderung des kreativen Schreibprozesses
- Umsetzung einer eigenen Geschichte in einen Trickfilm
- Kennen- und Verstehen lernen des Prinzips Stopptrick

Leitziel:

Medienpädagogische Ziele

- Ansatz mobilen Lernens fördern
- Heranführen an die Gestaltung von Medien
- Mediennutzung (wie kann ich ein Tablet und eine App bedienen)
- Ausprobieren von Optionen, die das Tablet bietet

fach-/themenbezogen: Die Themen müssen vorher nicht festgelegt werden, d. h. mit Lego Movie Maker können Kinder unterschiedliche Themen und Geschichten erschaffen. Es lassen sich aber auch fachlich bezogene Themen bearbeiten.

sozial: Bei Erstellung eines Trickfilms steht die Kleingruppenarbeit im Vordergrund. Die Kinder müssen in Teams arbeiten und präzise miteinander kommunizieren, ansonsten weiß der, der die Figuren bewegt, nicht, wann das Kind am Tablet auslöst und es sind Hände im Bild zu sehen. Im Prozess wird sozialer Austausch ermöglicht und das Wir-Gefühl kann wachsen.

individuell: Die Schüler/innen erstellen einen Trickfilm nach ihren Vorstellungen. Ihre Geschichten, von ihnen gemalte Figuren und Hintergründe sind Inhalt des Trickfilms, den sie am Ende des Prozesses mit anderen Kindern, Eltern, Freunden ansehen und auf einer DVD mit nach Hause nehmen können.

technisch: Die technische Handhabung der App ist grundsätzlich einfach, jedoch gibt es erweiterte Funktionen (Effekte, Tonaufnahmen, die sich nicht sofort erschließen, bei denen die Kinder probieren müssen oder können). Diese sollten ihnen auch erklärt werden. Durch das Ausprobieren erlangen sie technisches Know-how und können verstehen, wie sie Medien nutzen können. Viele Funktionen an iPads sind sich ähnlich. Der Button zum Exportieren sieht in allen Apps gleich aus. Sie lernen also auch für andere Apps mit.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- informelles Lernen integrieren
- Episoden situierten Lernens schaffen
- Lern- und Medienkontexte generieren
- Kommunikationsbrücken und Kommunikationsketten schaffen

Didaktische Varianten

Die Methode Trickfilm lässt sich für viele unterrichtsbezogene Themen nutzen.

Im Sachkundeunterricht bspw. sollen die Schüler/innen ausgewählte Naturphänomene fachlich gesichert beschreiben und erklären können. Am Beispiel von verschiedenen Tieren (Gepard, Hamster, Riesen-Schildkröte, Honigbiene) lässt sich sehr einfach ein Wettrennen produzieren, bei dem die Tiere in der Reihenfolge ihrer Schnelligkeit ins Ziel kommen. Die Kinder suchen sich auf www.tierchenwelt.de ein Tier heraus und malen es in einer bestimmten Größe, damit es später im Trickfilm passt (zu empfehlen ist eine Höhe von 5 cm), finden dann auf der Seite heraus, wie schnell jedes Tier ist und gestalten dann ihr Wettrennen. Dafür brauchen sie eine Rennstrecke als Hintergrund mit Start und Zieleinlauf und ihre Tiere (pro Rennen sollten nur 4 Tiere gegeneinander antreten).

Geräusche sind dabei nicht nötig; das verkürzt die Produktionszeit.

Karen Schönherr

Tipps zur Zielüberprüfung:

Ein Fragebogen mit einfach gestellten Fragen zur Einheit „Tablets an der Grundschule“.

Beispiel: „Wie ist die Bedienung von Lego Movie Maker für dich gewesen?“

- einfach
- mittel
- schwierig

Kinder, die früher als die anderen fertig werden, können sich mit einem Fragezettel gegenseitig interviewen. Und dort zum Beispiel erklären, wie die Lego Movie Maker App funktioniert oder warum viele Einzelbilder nötig sind, um einen Film zu machen. Oder sie erzählen die Geschichte noch einmal nach. Berichten, was an der Arbeit besonders schwer oder leicht war.

Trailer wie im Kino Wenn es kein ganzer Film wird

Name der App: iMovie • **Anbieter:** iTunes S.a.r.l. • **Erforderliches Betriebssystem:** iOS • **Alternative Apps für andere Betriebssysteme:** Die iMovie App ist eine speziell für iPads hergestellte Anwendung und ist mit der Funktion „Trailer“ in dieser Form bisher einzigartig. • **Kosten:** im iStore 4,95 €



Medienart:

- Foto
- Video/DVD/Film

Kurzbeschreibung:

Nach dem Öffnen der „iMovie“ App erhalten die Nutzer/innen direkt unter dem Icon „+“ die Auswahl zwischen einem „neuen Projekt“ und einem „neuen Trailer“. Der Unterschied hierbei liegt allein bei den Vorgaben: während der neue Trailer bereits genrespezifische Storyboards als Vorlagen anbietet, sind in einem neuen Projekt die kreativen Gestaltungsmöglichkeiten der Szenen völlig frei zu wählen.

Angaben zum Einsatz:

- bedienen / anwenden
- kommunizieren / kooperieren
- produzieren / publizieren
- Mediengestaltung
- Mediennutzung

Zielgruppe:

- ab 6 Jahren

Anmerkung: Seitens des Herstellers liegt die Altersfreigabe bei 4+

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Schüler/innen können mit der Trailerfunktion Videos zu unterschiedlichen Themen erstellen.

Aus dem rheinland-pfälzischen Teilrahmenplan für den Sachunterricht geht hervor, dass Grundschüler/innen „über den Einfluss gegenwärtiger Entscheidungen und Handlungen auf zukünftige Lebensumstände nachdenken und mögliche Folgen abwägen“ (*Kurzlink: <http://medienundbildung.com/753a4570.1>*).

Hier kann das Thema „Gewalt“ Thema sein und in Szenarien können Schülerinnen und Schüler aktiv werden und filmen. Sie teilen sich bei einer Klassengröße von 20 Schülern in Kleingruppen auf (4 Kleingruppen à 5 Schüler/innen). Die Kleingruppen arbeiten jeweils an einem iPad, so dass am Ende vier Trailer entstehen. Bevor der Trailer inhaltlich gefüttert wird, sollte die Lehrkraft eine kurze Einführung zu „iMovie“ geben.

Arbeiten mit der Trailer-Funktion:

Für Anfänger/innen im Produzieren von Filmen bietet sich die Trailer-Funktion beson-

ders an, da Design und Musik vorgegeben sind und die Filmmachenden den Drehplan „nur befüllen“ müssen. Sie bekommen ein Gespür für unterschiedliche Einstellungsgrößen. Dazu bietet die App Vorgaben an und gibt einen Eindruck wie wichtig es ist, unterschiedliche Aufnahmen zu machen. Die Produzent/innen können auch bereits vorhandene Aufnahmen verwenden, indem sie Fotos oder Sequenzen aus der Bibliothek des iPads über das „Foto Icon“ oder „Filmband Icon“ einfügen. Die Aufnahmen sind entsprechend der Trailer-Funktion kurz und der Ton kann vollständig durch die Musikgrundlage ersetzt oder eingebledet werden (> Tonfunktion in der entsprechenden Szene ein- oder ausschalten).

Auf www.medienpaedagogik-praxis.de gibt es eine Anleitung für die einzelnen Schritte bis zum fertigen iMovie-Trailer (Suchwort: iMovie Trailer Anleitung).

Um das breit gefächerte Thema Gewalt einzugrenzen, kann die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern Ideen geben. So kann eine Kleingruppe körperliche/physische Gewalt, die andere Kleingruppe psychische Gewalt und auch das neue Phänomen

„Cyber Mobbing“, als eine neue Dimension von psychischer Gewalt aufgreifen. Zu beachten ist, dass das Thema so heruntergebrochen wird, dass es zur Zielgruppe passt und die Schüler/innen nicht überfordert. Bei Unklarheiten hilft und berät die Lehrkraft. Angelegt an den Rahmenplan werden neben der Gewaltdarstellung auch die Folgen von Gewaltanwendung behandelt und Lösungsvorschläge aufgezeigt.

Zusätzliches Material:

- Schreibmaterial
- Beamer, ggf. Adapter zwischen Beamer und iPad

Ziele:

- Sensibilisierung für das Thema „Gewalt“
- Rollenübernahme (Opfer <-> Täter)
- Respektvoller Umgang
- Entwicklung von Konfliktlösestrategien
- Förderung von Kreativität

Leitziel:

- Medienkompetenzförderung durch mobiles Lernen
- Gestaltung eigener Medieninhalte (Erstellen von eigenen Trailern)
- Kritischen und reflektierenden Umgang mit Medien schulen

fach-/themenbezogen: Lehrkräfte können iMovie fächerübergreifend und themenunabhängig im schulischen Rahmen einsetzen. Weitere Einsatzmöglichkeiten: siehe „Didaktische Varianten“.

sozial: Die Schüler/innen arbeiten in Kleingruppen an einem Trailer. Dadurch kommen viele Ideen zusammen, die es gilt zu berücksichtigen und einzubauen. Die Einteilung, wer filmt, wer schauspielert und wer Anweisungen gibt, soll fair getroffen werden. Bei auftretenden Problemen gilt es gemeinsam nach Lösungen zu suchen. Die Zusammenarbeit im Team stärkt das „Wir-Gefühl“.

individuell: Persönlich lernen die Schüler/innen ihre Ideen und Vorschläge in die Gruppe einzubringen. Ihnen wird Mitbestimmungsrecht zugesprochen. Dadurch können sie sich behaupten und erfahren

die Wirkung des eigenen Ichs in der digitalen Lernumgebung und in Bezug auf die Mitschüler.

technisch: Durch die Arbeit mit Tablets lernen die Schüler/innen, wie ein mobiles Endgerät funktioniert, welche Möglichkeiten bestehen, um einen Trailer zu erstellen. Ihr technisches Knowhow wird erweitert.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- informelles Lernen integrieren
- Episoden situierten Lernens schaffen
- Lern- und Medienkontexte generieren
- Sensible Entwicklungs- und Lernkontexte schaffen

Didaktische Varianten

Im Sachkundeunterricht lässt sich mit iMovie in Bezug auf das Lernfeld „Heimat und Fremde“ ein Szenario gestalten. Hierfür gestalten die Schülerinnen und Schüler zum Thema „Menschen verschiedener Länder und Kulturen kennenlernen und verstehen“ einen Trailer. Bei einer Klassengröße von 20 Kindern empfiehlt sich Kleingruppenarbeit (5 Gruppen à 4 Schüler/innen). Dabei steht jeder Arbeitsgruppe ein Tablet zur Verfügung. Ziel soll sein, das fremdartig Anmutende als Normalität des Anderen zu erarbeiten. D. h. wenn im Klassenverband mehrere Nationen vertreten sind, alle zu berücksichtigen und als Arbeitsthema in den Kleingruppen zu integrieren. Um einen Perspektivwechsel zu ermöglichen ist es wünschenswert, dass eine Kleingruppe mit deutschen Kindern einen Trailer zur türkischen oder einer anderen Kultur, deren Bräuche und Essen erstellt und umgekehrt.

Auf diese Art und Weise setzen sie sich gestalterisch mit der Lebenswirklichkeit

ihrer Mitschüler/innen auseinander und lernen einander besser kennen. Um den Arbeitsprozess zu optimieren, könnte die Gruppe vorab ein Storyboard mit Fotos erstellen. D. h. die Schülerinnen und Schüler machen Fotos zu der jeweiligen Kultur, dem jeweiligen Land, die / das sie behandeln. Zum Beispiel Fotos mit Flaggen, typisch traditionellem Essen der Kultur etc. Das spart Ressourcen bei der eigentlichen Videoerstellung.

Die Schüler/innen sollten vorab mit den besonderen ästhetischen Eigenschaften von Trailern vertraut sein. Aus welchen Elementen setzen sich Trailer zusammen? Eine Recherche auf YouTube kann dabei hilfreich sein und Eindrücke zur filmischen Gestaltung vermitteln.

Sobald diese Aspekte geklärt sind, können die Kleingruppen loslegen und ihre Trailer erstellen.

Freies Arbeiten mit einem iMovie-Projekt

Entscheiden sich die Produzent/innen für ein „neues Projekt“, so starten sie mit einer völlig leeren Arbeitsfläche auf der freie Fahrt für kreatives Arbeiten ist. Sie können direkt über das Icon „Kamera“ eigene kleine Sequenzen aufnehmen und diese entsprechend bearbeiten. Auch hier können sie bereits vorhandene Clips, Fotos oder Audiodateien aus der Bibliothek über das Icon „Film- und Noten“ einfügen. Verschiedene Designs stehen zur Verfügung, um den Film beliebig zu schneiden und unterschiedliche Sound-, Montage- und Schrifteffekte hinzuzufügen. Hier ist eigenständige Gestaltung gefragt und notwendig.

Maren Risch

Tipps zur Zielüberprüfung:

In einer Abschlussrunde werden die einzelnen Trailer im Klassenverband vorgestellt. Die Schülerinnen und Schüler der jeweiligen Kleingruppe haben hier die Möglichkeit über ihre gemachten Erfahrungen mit den anderen Klassenkameraden zu diskutieren. Fragen wie: „Was hat mir an dieser Lerneinheit besonders gut gefallen? Warum denke ich, ist es wichtig das Thema „Gewalt“ im Unterricht zu behandeln? Wie ist uns die Umsetzung gelungen? Was ist die Botschaft unseres Trailers? Wie ist das Arbeiten am Tablet für mich gewesen?“

Actionbound – die Online-Schnitzeljagd

Einsatz im Rahmen der Verkehrserziehung

Name der App: Actionbound • **Anbieter:** iTunes; PlayStore / Simon Zwick und Jonathan Rauprich GbR • **Erforderliches Betriebssystem:** Android; iOS

Kosten: Für private Nutzung (Einzelpersonen, Schule) kostenlos. Für betriebliche Nutzung (Firmenevents) kostenpflichtig (individuelle Preisangabe) – Bitte in den AGB nachlesen!

Alternative Apps: Placity ist die App des „Kaiserdom APP Project“. Mit dem QuestionEditor von Placity erstellen Schüler/innen „Games“, die sie später auf dem Handy/Tablet mit Hilfe der App spielen können. Games sind nicht nur Spiele, sondern können auch Stadtführungen, Erlebnistouren, Audioguides oder Informationsapps sein. Die Kombinationsmöglichkeiten eines Games sind kaum begrenzt. Durch die Zusammenstellung von Anzeigetypen (Screens der Kategorien: Texte, Fragen, Media und Waypoints) kann trotz des simplen Aufbaus der einzelnen Screens ein komplexes Game entstehen.

Im QuestionEditor, der über die Homepage www.kaiserdom-app.de zu erreichen ist, wird das Spiel durch Drag&Drop an einer Timeline erstellt und dann auf dem Placity-Server zur Nutzung bereit gestellt.

Zunächst erstellen Schüler/innen beim QuestionEditor einen Account. Nach der Anmeldung geht es direkt los und ein eigenes Spiel entsteht. Nach Fertigstellen scannen die Schüler/innen das Spiel über den QR-Code-Reader der App und das Spiel auf dem Smartphone kann beginnen. Die App gibt es kostenlos im Google Playstore oder im Applestore.

Wie genau der QuestionEditor zu bedienen ist findet man unter: http://www.kaiserdom-app.de/materials/guide_web/index.html



Medienart:

- Action/Rallye

Kurzbeschreibung:

Actionbound ist eine digitale Form einer interaktiven Schnitzeljagd bzw. eines Stationenlaufs. Die Spieler/innen können zu unterschiedlichen Themenfeldern eine Rallye angelegen. Eine Rallye (Bound) besteht dabei aus einem/mehreren Streckenabschnitt(en), der/die während des Spiels durchlaufen werden. Alle auf dem Webserver www.actionbound.de erstellten Bounds sind mit der App kostenlos spielbar. Dabei können kleine Gruppen verschiedene Orte miteinander oder nacheinander aufsuchen. Die Handhabung der App ist einfach und bietet viele Möglichkeiten. Beim Aufrufen der App erscheint eine Menüseite mit folgenden Menüpunkten:

Bound finden: In diesem Punkt kann man aus weiteren sechs Punkten (Suchen, Kate-

gorien, Meine Bounds, Private Bounds, Top bewertet und Neue Bounds) auswählen. Mit der Lupe (Suchfunktion) kann der Spieler einen bestimmten Bound, der ihm bereits bekannt ist, suchen. Im Bereich Kategorien werden 10 Bound-Kategorien vorgeschlagen (Einzel-Bound, Gruppen-Bound, Städte, Outdoor, Spaß, Lernen, Quiz, Sightseeing, Events und Geprüfte Bounds). Im Bereich ‚Meine Bounds‘ kann der Spieler Bounds aufrufen, die er selbst gestaltet hat. ‚Private Bounds‘ können nur gespielt werden, wenn sie mit einem Code aktiviert werden. Hierfür muss der Spieler den Code kennen. „Top bewertete“ Bounds sind Bounds, die dem Betreiber als empfehlenswert gelten. Im Bereich ‚Neue Bounds‘ sind aktuelle Bounds abrufbar.

Code scannen: Wenn ein Bound mit einem QR-Code veröffentlicht wurde, so können Interessierte mit der Funktion ‚Code scannen‘ diesen Bound finden und spielen.

In der Nähe: In diesem Feld sind Bounds zu finden, die in der näheren Umgebung spielbar sind. Jedoch muss hierfür der Standortzugriff am iPad aktiviert sein.

Einstellungen: In den Einstellungen können Spieler/innen Email-Adresse und Passwort hinterlegen und die Spracheinstellung wählen, d. h. in welchen Sprachen (Deutsch, Englisch oder Französisch) sie die interaktive Rallye anlegen und spielen möchten.

Info: Im Infobereich wird die App kurz vorgestellt, und es sind allgemeine Infos zur Bedienung der App hinterlegt.

Impressum: In diesem Bereich sind die Betreiber der App aufgeführt und die Bestimmungen bezüglich der AGB und des Datenschutzes erläutert. Alle nötigen Informationen sind auf der Menü-Startseite ausgeführt.

Angaben zum Einsatz:

- informieren / recherchieren / selektieren
- produzieren / publizieren
- Mediengestaltung
- Mediennutzung

Zielgruppe:

- ab 6 Jahren

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Die Actionbound-App eignet sich bereits für den Einsatz in der Grundschule für die Jahrgangsstufen 3. und 4. In diesen Jahrgangsstufen wird an Grundschulen das Thema „Verkehrserziehung“ im Gemeinschaftskunde- oder Sachkundeunterricht behandelt – darauf bezieht sich das folgende Szenario. Die Mehrzahl der Schulen kooperiert mit der ansässigen Polizei. Mit Actionbound lässt sich eine interaktive Lernphase zum Thema „Verkehrserziehung“ kreieren. Für das The-

ma „Verkehrserziehung“ ist ein zeitlicher Rahmen von acht Theoriestunden und vier Praxisstunden angesetzt, meist in einem einwöchigen Projekt.

Hierfür bieten sich zwei Optionen an: Zum einen kann die Lehrkraft die theoretischen Kenntnisse, die für den Fahradführerschein erforderlich sind, mit Actionbound vorab interaktiv gestalten und mit den Kindern durchführen. Oder es bietet sich die Alternative, gemeinsam mit der Polizei Theorie und Praxis zu vereinen, was durch einen Methodenmix auch vorteilhaft sein kann. Hier kann die Lehrkraft einen Bound anlegen oder die Klasse selbst aktiv werden lassen. Das eigenständige Erstellen eines Bounds mit einer Klasse benötigt eine gute Struktur, um den zeitlichen Rahmen nicht zu sprengen. In Teams sind die Kinder für das „Erfinden“ einer prüfungsrelevanten Frage und deren Beantwortung (2x falsch, 1x richtig) verantwortlich. Diese Fragen sammeln sie zunächst auf Papier und tippen die ferti-

gen Aufgaben nacheinander in den Computer. Diese Aufgabe kann als Zusatzaufgabe in den Unterricht integriert sein. Nach und nach füllt sich auf diese Weise der Bound.

Verkehrserziehung im Unterricht

Die Lehrkraft und die Polizeibeamt/innen führen die Grundschul Kinder in das Thema ein. Hierzu können sie die Kinder fragen, wer bspw. schon Fahrrad fahren kann? Oder ob sie denn schon bereits einige Verkehrsregeln und Verkehrsschilder kennen? Nach einem gelungenen Einstieg werden die erforderlichen Lerninhalte wie bspw.

- Das richtige Verhalten an Ampeln und Kreuzungen
- Fahren auf der richtigen Fahrspur und mit den nötigen Abständen
- Abbiegeverhalten
- Nachts fahren (Beleuchtung des Fahrrads)

Fortsetzung auf Seite 28/29



Fortsetzung von Seite 26/27

- Fahren in Einbahnstraßen, Bürgersteigen und Fußgängerzonen
 - Sicherheitsvorkehrungen
- usw. festgelegt. Nach dieser Sammlung können die Lehrkraft und die Mitarbeiter/innen der Polizei gemeinsam mit den Schülern einen Bound erstellen (siehe Strukturvorschlag oben).

Einen Bound erstellen:

Um die ActionBound-App zu spielen, muss zuvor im Browser auf actionbound.de ein eigener Bound entstehen. Es empfiehlt sich, den Bound mit dem Computer anzulegen oder ein Tablet mit externer Tastatur zu nutzen. Die Computerstandards der meisten Grundschulen sollten für diesen Zweck ausreichen.

- 1 Zuerst einen Account mit einer Mail-Adresse und einem Passwort einrichten.
- 2 Sobald die Anmeldung erfolgt ist, kann die Klasse einen Bound anlegen, in dem links unten der Button „Neuen Bound erstellen“ gedrückt wird.
- 3 Dann erscheint ein Feld, in das man den Titel des Bounds eintragen kann, bspw. „Fahrrad-Führerschein“.
- 4 Der Bound kann nun mit Informationen gefüttert werden. Abhängig vom Thema können unterschiedliche Stationen / Fragen / Informationen und Antworten eingetragen werden. In diesem Fall sollen die Schüler/innen die Fragen zu bereits festgelegten Themenpunkten formulieren (siehe oben).
- 5 Bound veröffentlichen und testen!
- 6 Der Bound ist fertig und kann gespielt werden! Bei einer Klassengröße von 20 Schüler/innen kommen 5 Tablets oder Smartphones zum Einsatz. So entstehen 5 Kleingruppen à 4 Schüler/innen. Die App muss zunächst auf dem Gerät installiert sein, dann den gewünschten Bound auswäh-

len, Team und (Spitz-)namen eingeben und Bound starten.

Der Verkehrserziehungs-Bound

Sobald der Bound zur Verkehrserziehung inhaltlich gefüttert wurde, kann es zum praktischen Teil der Fahrradprüfung kommen. Diese kann in zwei Teile gegliedert werden.

Teil 1: In der Regel bauen die Verkehrspolizisten für die Praxis ein Abbild des Straßenverkehrs auf dem Schulhof auf. Die Stationen des Abbildes mit Straßenverläufen, Kreuzungen, Ampeln und Verkehrsschildern sind auch die entsprechenden Stationen des Actionbounds. Die Schüler/innen gehen mit der Lehrkraft und den Beamt/innen mit den Tablets auf den Schulhof. Wichtig: die Akkus der Geräte müssen ausreichend aufgeladen sein. Der Bound ist ohne Internetzugang spielbar. In der Großgruppe gehen sie gemeinsam die Stationen ab und beantworten die jeweiligen Fragen des Bounds.

Teil 2: Nach diesem ersten Praxisblock, in dem sie ihr theoretisches Wissen abrufen und festigen konnten, geht es in die 2. Praxisphase. In dieser Phase haben sie dann Praxiseinheiten, in der sie die Verkehrsstrecke auf dem Schulhof mehrmals mit dem Fahrrad abfahren. Am Ende dieser Praxisphase steht die Fahrradprüfung an, die beim Bestehen der Prüfung mit dem Fahrradführerschein belohnt wird.

Zusätzliches Material:

- Computer
- Internet und WLAN
- Tablets
- Ausgewählte App
- Schreibunterlagen (Papier und Stift), um eventuell Notizen zu machen
- Verkehrsutensilien (stellt die Polizei)

Ziele:

- Sensibilisierung für den Straßenverkehr
- Erlernen der wichtigsten Verkehrsregeln
- Erlernen des richtigen Verhaltens im Verkehr

Leitziel:

Medienpädagogische Ziele

- Ansatz des mobilen Lernens fördern
- Heranführen an die Gestaltung von Medien
- Mediennutzung (wie kann ich ein/e Tablet/App bedienen, welche Möglichkeiten gibt es?)

fach-/themenbezogen: Actionbound ist themenunabhängig und fächerübergreifend einsetzbar. (Weitere Anregungen siehe Punkt ‚Didaktische Varianten‘)

sozial: Bei der Gestaltung des Bounds in den Kleingruppen müssen die Schüler/innen gemeinsam an den Fragen und den Antworten basteln. Dadurch arbeiten sie in einem Team, in dem es gilt, alle Anregungen und Ideen für die Gestaltung des Bounds zu beachten und anzunehmen. Hierfür müssen sie sich auszutauschen. Wenn am Ende der Arbeitsphase ein Produkt (Bound) steht, so ist dies eine Teamleistung, die das Wir-Gefühl stärkt.

individuell: Auch in einer Teamarbeit zählt die individuelle Leistung jedes/r ein

zelnen/r Schülers/in. Jeder einzelne trägt etwas dazu bei, dass der Bound nach den eigenen Vorstellungen gestaltet wird. **technisch:** Die Handhabung der App ist einfach gehalten. Die Stationen sowie die Fragen/Antworten und Informationen können Kinder leicht einfügen. Wenn die Schüler/innen Schwierigkeiten haben, so können sie sich jederzeit an die Lehrkraft wenden.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- informelles Lernen integrieren
- Episoden situierens schaffen
- Lern- und Medienkontexte generieren

Didaktische Varianten

Im Sachkundeunterricht können Klassen neben der Verkehrserziehung auch die „Flora und Fauna“ der Umgebung mit Hilfe eines Actionbounds aufgreifen und interaktiv gestalten. Drei Bounds dieser Art beschäftigen sich mit dem Thema Bienen und Artenvielfalt (Vielfalt in Oppenheim I, II und III – www.actionbound.de, dort zu finden über die Boundsuche). Im Mathematikunterricht lässt sich die App ebenfalls gut integrieren, indem die Klasse eine interaktive Rallye mit Mathematikaufgaben in der Schule umsetzt.

Irma Podžić, Maren Risch

Tipps zur Zielüberprüfung:

Nach dem Ausprobieren bzw. Spielen des Actionbounds auf dem Schulhof sollte die Klasse über die Abhandlung und den Verlauf noch einmal reflektieren. Dies könnte in einem Stuhlkreis stattfinden, indem jede Kleingruppe kurz darstellt, was ihnen gut oder weniger gut an der App bzw. dem Tablet und an der Arbeit am Actionbound gefallen hat. Ob es ihnen z. B. leicht gefallen ist, den Bound anzulegen? Hat ihnen die Integration von Medien im Sachkundeunterricht gefallen?

Mit „Book Creator“ ein Buch erstellen eBooks im Deutschunterricht

Name der App: Book Creator · **Anbieter:** iTunes · **Erforderliches Betriebssystem:** iOS 7 oder neuer
Alternative Apps für andere Betriebssysteme: Touchoo Creator (iOS 7; Android), Memories Photo Book Creator (Android), Comic Book Creator (Android) und Book Creator ist auch als Android-App angekündigt (Frühjahr 2014).
Kosten: 4,49 €



Medienart:

- Tafel
- Buch (analog und digital)

Kurzbeschreibung:

Book Creator ist eine App zur Erstellung eines individuellen eBooks. Damit können bereits Grundschüler/innen eigene Geschichten erzählen, weiter erzählen oder besondere Ereignisse aus dem Alltag nach erzählen. Durch Hinzufügen von eigenen Fotos oder selbst gemalten Bildern und der Möglichkeit die Geschichten durch Ton- bzw. Musiksequenzen zu ergänzen, bekommt das eBook eine persönliche Note. Anhand der App können Schüler/innen Kinderbücher, Kochbücher, Fotoalben etc. erstellen. Um das fertiggestellte Buch für Freund/innen „öffentlich“ zu machen, kann der Autor/die Autorin oder die Gruppe das Ergebnis in eine PDF-Datei umwandeln, per Mail

senden, in iTunes speichern oder in einer „Dropbox“ (Achtung: Datenschutz beachten!) veröffentlichen.

Angaben zum Einsatz:

- bedienen / anwenden
- kommunizieren / kooperieren
- dokumentieren / strukturieren
- produzieren / publizieren
- Mediengestaltung
- Mediennutzung

Zielgruppe:

- ab 6 Jahren

Anmerkung: Altersvorgabe seitens des Herstellers liegt bei 4 Jahren plus, wir nutzen die App bisher ab dem Grundschulalter.

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Im Rahmen einer Projektwoche oder ei-

nes Projekttages zum Thema „Lieblingsgeschichten“ können die Kinder mit Hilfe der App Book Creator ihre Lieblingsgeschichte als eBook kreieren. Hierbei haben sie die Möglichkeit, bereits formulierte Eingangstexte auf ihre eigene Art und Weise weiter zu schreiben oder die Lieblingsgeschichte komplett alleine und eigenständig in den Kleingruppen zu verfassen. Um in dem eBook schreiben zu können, öffnet das Kind eine Buchseite. In der oberen rechten Ecke ist ein Plus-Symbol zu finden. Wenn dieses Plus-Symbol angeklickt wird, erscheint eine Liste mit fünf Funktionen (Photos, Camera, Pen, Add Text und Add Sound). Die englischen Begriffe sind dabei keine Hürde, die Funktion verstehen die Kinder meist sehr schnell.

Wie schreiben Kinder in BookCreator?

Um schreiben zu können, bietet die App

zwei Funktionen: Pen und Add Text. Mit der Funktion Pen kann der/die Schüler/in mit dem Finger (handschriftlich) Notizen oder Sätze schreiben. Die Schriftfarbe ist auch frei wählbar. Die Kinder können Fehler mit Hilfe eines digitalen Radiergummis löschen. Bei einer Klassengröße von 18 Schüler/innen würde sich eine Einteilung in vier Kleingruppen anbieten. Dabei erhält jeweils eine Kleingruppe ein Tablet für die Arbeit. Für die Umsetzung der digitalen Geschichten sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Schnell eigenes Wissen

visuell aufwerten

Mit der App können Kinder selbst geschosene, selbst gemalte oder im Web gefundene Bilder (Achtung: Bildrechte einhalten!) zu der schriftlichen Buchdarstellung ergänzen. Hierfür wählen sie in der Liste die Funktion Photos oder Camera aus. Mit der Funktion Photos können die Schüler/innen aus der Gallery oder Photo Roll Bilder hochladen. Mit der Funktion Camera schießen sie neue Bilder, die sie dann direkt in das eBook einfügen.

– dazu noch Ton!

Auch auditiv bietet Book Creator die Möglichkeit, die eBooks mit kurzen Musiksequenzen oder selbst aufgenommenen Tonsequenzen zu untermalen und dadurch individuell zu gestalten. Mit Add Sound nehmen die Kinder eigene Gespräche und Lieder auf oder importieren Musik aus iTunes und ergänzen somit ihr eBook.

Wie werden die eBooks vorgestellt?

Am Ende des Szenarios können sich die Schüler/innen gegenseitig ihre kreierten Geschichten vorstellen z. B. anhand der Vorstellungsmethode „Markt der Möglichkeiten“. Hierfür werden bei vier Kleingruppen vier „Marktstände“ aufgebaut. Dabei bleibt jeweils ein Kind aus der Kleingruppe am Stand, die anderen gehen herum und schauen sich die anderen Stände an. Zwischenzeitlich tauschen sie untereinander die Position, sodass alle aus einer Kleingruppe jeweils einmal am Stand gewesen sind und jeweils einmal die Chance hatten, die Stände der anderen Gruppen zu betrachten. Als Abschluss kann die Lehrerin/der Lehrer in

die Runde fragen, wie den Schüler/innen die Arbeit mit der App gefallen hat und was sie für sich daraus gezogen haben.

Zusätzliches Material:

Arbeitsphase:

- 8 - 10 Tablets
- Ausgewählte Apps
- Mal- und Schreibunterlagen, Schere, Klebstoff
- A4-Papier
- Ausgewählte Ganzschrift der Klasse, als Variation: Lieblingsbuch oder Lieblingsgeschichte der Klasse
- Optional: Digitale Fotokamera oder Tablet für Dokumentationszwecke
- Ggf. WLAN zum Download der App oder Mailen der Ergebnisse
- Beamer
- ggf. Adapter für iPad oder AppleTV
- ggf. Drucker und Druckerpapier

Markt der Möglichkeiten:

- Plakate (Benennung des Standes)
- Tablets

Ziele:

- Förderung der allgemeinen Lesefreude
- Heranführung an das Buch
- Schwerpunkt: Lesen, Narration und digitale Geschichten

Leitziel:

Medienpädagogische Ziele

- Ansatz mobilen Lernens fördern
- Heranführen an die Gestaltung von Medien
- Mediennutzung (wie kann ich ein/e Tablet / App bedienen, welche Möglichkeiten gibt es?)
- Kenntnisse zum Datenschutz (Bildrechte)

fach- / themenbezogen: Die Themen sind vorher nicht festgelegt, d. h. mit BookCreator können Kinder unterschiedliche Themen und Geschichten erschaffen.

sozial: Bei Erstellung eines eBooks in Kleingruppen wird insbesondere die soziale Kompetenz der Schüler/innen gesteigert. Da sie gemeinsam an einem eBook arbeiten, müssen sie miteinander kommunizieren und sich untereinander austauschen,

d. h. den Anderen aussprechen zu lassen, zuzuhören und die unterschiedlichen Ideen aufzunehmen. Dadurch wird sozialer Austausch ermöglicht und das Wir-Gefühl kann wachsen.

individuell: Schüler/innen können jedes eBook nach den eigenen Ideen und Vorstellungen kreieren. Wenn ein eBook in einer kleinen Arbeitsgruppe erschaffen wird, so ist es wünschenswert, wenn alle Ideen und Vorschläge Beachtung finden und einfließen. In diesem Sinne steht am Ende ein individuelles Werk.

technisch: Die technische Handhabung der App ist einfach. Durch eine kurze Einleitung können die Grundschüler/innen BookCreator selbst ausprobieren. Durch das Ausprobieren erlangen sie technisches Know-how und können dadurch verstehen, wie sie Medien nutzen können.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- Episoden situierten Lernens schaffen
- Lern- und Medienkontexte generieren
- Kommunikationsbrücken und Kommunikationsketten schaffen
- Expert/innen des Alltags individuell aktiv werden lassen
- Sensible Entwicklungs- und Lernkontexte schaffen

Didaktische Varianten

Lehrkräfte können BookCreator fachübergreifend einsetzen, d. h. BookCreator eignet sich nicht nur für den Einsatz im Deutschunterricht. Im Sachunterricht können Kinder beispielsweise ein eBook zum Thema Wetter oder Sinnesorgane erstellen.

Irma Podžić

Tipps zur Zielüberprüfung:

Ein Fragebogen mit einfach gestellten Fragen zur Einheit „Tablets an der Grundschule“.

Beispiel: „Wie ist die Bedienung von BookCreator für dich gewesen?“

- einfach
- mittel
- schwierig

Tablets in der Grundschule

Eine Befragung unter beteiligten Lehrkräften

Im Rahmen von MedientriXX hat medien+bildung.com an sechs rheinland-pfälzischen Schulen den Projekttag „Auf die Tablets, fertig, los!“ durchgeführt und die beteiligten Lehrkräfte anschließend online mit einem Fragebogen mit der Software SurveyMonkey um eine Rückmeldung gebeten. Die Evaluation diente dazu, ein Stimmungsbild der beteiligten Lehrkräfte zu zeichnen. An der Umfrage haben sich sieben Lehrkräfte beteiligt. Insgesamt waren acht Lehrer/innen bei den Projekttagen aktiv sowie etwa 150 Grundschüler/innen aus den Klassenstufen 3 und 4. Von den sieben Befragten nutzen sechs Personen ein Tablet für private und/oder dienstliche Zwecke. Die Mehrheit (5 Nennungen) erachtet den Einsatz von Tablets in der Klassenstufe 3 und 4 als sinnvoll, zwei weitere Personen als sehr sinnvoll – bei einer Nennung auf einer Skala von 1 bis 4.

Die Frage nach den erhofften Vorteilen durch den Tablet-Einsatz bei den Schüler/innen ergab folgendes Ranking (Mehrfachnennungen waren möglich):

Erhoffter Vorteil	In Prozent	Anzahl
Motivation	100%	7
Neue Lernzugänge	85,71%	6
Didaktische Vielfalt	85,71%	6
Interaktives Lernen	57,14%	4
Schneller Zugriff auf digitale Materialien	57,14%	4
Kollaboratives Lernen	42,86%	3
Bildungsplanbezug	28,57%	2
Kontextabhängiges Lernen	28,57%	2
Nichts Konkretes	0%	0

Die Frage nach möglichen **Nachteilen** beantworten die Teilnehmer/innen mit „hohen Ausstattungskosten“, „mögliche Probleme bei der Wartung“, „Fixierung auf neue Medien, zu große Ablenkung durch Spiele etc. und ein großes Medienangebot“.

Die Frage **„Wie könnten Sie mobiles Lernen und den Einsatz von Apps mit Ihren bisherigen Methoden verbinden?“** ergibt diese Nennungen:

„Es gibt verschiedene Anknüpfungspunkte, wie die gelesene Lektüre in Deutsch (Ganzschrift) und ich denke, viele andere. Besonders zur Reflexion. Eine Geschichte fortsetzen oder weiterentwickeln geht mit dem Book Creator gut.“ Auch klassische Vorgehensweisen wie „Einstieg in das Thema - Festigung des Lerninhalts - Präsentationshilfe - Förderung von Defiziten“ werden genannt, etwa „noch kreativer mit Fotos, Büchern etc. umzugehen, da ein direkterer Umgang möglich ist“. Auch technische Aspekte wie „Koppeln an [das] Whiteboard“ oder „am naheliegendsten ist die Recherche im Netz für Sachthemen. Weitere Möglichkeiten: Präsentation von Schülerreferaten“ sind für die Befragten denkbar.

Welche Kompetenzen der Schüler/innen sollte der Tablet-Einsatz Ihrer Meinung nach fördern? Alle Befragten nennen Produzieren / Präsentieren und

Kreativität, jeweils sechs Personen Kommunizieren / Kooperieren und Bedienen / Anwenden. An dritter Stelle mit jeweils 5 Nennungen werden Mediengestaltung, mobiler und flexibler Medieneinsatz, Lesefähigkeit und Teamfähigkeit genannt. Medienkunde erhält vier Nennungen,

Sprachkompetenz, Medienkritik, Medien-nutzung und Medienaffinität, Kenntnisse zum Datenschutz und Informieren/Recherchieren jeweils drei Nennungen. Analysieren/Reflektieren erhält eine zustimmende Nennung.

Die Frage nach den **didaktischen Eckpunkten des mobilen Lernens** wird ebenfalls von allen Befragten beantwortet. Auch hier sind Mehrfachnennungen möglich. „Informelles Lernen in den Unterricht zu integrieren“ findet hier die häufigste Nennung (6), gefolgt von „Episoden-situierendes Lernen schaffen“ (5 Nennungen). Weitere Zustimmungen gibt es bei „sensible Entwicklungs- und Lernkontexte schaffen“ (3) und „Experten des Alltags aktiv werden lassen“ (2).

In welchen Fächern möchten Sie in Zukunft Tablets einsetzen? Der Einsatz von Tablets im Unterricht wird von den befragten Lehrkräften eindeutig im Sprachunterricht/Deutsch gesehen (6 Nennungen), im Sachunterricht (5), in Mathematik (4), sowie im Kunst- (3), Musik- und Religionsunterricht (jeweils 2). Gemeinschaftskunde erhält eine Nennung, Sport hingegen keine Nennung.

Die Evaluation wurde im Rahmen einer Masterarbeit an der Westfälischen Wilhelms-Universität in Münster durchgeführt. Die vollständige Auswertung mit Grafiken ist als PDF unter der Seite www.medienundbildung.com/mymobile/an-die-tablets/ aufrufbar.

Paula Schuseil, Maren Risch

Tablets im Schuleinsatz pflegen

iPad: Ordner erstellen / Apps gruppieren

Will man auf dem Homescreen des iPads etwas Ordnung schaffen, um nicht im „App-Chaos“ unterzugehen, gibt es in ein paar wenigen Schritten die Lösung. Hat man beispielsweise 10 Apps zum Thema „Foto“, 10 Social-Media Apps, 5 Spiele und nochmal 20 verschiedene Business Apps wahllos über mehrere Homescreenseiten verteilt, lassen sich auf einer Seite vier Ordner anlegen, in denen die Apps abgelegt werden können.

Hierzu geht man wie folgt vor:

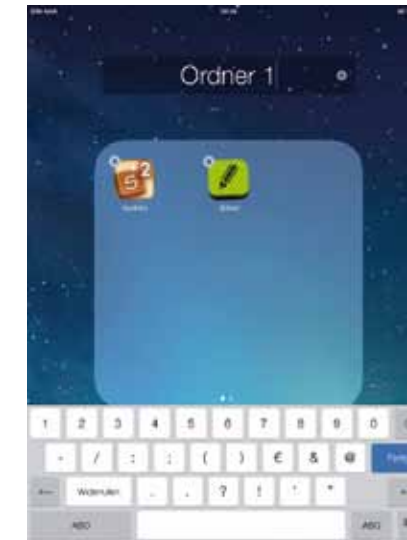
- Zur gewünschten Seite im Homescreen Wischen
- Eine App auswählen und länger gedrückt halten, bis alle Apps anfangen zu „wackeln“ und ein X über jeder App erscheint. Nun befindet sich der Homescreen im Bearbeitungsmodus.

Jetzt lassen sich die Apps per „Drag&Drop“ hin und her schieben. Will man nun beispielsweise zwei Apps zusammen in einen Ordner legen, hält man ein Appsymbol fest und zieht es über ein zweites Appsymbol drüber bis automatisch ein Ordner erscheint.



- Nun kann für den Ordner ein Namen vergeben werden. Anschließend gelangt man über den Home-Button wieder zum vorherigen Screen. Jetzt können auf die gleiche Weise weitere

Apps in dem neuen Ordner abgelegt werden.



Geführter Zugang

Mit der kostenlosen Software „Apple Configurator“ von Apple kann man iPads verwalten. Voraussetzung hierfür ist allerdings ein Apple iMac oder Macbook, da die Software (noch) nicht für Windows vorliegt.

Nachdem alle iPads mit den USB-Kabeln an den Rechner angeschlossen wurden, kann die Software gestartet werden. Der Prozess ist unterteilt in drei Schritte:

1 Geräte vorbereiten

Im ersten Schritt werden alle per USB angeschlossenen Geräte für den ersten Gebrauch konfiguriert. Jedem Gerät wird ein Name zugewiesen, es wird die neueste iOS Version installiert und es werden „Profile“

vergeben. Innerhalb solcher Profile wird z. B. das WLAN reguliert, werden VPN-Einstellungen vorgenommen, Passwörter vergeben und über Exchange/ActiveSync Datenaustausch für Kalender und Kontaktdaten resp. die Kameranutzung geregelt. Apple Configurator löscht alle Daten und Anwendungen und installiert das iOS neu! Die Apps, die später auf die Geräte sollen, können hier schon einmal hinzugefügt werden. Dazu lädt man mit seinem iTunes Account die gewünschten Apps herunter. Kostenpflichtige Apps können über Gutscheincodes (die man später ergänzt) verteilt werden.

2 Betreuung für Geräte

Ist mit jedem Gerät die Vorbereitung abgeschlossen, läuft die eigentliche Verwaltung über den zweiten Schritt „Betreuung“. Hier können bei bereits angemeldeten Geräten die Profile und Apps getauscht werden. Geräte können Gruppen zugewiesen werden, was das Management wesentlich vereinfacht.

3 Geräte zuweisen

Im letzten Schritt können Geräte noch bestimmten Benutzern bzw. Benutzergruppen zugewiesen werden.

Alle weiteren Optionen und Einstellungsmöglichkeiten können auf der äußerst umfangreichen Hilfeseite zu Apple Configurator nachgelesen werden: <http://help.apple.com/configurator/mac/1.5/>

Praxistipps aus der Grundschule Otterbach

- 1 Eine Lehrkraft sollte sich für die Tablets verantwortlich fühlen und dafür Zeit bekommen.
- 2 Bereinigung aller Tablets am besten in den Weihnachts- und Sommerferien (Löschen aller Dateien)
- 3 Apps nach Fächern in Ordnern sortieren (auf dieser Seite wird erklärt, wie das für das iPad funktioniert)
- 4 Tablet-Dienst an Kinder übertragen: Holen und Wegbringen der Tablets, Ausgabe z. B. über das Sekretariat
- 5 Cloud-Dienste auf allen Geräten ausschalten!

Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz:

Verbraucherfragen rund um Tablet-PCs und -Apps

Die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz ist eine anbieterunabhängige, überwiegend öffentlich finanzierte, gemeinnützige Organisation. Ziel ihrer Arbeit ist es, Verbraucherinnen und Verbraucher in Fragen des privaten Konsums zu informieren, zu beraten und zu unterstützen.

Wir verschaffen Überblick bei unübersichtlichen Angebotsmärkten und Durchblick bei komplexen Marktbedingungen.

In unseren Beratungsstellen beraten wir Sie zum rechtlichen und wirtschaftlichen Verbraucherschutz, zu Themen des Verbraucherrechts – zum Beispiel zu Kauf- und Dienstleistungsverträgen, falschen Versprechen aus Gewinnspielen, unerlaubter Telefonwerbung und unseriösen Inkassoforderungen – sowie zu Fragen rund um die Bereiche Telekommunikation und Medien, zum Wechsel des Energieversorgers und zum Energiesparen aber auch zu Versicherungen und zur richtigen Geldanlage und Altersvorsorge.

Die Verbraucherzentrale ist nach dem Rechtsdienstleistungsgesetz zur Rechtsberatung und außergerichtlichen Rechtsbesorgung legitimiert. Sie gibt zunächst Hilfe zur Selbsthilfe und greift erst dann rechtsbesorgend und rechtsverfolgend ein, wenn der Einzelne sich allein nicht durchsetzen kann. Am Anfang steht aber immer erst die Prüfung der Rechtslage durch die Rechtsberatung der Verbraucherzentrale.

Eine Übersicht über unsere Beratungsstellen finden Sie im Internet unter www.vz-rlp.de. Jede Beratungsstelle ist im Internetauftritt der Verbraucherzentrale mit eigenen Seiten vertreten. Hier erfahren Sie Anschrift und Öffnungszeiten, Sie können sich auch über das jeweilige Beratungsspektrum und einzelne Veranstaltungen informieren.

Telefonische Beratung sowie nähere Einzelheiten über das konkrete Beratungsangebot und die Zeiten, zu denen Sie uns erreichen, finden Sie ebenfalls unter www.vz-rlp.de.

verbraucherzentrale
Rheinland-Pfalz



Der Tabletmarkt für Einsteiger – Unterschiedlichkeiten, Grundsätzliche Tipps zum Kauf
Der Markt der Tablets wird immer unübersichtlicher und die Händler stechen sich gegenseitig mit ihren Angeboten aus.

Größen

Tablets gibt es in verschiedenen Größen. Angegeben wird die Bildschirmdiagonale in Zoll. Die Maße reichen derzeit von 7 Zoll (17 cm) bis zu 10 Zoll (25,5 cm). In beiden Formaten gibt es sehr gute Tablets. Die kleinen sind leichter und handlicher und damit besonders unterwegs praktisch. Die kleineren Tablets sind bei vergleichbarer Ausstattung auch günstiger als die größeren Tablets.

Ausstattung

Alle Tablets können über lokale WLAN-Funknetze ins Internet. Die meisten Ta-

blets bieten auch die Möglichkeit über das Mobilfunknetz ins Internet zu gehen. Dann benötigt man eine SIM-Card und einen entsprechenden Mobilfunkvertrag. Das lohnt nur für solche Nutzer, die mit ihrem Tablet immer und überall ins Netz wollen. Wer es dagegen vor allem daheim einsetzt, kann sich den Aufpreis sparen.

In einigen ist eine Tablets-Telefonfunktion integriert. Da das Telefonieren mit den verhältnismäßig großen Tablets recht sperrig ist, sollte man ein Headset mit Freisprecheinrichtung verwenden.

Auch wenn das Tablet keine integrierte Telefonfunktion hat, kann man telefonieren. Es gibt verschiedene Programme, oftmals sogar kostenlos. Telefoniert wird nicht über das Mobilfunknetz, sondern über das Internet. Eines der bekanntesten Programme ist Skype.

Eine weitere Rolle bei der Auswahl spielt auch der verfügbare Speicherplatz.

Wie viel Speicher man tatsächlich braucht, hängt davon ab, wie man das Tablet nutzt. Wer nur surfen und E-Mails checken will und ab und an spielt, dem reichen 8 Gigabyte. Wer dagegen viel Musik und Videos auf dem Tablet speichert, benötigt deutlich mehr Speicherplatz. Je größer der Speicher, desto teurer das Tablet.

Betriebssysteme

Wie jeder Computer benötigt auch das Tablet ein Betriebssystem. Derzeit sind drei auf dem Markt. Man hat die Wahl zwischen den mobilen Betriebssystemen von Apple (iOS), Google (Android) und Microsoft (Windows 8). Alle drei Betriebssysteme unterscheiden sich in der Funktionalität und der Bedienung. Schon vor dem Kauf sollte man sich daher überlegen, was das Tablet können soll. Auch das Angebot an Apps kann unterschiedlich sein.

Der richtige Vertrag

Wenn man über das Mobilfunknetz ins Internet möchte, benötigt man einen entsprechenden Mobilfunkvertrag. Empfehlenswert ist der Abschluss eines Pauschalтарifs, einer sogenannten Flatrate. Die Flatrate enthält ein bestimmtes Datenkontingent – ist dieses erschöpft, wird die Surfgeschwindigkeit erheblich gedrosselt. Je größer das Datenkontingent ist, desto höher sind die monatlichen Kosten.

Oftmals werden Tablet und Mobilfunkvertrag im „Bundle“ angeboten. Das Tablet ist dann besonders günstig. Zu beachten ist aber, dass man für 24 Monate an den Anbieter gebunden ist. Oftmals ist es besser den Kaufvertrag für das Tablet und den Mobilfunkvertrag unabhängig voneinander abzuschließen. Günstiger ist es auf jeden Fall einen Mobilfunkvertrag mit kurzer Laufzeit zu wählen, da der Preiskampf zwischen den Anbietern tobt. Das Angebot

reicht von Monats-, Wochen- bis zu Tagesflatrates, sowohl als Prepaid- wie auch als Postpaidangebote.

Mit dem Tablet im Ausland

Die gebuchte Flatrate gilt nur in Deutschland, im Ausland gelten diese Tarife in aller Regel nicht. Zwar gilt im Ausland eine gesetzliche Kostenobergrenze von 59,50 Euro. Wird diese Grenze erreicht, muss der Anbieter warnen und sofern technisch möglich die Verbindung kappen. Wer will, kann weiter surfen, zahlt allerdings dann für jedes verbrauchte MB kräftig. Besser ist, sich vor dem Urlaub bei seinem Anbieter nach speziellen Datentarifen für die Auslandsnutzung zu erkundigen und entsprechend hinzubuchen.

Apps

Apps (Applications) sind kleine Programme, die in besonderen Onlineshops erwor-

Fortsetzung auf Seite 36

Tipp:

Jeder Mobilfunkkunde kann für seinen Anschluss eine sogenannte Drittanbietersperre bei seinem Mobilfunkanbieter einrichten lassen, die vor der ungewollten Inanspruchnahme von WAP-Abos via Smartphone oder Tablet schützt.

Fortsetzung von Seite 35

ben werden können. Die Shops werden entweder vom Hersteller des Betriebssystems (z. B. Google oder Apple) oder dem Handyhersteller (z. B. Samsung) betrieben. Außerdem gibt es auch diverse freie Apps im Internet.

Man sollte Apps nur aus den offiziellen Stores beziehen. Dabei handelt es sich um relativ sichere Quellen, allerdings kann auch hier nicht vollständig ausgeschlossen werden, dass Apps mit einem Schadcode verseucht sind.

Um Apps herunterladen zu können, muss man sich in dem entsprechenden Store registrieren und ein Nutzerkonto anlegen. Da einige Apps Geld kosten, muss man sich auch entscheiden, wie man die Apps bezahlen möchte.

Es gibt sowohl kostenlose als auch kostenpflichtige Apps. Doch auch die Gratisapps müssen finanziert werden, dies erfolgt zu meist über Werbung oder sogenannte In-App-Käufe. Es gibt verschiedene Varianten:

Einblendung von Werbebannern

Lästig, aber unter finanziellen Aspekten oft harmlos. Allerdings kann auch hier eine Kostenfalle lauern. Bei unseriösen Anbietern reicht es aus, über das Werbebanner zu streichen, um ein ungewolltes Abonnement (WAP-Abo) abzuschließen, z. B. für Klingeltöne. Die Kosten für das Abo werden monatlich von der Handyrechnung abgebucht. Zwar sind diese Aboverträge

häufig nicht rechtswirksam, aber man hat den Ärger am Hals und rennt seinem Geld hinterher.

„Lite“-Versionen

Diese Version der App ist zunächst gratis, aber nur eingeschränkt nutzbar. Will man alle Funktionen der App nutzen, muss man die „Premium“-Version der App kostenpflichtig erwerben.

In-App-Käufe

Man spricht von In-App-Käufen, wenn man kostenpflichtige Inhalte direkt aus der App bestellen kann. Dies kann z. B. in einer „Lite“-Version die Aufrüstung auf die „Premium“-Version sein. Problematisch, gerade für Kinder und Jugendliche, sind aber mögliche In-App-Käufe bei Spiele-Apps. Hier wird Zubehör, das den Spielverlauf erleichtern soll, für teures Geld angeboten.

Verträge und Minderjährige

Die meisten Verträge können von Minderjährigen nicht wirksam abgeschlossen werden. Minderjährige, die das 7. Lebensjahr nicht vollendet haben, sind geschäftsunfähig. Ein Vertragsschluss mit ihnen ist daher grundsätzlich unwirksam.

Vom 7. bis zum vollendeten 18. Lebensjahr sind Minderjährige nur beschränkt geschäftsfähig. Das heißt, dass die meisten Rechtsgeschäfte unwirksam sind, wenn die Eltern bzw. die Erziehungsberechtigten

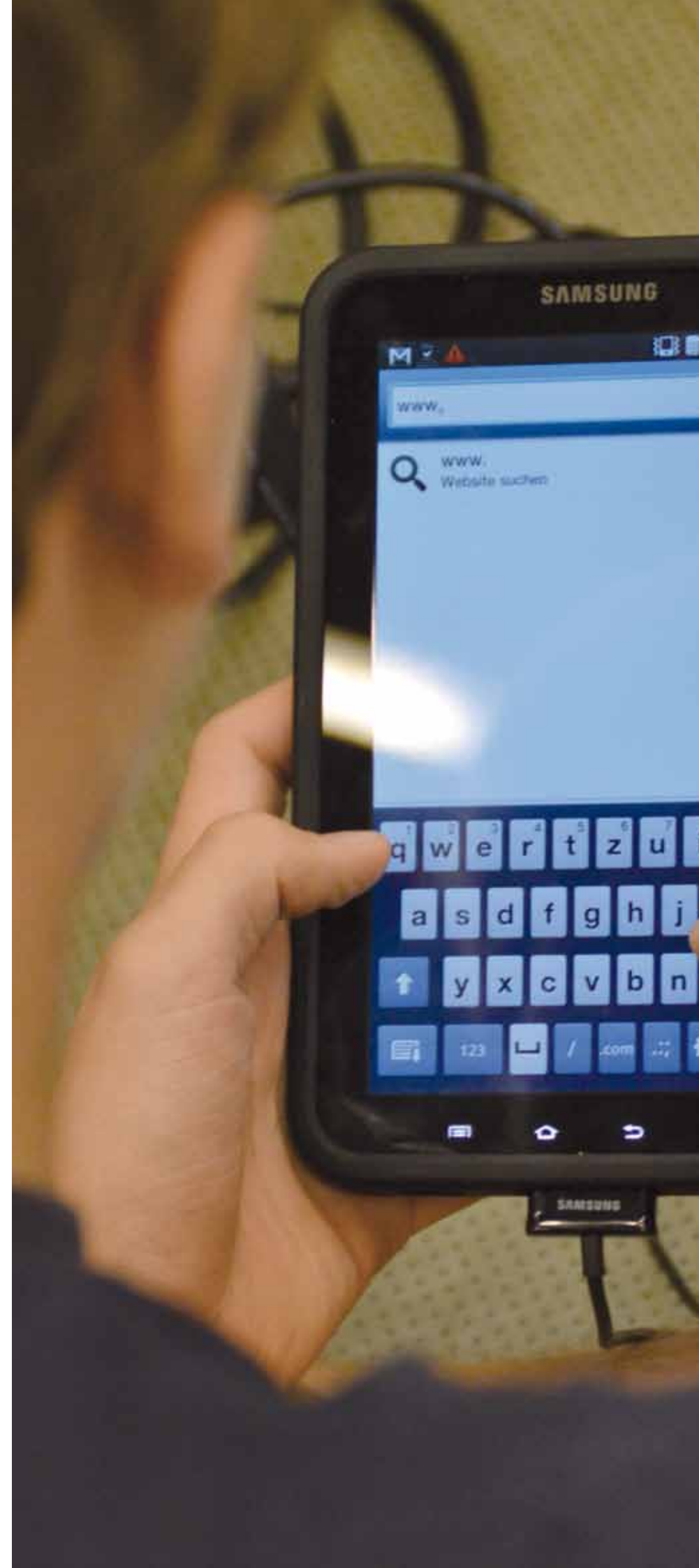
nicht eingewilligt haben. Die Eltern können einem Vertrag jedoch auch nachträglich zustimmen oder ihn ablehnen.

Dies gilt natürlich auch für Käufe in den Appstores. Eltern sollten ihren Kindern auf keinen Fall uneingeschränkten Zugang zum Appstore gewähren. Älteren Kindern kann man ggf. einen eigenen Zugang einrichten. Als Zahlungsmittel sollte dann jedoch eine Guthabekarte hinterlegt werden, damit die Kosten kalkulierbar bleiben.

Je nach Anbieter lassen sich die Geräte über die Einstellungen absichern. So kann man Apps freigeben, auf die das Kind Zugriff haben darf. Auch die Einstellungen zum Herunterladen von Anwendungen und Spielen können damit verwaltet werden. Diese Möglichkeiten unterscheiden sich jedoch je nach Anbieter und bieten mehr oder weniger Schutz.

So zeigt z. B. Apple nach diversen Rechtsstreitigkeiten in den App-Beschreibungen an, wenn In-App-Käufe möglich sind. Problematisch ist, dass das Passwort im Appstore von Apple 15 Minuten nach Installation einer App im Hintergrund aktiv bleibt. In dieser Zeit können weitere kostenpflichtige Inhalte heruntergeladen werden, ohne dass das Passwort neu eingegeben werden muss. Das kann teuer werden. Im Play Store von Google wird auf mögliche In-App-Käufe gar nicht hingewiesen.

Barbara Steinhöfel, Referentin für Telekommunikation und Medien



Tablets und Datenschutz

Tablets sind eines der Standbeine der mobilen Internet-Nutzung; oftmals begleiten die Geräte ihre Besitzer auf Schritt und Tritt. Die digitalen Alleskönner verfügen dabei über ein umfangreiches Wissen über ihre Besitzer und deren soziales Umfeld: Kontaktdaten, Termine, Kommunikations- und Nutzungsverhalten, Aufenthaltsorte, Konsumgewohnheiten, Interessen und Vorlieben.

Diese Informationen entstammen zu meist den jeweiligen Anwendungen, den sogenannten „Apps“. Häufig geben diese Daten ohne Einwilligung der Nutzer hinter deren Rücken weiter, etwa das Adressbuch, die Telefonliste, Standortdaten, die besuchten Webseiten, die Geräteerkennung oder wie oft und wie lange eine App genutzt wurde. Von Bedeutung sind dabei in erster Linie Apps, die kostenlos angeboten werden.

Warum passiert das?

Ihre Daten sind Ware und Währung. Im Internet mag vieles kostenlos sein, umsonst ist es meist nicht. Häufig zahlen Sie mit Ihren Daten.

Entwicklung und Pflege einer Applikation und deren Vertrieb bringen einen bestimmten Aufwand mit sich und häufig wird dieser durch Online-Werbung „refinanziert“, die mit der Verarbeitung personenbezogener Daten einhergeht. Von zunehmender Bedeutung ist dabei Online-Werbung in Form verhaltensbasierter Werbung, bei der, anders als nach dem Gießkannenprinzip, Werbung ausgerichtet oder passend auf die Interessen und Verhaltensmuster der Nutzer gezielt präsentiert wird. Je gezielter die Werbung auf die Nutzer zugeschnitten ist, auf ihre Interessen, ihre Vorlieben und ihr Verhalten, desto mehr lässt sich damit verdienen. Untersuchungen zeigen, dass mit personalisierter Werbung mehr als doppelt so viel Erlöst werden kann, wie mit unspezifischer Werbung. Zudem wird

Fortsetzung auf Seite 38

Fortsetzung von Seite 37

Werbung, die mit dem sozialen Umfeld der Nutzer verbunden ist, mehr als drei Mal so häufig wahrgenommen wie neutrale Werbung. Je nach Produktbereich klicken mehr als die Hälfte der Nutzerinnen und Nutzer solche Werbung an und bis zu 20 Prozent entscheiden sich in der Folge für das Produkt.

Ziel der Datenerhebung bei der Online-Werbung ist die Individualisierung von Nutzern, ihre Einordnung in Interessenbereiche (Targeting) und ihre Wiedererkennung bzw. Verfolgbarkeit (Tracking). Die Daten werden zu Nutzungs-, Konsum- oder Bewegungsprofilen verdichtet und diese bilden die Grundlage für personalisierte Werbung. App-Anbieter, Tracking-Dienstleister und Werbedistributoren bieten ein „digitales Ökosystem“, das in einem steten Kreislauf neue Daten produziert.

Was kann ich zu meinem Schutz tun?

Man sollte also darauf achten, welche Daten eine App verwenden will. Für Apps auf dem Betriebssystem Android wird dies im Rahmen der Installation dargestellt. Wenn Sie eine App installieren wollen, müssen Sie deren gewünschte Datenzugriffe bestätigen. Häufig wird dieser Punkt allerdings ohne große Überlegung übergangen oder Bedenken werden zurückgestellt. Bei Geräten mit dem Betriebssystem iOS erfolgt jeweils eine Nachfrage, wenn auf das Adressbuch oder den Standort zugegriffen werden soll. Darüber hinaus kann hier applikationsbezogen festgelegt werden welche Apps überhaupt auf welche Daten zugreifen können sollen.

Steuern kann man auch grundsätzlich, ob, wann und wer erfährt, wo man sich gerade befindet. Schließlich muss die GPS- oder WLAN-Funktion des Smartphones ja nicht dauerhaft aktiv sein, und wenn sie abgeschaltet sind, kann auch keine Applikation ungefragt auf Standortdaten zugreifen.

Für manche Daten können Sie über entsprechende Einstellungen festlegen, ob Ihr Smartphone diese an den Hersteller des Gerätes oder an eine App rückmeldet. Da

die Geräte in der Standardeinstellung üblicherweise sehr redselig sind, sollten Sie Ihr Tablet gleich bei der Inbetriebnahme dahingehend kontrollieren.

Welche Einstellungsmöglichkeiten im Einzelnen bestehen, finden Sie

- zu den Datenschutzeinstellungen bei Android unter <http://s.rlp.de/dsandroid>
- Hinweise zu den Datenschutzeinstellungen bei iOS unter <http://s.rlp.de/dsios>
- zum Anzeigen von App-Berechtigungen unter <http://s.rlp.de/dsapps>

Weitere Informationen zum Thema:

<http://bit.ly/KMwSsq>

Gemeinsame Informationen – Verbraucherschutz

Der Datenschutzbeauftragte Rheinland-Pfalz hat in Kooperation mit der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e. V. und dem Ministerium der Justiz und für Verbraucherschutz das Internetangebot www.mjv.rlp.de/smartphones ins Leben gerufen, auf dem man sich über Gefahren und Risiken, aber auch über seine Rechte rund um die Nutzung von Tablets, Smartphones und Apps informieren kann.

Helmut Eiermann
Leiter Technisch-organisatorischer
Datenschutz



Der Landesbeauftragte für den Datenschutz

ist in Rheinland-Pfalz als Kontrollinstanz für den öffentlichen Bereich und als Datenschutzaufsichtsbehörde für die privaten Stellen (Unternehmen) tätig. Er ist als unabhängige oberste Landesbehörde beim Landtag Rheinland-Pfalz eingerichtet. In Bezug auf die öffentlichen und die privaten Stellen überwacht er die Einhaltung der Datenschutzgesetze und anderer Vorschriften über den Datenschutz, berät den Landtag, die Landesregierung und ihre Mitglieder sowie die datenverarbeitenden Stellen in Fragen des Datenschutzes und führt örtliche Kontrollen durch. Bedeutend ist auch seine Aufgabe, Beschwerden von Bürgern nachzugehen. Seit 2007 ist Edgar Wagner Landesbeauftragter für den Datenschutz in Rheinland-Pfalz, seit 2011 übt er zusätzlich das Amt des Informationsfreiheitsbeauftragten in Rheinland-Pfalz aus.

Weiterführende Tipps und Links

Medienpädagogik im Netz

www.swr.de/medientrixx –

„An die Tablets, fertig, los!“

Das Programm medientriXX wird durch ein Bündnis mit dem Bildungsministerium (MB-WWK), der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK), jugendschutz.net, der Stiftung Medienkompetenzforum Südwest (MKFS) und dem Südwestrundfunk (SWR) umgesetzt. medien+bildung.com ist an der Durchführung beteiligt. Weitere Informationen zur Fortführung des Programms finden Sie im Internet.

www.medien-sinnvoll-nutzen.de

Michaela D. Brauburger – „Die besten Informationen über das Internet findet man im Internet“. Praktische Online-Linklisten im Menüpunkt „Material“, besonders ideal für den Einstieg in eigene Recherchen oder zur Nachbereitung von Workshops und Vorträgen.

www.medienpaedagogik-praxis.de/

Der Blog bietet stetig aktuelle Artikel zur medienpädagogischen Praxis, bspw. Ideen zum Einsatz des iPads im Musikunterricht, dem Herstellen aktiongeladener iMovie-Trailer und dem Nutzen von Videos im Unterricht. Interesse an einer Publikation im Blog – werden Sie selber als Autor/in aktiv! Mehr unter: <http://www.medienpaedagogik-praxis.de/mitmachen/>

www.medienundbildung.com:

medien+bildung.com veröffentlicht fortlaufend Methoden und Praxiserfahrungen aus dem Bereich des mobilen Lernens, z. B. unter den Projekttiteln „taschenfunk“, „MyMobile“ und „mobil + stark“.

Sicherheit & Information

Informationen aus der Sicht des Verbraucherschutzes, u. a. aktuelle Hinweise zur Sicherheit von Apps veröffentlicht die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz unter: <http://www.verbraucherzentrale-rlp.de/smartphones-und-apps>

Der Landesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit

Rheinland-Pfalz hält unter <http://www.youngdata.de/> ein vielfältiges und aktuelles Angebot für Jugendliche zu Themen rund um den Datenschutz bereit. Smartphones und Apps spielen darin eine immer wichtigere Rolle.

Klicksafe

fördert die Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und neuen Medien im Auftrag der Europäischen Kommission. www.klicksafe.de bietet Informationsmaterial zu verschiedenen Themen rund ums Internet – für Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrkräfte. U. a. auch zu Apps: <http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/gute-apps-oder-schlechte-apps/s/apps/>

Die Internetseite www.handysektor.de

ist ein werbefreies Informationsangebot für Jugendliche, das sie bei einem kompetenten Umgang mit mobilen Medien unterstützen will. Die sichere Nutzung von Handys und Smartphones steht dabei im Vordergrund. Daneben stehen auch Themen wie Cybermobbing, Datenschutz, versteckte Kosten sowie die kreative Nutzung im Fokus. Für Eltern und Pädagogen gibt es einen eigenen Bereich, der einfache Praxistipps, Flyer und Unterrichtseinheiten bietet.

Für Kinder

konzipiert ist die Seite <http://www.internet-abc.de/kinder/>.

Das Internet-ABC beantwortet Fragen wie z. B. „Wie verhalte ich mich, wenn mir jemand blöd kommt, mich mobbt oder peinliche Fotos ins Netz stellt?“, „Was mache ich, wenn ich auf eine komische Seite gelange?“ oder „Was mache ich, wenn ich in eine Kostenfalle getappt bin und viel Geld zahlen soll?“ Das Angebot wird durch eine Seite für Eltern und Pädagogen/innen ergänzt.

Weitere App-Tipps:

Das Deutsche Jugendinstitut hat mit der Stiftung Lesen, klicktipps.net und

Blickwechsel e. V. die Datenbank „Apps für Kinder“ aufgebaut. Hier werden zahlreiche Apps ausführlich beschrieben und bewertet – nach der Eignung für Kinder, nach Mindestalter, Interaktion, Benutzerfreundlichkeit, Datenschutz, Werbung, In-App Käufen usw. Das Filtermenü erlaubt die Vorauswahl nach dem Betriebssystem und nach Zielgruppen: Kleinkinder, Kindergartenkinder, Grundschulkind, ganze Familie, Eltern usw.

<http://www.dji.de/index.php?id=43348>

„LearningApp“

ist ein besonderes Angebot: Mit Hilfe dieser Web-Anwendung können kleine „Apps“ zu Lernzwecken erstellt werden; auf der Seite www.learningapps.org befinden sich bereits vielfältige kurze interaktive Lernbausteine, die von den Nutzer/innen der Seite programmiert und zur Verfügung gestellt werden – von Memorys und Rätselspielen über Lückentexte bis zu „Pferderennen“, quer durch den Fächerkanon.

<http://mit80appsumdiewelt.blogspot.de>

Ausführliche Beschreibungen zu den im Heft erwähnten Apps „StoryWheel“ und „Wortsuche“ finden sich in dem Blog von Maren Risch (medien+bildung.com) – dort über die Suchfunktion!

MyMobile
Mobiles Lernen mit Handys und Tablets

Ein Projekt von
medien+bildung.com gGmbH
Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz
Turmstr. 10
67059 Ludwigshafen
www.medienundbildung.com

MyMobile

