

Mobiles Lernen an der Oberschule Flotwedel



Inhaltsverzeichnis (Stand 05.2021)

1	Vorwort	1
2	Medienerziehung im Sinne des Erziehungs- und Bildungsauftrags	2
3	Ziele des Medieneinsatzes - Unterrichtsentwicklung	2
4	Technische Voraussetzung - Ausstattung der Schule	3
5	Personelle Voraussetzung	3
6	Tabletklasse oder Tabletjahrgang 8	4
7	Finanzierung	5
8	Medieneinsatz - Das iPad im Unterricht	6
9	Organisation im Unterricht	8
10	Kompetenzen und Teilkompetenzen - Jahrgänge 8/9/10	9
11	Medieneinsatz in den einzelnen Fächern	11
12	Beispiele für Apps und deren Einsatz im Unterricht - Übersicht	15
13	Fortbildungen der Lehrkräfte	17
14	Evaluation	17
15	Literatur	18
16	Anhang	19

1. Vorwort

Die digitalisierte Welt verändert unser Leben und somit auch das Lernen, wie kaum eine andere gesellschaftliche Entwicklung zuvor. Vor allem im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie und den damit verbundenen Schulschließungen rückt die Bedeutung des Themas in den Vordergrund. Die Umstellung vom Präsenzunterricht hin zum digitalen Lernen zuhause stellte alle Beteiligten im Lernprozess vor große Probleme – sowohl Schüler*innen als auch Lehrkräfte und Eltern. Dies hing nicht nur mit den veränderten Umständen zusammen, sondern auch mit dem fehlenden Know-How im Bereich der digitalen Medien.

Es wird deutlich, dass sich das Bildungssystem nicht nur mit den Grundlagen für digitale Medien im Schulalltag auseinandersetzen sollte, sondern zudem *wie* deren Einbindung im Unterricht effektiv gelingen kann und an welchen Stellen Schüler*innen von den Möglichkeiten der Digitalisierung profitieren können.

Wir als Oberschule haben die zentrale Aufgabe, unsere Schüler*innen auf das Berufsleben vorzubereiten. Die berufliche Tätigkeit und der berufliche Aufstieg sind eng mit den Kenntnissen im Bereich der modernen Informations- und Kommunikationstechnik verknüpft. Von der Gesellschaft wird vorausgesetzt, dass die *digital natives* über diese Kenntnisse verfügen. Für uns als Schule bedeutet das, dass wir unsere Schüler*innen auf diese Anforderungen vorbereiten und ihren Lernprozess begleiten müssen. Wir möchten erreichen, dass sie mit und unterstützend durch digitale Medien lernen und leben.

Dieses Konzept ist ein Teilkonzept des Medienbildungskonzepts der Oberschule Flotwedel und bildet nur die Besonderheiten des iPad-Projektes ab.

2. Medienerziehung im Sinne des Erziehungs- und Bildungsauftrags

Grundlage des Medien- sowie iPad-Konzepts der Oberschule Flotwedel bilden die von der niedersächsischen Landesregierung verabschiedeten Konzepte „Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2025“ und der „Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule“. Zentrale Ziele sind, die medienpädagogische Aus- und Fortbildung zu verbessern und Strukturen zur Stärkung von Medienkompetenz zu schaffen.

In Bezug auf Unterrichtsqualität orientiert sich die Oberschule Flotwedel am Konzept des niedersächsischen Kultusministeriums „Orientierungsrahmen – Schulqualität in Niedersachsen“.

Des Weiteren dient der „Orientierungsrahmen Medienbildung“ als Leitfaden für die Arbeit im Bereich Medienbildung und gibt Auskunft über die Bildungsrelevanz, den Bildungsauftrag und die Kompetenzorientierung. Somit bilden die Kompetenzen des Orientierungsrahmens und die Kerncurricula der einzelnen Fächer die Basis für unser Medien- und iPad-Konzept.

3. Ziele des Medieneinsatzes - Unterrichtsentwicklung

Der Einsatz von Medien ermöglicht eine höhere Variabilität des methodisch- didaktischen Vorgehens und unterstützt Methoden und Sozialformen wie z.B. Freiarbeit, Projektunterricht, Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit. Medien erhöhen die Unterrichtsqualität, indem Unterrichtsinhalte für Schüler*innen leichter zugänglich gemacht werden und zusätzlich auf verschiedenen Lernwegen veranschaulicht werden können. Durch einen sinnvollen Medieneinsatz wird die Selbstständigkeit und die Motivation der Schüler*innen gesteigert. Zudem öffnet sich der Unterricht für neue Lernprozesse, die nicht mehr lokal, methodisch und organisatorisch begrenzt sind. Durch den Einsatz neuer Medien können Lehr- und Lerninhalte erweitert werden. Weiterhin verlangen unterschiedliche Lerntypen mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen individuelle und auch multimediale Lernimpulse.

4. Technische Voraussetzungen - Ausstattung der Schule

Die Oberschule Flotwedel verfügt über eine technische Infrastruktur, die für den Einsatz von mobilen Endgeräten geeignet ist. Durch die bevorstehende Installation eines Glasfaserinternetanschlusses und eine flächendeckende Erweiterung des WLAN-Netzes wird die technische Ausstattung dahingehend optimiert, dass eine uneingeschränkte Nutzung der Endgeräte in allen Räumen gewährleistet ist.

Alle Klassen- und Fachräume der Oberschule Flotwedel verfügen über ein interaktives Whiteboard. Diese bieten die Voraussetzungen, die iPads mit den Boards zu synchronisieren, um so die Lehreroberfläche oder auch Schülerergebnisse zu präsentieren oder gemeinsam zu bearbeiten.

Die Administration der iPads erfolgt über das „Mobile Device Management“ (MDM-System) „Relution“. Diese Form der Administration bietet die Möglichkeit, Apps schnell und unkompliziert sowie drahtlos auf die Schüler*innen-iPads zu verteilen. Außerdem bietet das MDM die Möglichkeit, gezielt Inhalte, Apps und Websites freizugeben oder zu sperren.

5. Personelle Voraussetzung - Ausstattung der Schule

Für den IT-Bereich der Oberschule Flotwedel sind Herr Wichert (Schulleiter), Herr Zander (Systemadministrator) und Frau Hoppenstedt (Schulassistentin) verantwortlich. Herr Zander übernimmt hauptsächlich die Administration von iServ und die Instandhaltung der PCs sowie der interaktiven Tafelsysteme. Technische Unterstützung erhält die Oberschule Flotwedel durch die Firma Wirbals, welche die technische Administration des Schul- und Verwaltungsservers sowie die Wartungsarbeiten der PCs übernimmt.

Die Ersatz- und Neubeschaffung organisieren Herr Wichert und Herr Zander nach einer Prioritätenliste in Zusammenarbeit mit dem Schulträger (Landkreis Celle).

Frau Hoppenstedt und Herr Zander organisieren die Verwaltung und Administration der schuleigenen iPads.

Die Schüler*innen-iPads der iPad-Klassen fallen ebenfalls in den Zuständigkeitsbereich von Herrn Zander. Dazu zählen die Einbindung der Geräte in das Schulnetz und die Verwaltung durch das MDM „Relution“.

Frau Meyersiek übernimmt federführend die konzeptionelle Arbeit der iPad-Klassen. Zur methodisch-didaktischen Ausgestaltung des Konzepts erhält sie Unterstützung durch weitere Kolleginnen und Kollegen, die bereits vielseitige Erfahrung im Einsatz

der iPads im Unterricht haben. Konkrete Unterrichtsinhalte und Einsatzmöglichkeiten werden im Konzept vorgeschlagen und sollen durch die einzelnen Fachbereiche erweitert werden.

6. Tabletklasse oder Tabletjahrgang?

Die Oberschule Flotwedel wird zum Schuljahr 2021/22 das Lernen mit mobilen Endgeräten („iPads“) implementieren.

Es werden eine oder mehrere Klassen mit iPads ausgestattet. Hierbei sind die Anmeldungen der Eltern bzw. der Schüler*innen für das iPad Projekt entscheidend.

Die OBS strebt an, dass es in den Jahrgängen 8-10 mindestens eine iPad-Klasse gibt. Unsere Zielsetzung ist, den Schüler*innen eine sachgerechte und kompetente Tablet- und Internetnutzung sowie Hinweise und Hilfen zur selbstständigen Informationsbeschaffung und -verarbeitung zu geben.

Aus Elternsicht ergeben sich folgende Fragestellungen:

Wie melde ich mein Kind für die iPad-Klasse an?

Die Schüler*innen können sich für die Teilnahme an einer iPad-Klasse anmelden. Hierzu muss die schriftliche Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten bis zu einem von der Schulleitung genannten Stichtag vorliegen. Anhand der Anmeldezahlen wird entschieden, wie viele iPad-Klassen gebildet werden. Die Einteilung der Klassen übernimmt die Schulleitung in Absprache mit den Klassenlehrkräften der neuen 8. Klassen und den Klassenlehrkräften der abgebenden 7. Klassen.

Wie erfolgt die Klasseneinteilung?

Oberstes Ziel ist eine ausgeglichene Klassenstärke, damit es zu keinen strukturellen Benachteiligungen kommt. Hierbei sollen sowohl die inklusiv beschulten Schüler*innen als auch die Kinder mit Sprachbarrieren Berücksichtigung finden.

Da die Jahrgangsgrößen von Jahr zu Jahr variieren können, wird bei der Klasseneinteilung wie folgt vorgegangen:

Wenn sich ausreichend Schüler*innen für eine iPad-Klasse anmelden, wird eine reine iPad-Klasse gebildet. Die Schülerzahl der Klasse richtet sich nach der Durchschnittsgröße der Klassen in dem Jahrgang.

Sollten sich mehr Schüler*innen für die iPad-Klasse anmelden, werden je nach Anzahl der Anmeldungen zwei iPad-Klassen eingerichtet oder unter bestehenden Anmeldungen wird ein Losverfahren durch die Schulleitung durchgeführt.

Sollten sich nicht genügend Schüler*innen für eine Klasse finden, wird in dem entsprechenden Jahr keine iPad-Klasse eingerichtet.

Kann mein Kind im Kurssystem das iPad nutzen?

Sollten Kurse nicht insgesamt mit dem iPad ausgestattet sein, darf im Unterricht niemand durch die Nutzung benachteiligt werden. Somit kann die Nutzung im Kurssystem nicht garantiert werden. Bei der Nutzung eigener iPads im Kurssystem muss die Lehrkraft durch die Nutzung schuleigener Geräte dafür Sorge tragen, dass alle Schüler*innen die gleichen Voraussetzungen haben.

7. Finanzierung

„Bring your own Device“ BYOD

An der Oberschule Flotwedel wird mit der Einführung der iPad-Klasse im 8. Jahrgang begonnen. Langfristig ist jedoch geplant, dass es in den Jahrgängen 8-10 mindestens eine iPad-Klasse pro Jahrgang gibt.

Die Oberschule Flotwedel sieht elternfinanzierte mobile Geräte vor. Dadurch steigt das Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit dem eigenen iPad und reduziert die Vandalismusgefahr. Um die neuen Lern- und Lehrwege optimal nutzen zu können, ist es sinnvoll nicht nur im unterrichtlichen Kontext mit dem iPad zu arbeiten. Auch im außerschulischen, privaten Bereich kann die Nutzung des eigenen iPads die Medienkompetenzen fördern. Das Potential des iPads als Instrument des mobilen Lernens kann durch die Nutzung von elternfinanzierten iPads besser ausgeschöpft werden und gleichzeitig die produktive Lernzeit in der Schule unterstützen.

Unser Haushalt besitzt ein eigenes iPad. Darf mein Kind mit einem bereits vorhandenen iPad Teil einer iPad-Klasse werden?

Ja! Aber es sollte sich bei dem iPad mindestens um ein iPad der 6. Generation handeln, da bei älteren Modellen teilweise keine Updates mehr verfügbar sind. Dadurch werden manche Anwendungen unbenutzbar. Auch sollte dabei berücksichtigt werden, dass ein Gerät, welches über den Bildungspartner der Oberschule Flotwedel angeboten wird, die Möglichkeit beinhaltet, eine Versicherung abzuschließen. Weitere Details sind der Homepage des Anbieters „Gesellschaft für digitale Bildung“ zu entnehmen.

Welche Kosten kommen auf uns zu?

Die Finanzierung und Beschaffung erfolgt ausschließlich durch die Eltern und Erziehungsberechtigten. Die Oberschule Flotwedel ist kein Vertragspartner und haftet somit auch nicht bei Diebstahl, Vandalismus und Garantie- und Schadensfällen. Die Oberschule Flotwedel empfiehlt eine Versicherung der zu beschaffenden Geräte.

Die Einbindung der iPads in das Management Mobile Device (MDM) - „Relution“ beträgt einmalig 30€ und ist von den Eltern oder Erziehungsberechtigten nach Bestätigung der Aufnahme in eine iPad-Klasse zu entrichten.

8. Medieneinsatz - Das iPad im Unterricht

8.1. Begründung für den Einsatz von Tablets

Die mediale Vielfalt im 21. Jahrhundert ist groß, so dass auch die Entscheidung für das iPad als Medium zum Einsatz im Unterricht einer Begründung bedarf.

Zunächst fiel die Entscheidung für ein Tablet und gegen einen Laptop, da das Tablet generell ein geringeres Gewicht aufweist und somit leichter zu transportieren ist. Das Tablet hat im Gegensatz zum Laptop außerdem viele Funktionen und Apps, die den Gebrauch weiterer Geräte ersetzen können. Hier sind zum Beispiel die Kamera, das Aufnahmegerät, die Dokumentenkamera oder der Scanner zu erwähnen. Laptops haben außerdem eine geringere Akkulaufzeit und benötigen häufig mehr Zeit bis zur Einsatzbereitschaft. Durch den ständigen Stand-by Modus des Tablets ist es schon binnen weniger Sekunden einsatzbereit.

8.2. Begründung für den Einsatz von iPads

Zunächst ist zu betonen, dass der Umgang mit iPads aufgrund der Bedienungs-freundlichkeit sehr intuitiv und meist selbsterklärend ist. Das iPad ist ein sehr sicheres Gerät, da das Betriebssystem (iOS) stabil und ausgereift ist und nur Apps aus dem iPad-AppStore geladen werden können. Die Installation schädlicher Software und Vi-renbefall können so minimiert werden. Mit der iCloud-Funktion lassen sich sehr leicht mehrere Geräte miteinander verknüpfen und verwalten und die AirPlay- und AirDrop-Funktion bieten vielfältige Möglichkeiten der Zusammenarbeit. Auch lassen sich Schüler*innen-iPads mithilfe eines Lehrenden-iPads und entsprechenden Apps (Classroom App, „Relution“,...) steuern, sodass auch hier die Zusammenarbeit und die Koordination im Unterricht optimal unterstützt werden.

Da der Umgang mit digitalen Medien auch die jüngeren Generationen immer deutli-cher beeinflusst und sich auch die Interessen der Schüler*innen dahingehend verän-dern, ist die Nutzung der iPads für die Schüler*innen besonders motivierend. Der iPad-AppStore bietet unzählige Apps mit vielfältigen Lernangeboten, die sowohl für den Einsatz im Unterricht als auch für das Lernen zu Hause unterstützend genutzt werden können. Auch Anregungen zur Unterrichtsgestaltung durch verschiedene Lehr- und Lernplattformen, sowie die Unterstützung der Lehrenden durch Fortbildung über den Online Dienst „Apple Teacher“ sprechen zusätzlich für den Einsatz von iPads.

Hervorzuheben sind auch die im iPad eingebauten Sensoren zur Messwerterfassung, die besonders bei der Durchführung und Veranschaulichung verschiedener Experi-mente und Messungen im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht von Be-deutung sind.

Für das iPad ist außerdem vielfältiges Zubehör verfügbar, welches den Einsatz im Unterricht zusätzlich erleichtern kann. So gibt es beispielsweise Schutzhüllen mit in-tegrierten Tastaturen, welche das Tippen am iPad beschleunigen und erleichtern.

8.3. Der Apple Pencil

Auch der Apple Pencil ist ein hilfreiches Zubehör, da dieser das handschriftliche Anfertigen von Notizen und Zeichnungen auf dem iPad unterstützt. Dadurch bleibt den Schüler*innen das handschriftliche Schreiben erhalten und durch das digitale Anfertigen von Mappen und Heften wird zusätzlich Papier und Pappe eingespart. Diese digitalen Mappen können außerdem flexibel durch Fotos, Videos, Skizzen, Tabellen, Websites oder Animationen ergänzt werden, sodass nicht nur eine einfache Mappe, sondern eine digitale, individuelle und anschauliche Lerntheke von den Schüler*innen gestaltet werden kann.

Die Anschaffung des Apple Pencils ist für die Eltern nicht verpflichtend. Da es auch günstigere Alternativen gibt, die ebenfalls mit dem iPad kompatibel sind, können die Schüler*innen auch vergleichbare, günstigere Produkte verwenden.

9. Organisation im Unterricht

Um ein selbstbestimmtes Lernen im Unterricht zu ermöglichen, ist es notwendig, dass jeder Schüler und jede Schülerin an einem eigenen iPad arbeiten kann.

Trotzdem kann und soll das iPad nicht alle Unterrichtsmaterialien und -formate ersetzen. Das iPad ist vielmehr als Ergänzung des Unterrichts zu betrachten. Als Form der Arbeitserleichterung für Schüler*innen und Lehrer*innen steht die Nutzung digitaler Mappen sowie der schnelle Austausch von Arbeitsmaterialien über AirDrop, per Email oder über die Anbindung zum Schulserver IServ im Vordergrund. Auch die vielfältigen Möglichkeiten, die sich über die zusätzlichen Funktionen des iPads (Internet, Kamera, Aufnahmefunktion, Scanner, Sensoren,...) bieten, sind nicht zu vernachlässigen. In Phasen des Distanzlernens ist es außerdem von besonderer Bedeutung, dass alle Schüler*innen über das eigene iPad die Möglichkeit haben, an Videokonferenzen teilzunehmen und (Haus-) Aufgaben auch digital bearbeiten zu können.

10. Kompetenzen und Teilkompetenzen - Jahrgang 8

Kompetenzen und Teilkompetenzen Jahrgang 8

Kompetenz- bereich	bedienen und anwenden	informieren, recherchieren und erheben	kommunizieren und kooperieren	produzieren und präsentieren	(Medien) analysieren, kritisieren und reflektieren
Schülerinnen und Schüler...					
Kernkompetenz	• nutzen Standardfunktionen des iPads • lernen die Dateiablage auf iServ kennen • führen digitale Mappen	• werden vom Lehrer angeleitet, mit Suchmaschinen im Internet zu recherchieren	• kommunizieren via iServ • halten Umgangsformen beim digitalen Schriftverkehr ein	• erstellen Präsentationen mit Keynote, Power Point ... • erstellen kurze Videoclips mit iMovie	• kennen Verhaltensregeln im Internet • kennen die Bedeutung von Altersbeschränkungen für Apps, Filme und Spiele • verstehen die Bedeutung des Urheberrechts
Teilkompetenz	• wenden Standardfunktionen einzelner Apps an: Pages, Quizlet, Duolingo, Keynote usw. • benutzen die Kamerafunktion und Aufnahmefunktion des iPads • lernen die Mirroringfunktion kennen • nutzen Apps, um Vokabeln nachzuschlagen	• lernen Grundlagen des Zitierens und den Aufbau von Quellenangaben kennen	• lernen einen verantwortungsbewussten Umgang mit Meinungsäußerungen • kennen grundlegende Verhaltensmuster für die digitale Interaktion und Kooperation • setzen sich mit Cybermobbing auseinander • kennen Ansprechpartner im Falle eines Cybermobbingfalles	• setzen sich mit unterschiedlichen Darstellungsmöglichkeiten in einer Präsentation auseinander • lernen unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten kennen • nutzen die Mirroringfunktion zum Präsentieren	• gehen kritisch mit Medienkonsum um • beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien • erarbeiten Maßnahmen gegen zu starken Medienkonsum • diskutieren Unterschiede zwischen der realen und virtuellen Welt

10. Kompetenzen und Teilkompetenzen 9/10

Kompetenzen und Teilkompetenzen Jahrgang 9/10

Kompetenzbereich	bedienen und anwenden	informieren, recherchieren und erheben	kommunizieren und kooperieren	produzieren und präsentieren	(Medien) analysieren, kritisieren und reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler...					
Kernkompetenz	• nutzen erweiterte Funktionen des iPads • nutzen und pflegen Ordnerstrukturen auf iServ	• lernen zielorientiertes Suchen mit Suchmaschinen kennen • führen sinnhafte Recherchen durch • lernen die Filterfunktionen von Suchmaschinen kennen	• arbeiten gemeinsam an Projekten und kommunizieren auch digital • tauschen Arbeitsergebnisse digital aus	• erarbeiten zielgerichtete Medienprodukte • präsentieren ihr Produkt • verwenden unterschiedliche Präsentationsprogramme (Keynote, Power Point...) • erstellen Lernvideos	• kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikstreamingdienste
Teilkompetenz	• wenden erweiterte Funktionen einzelner Apps an und vertiefen ihre Kenntnisse • nutzen wenn möglich zu fast 100% das iPad für die Organisation ihres Schulalltags • beherrschen das iPad mit all seinen Funktionen • können alle für den Schulalltag relevanten Apps effektiv nutzen • sind sicher in der Dateiablage und der Weitergabe von Daten	• optimieren das Zitieren unterschiedlicher Quellen • erheben Daten aus dem Internet kritisch • strukturieren relevante Informationen aus dem Internet • analysieren und interpretieren Daten und Informationen	• teilen Informationen und Links • nehmen Rücksicht auf ethische Prinzipien • berücksichtigen kulturelle Unterschiede • erkennen Spam-Mails • erkennen Kostenfallen	• nutzen erweiterte Funktionen der Präsentationsoftware • geben kritisch konstruktive Rückmeldung • nutzen iServ zur Informationsverbreitung	• reflektieren die Bedeutung der Medien für ihre eigene Identitätsbildung • erörtern Folgen von übermäßigem Medienkonsum • kennen die Entwicklung der Massenmedien • analysieren die wirtschaftliche und politische Bedeutung der Medien

11. Medieneinsatz in den einzelnen Fächern

Fach	Methodisch-didaktische Zielausrichtung
Deutsch	•Rechtschreibtrainer •Grammatiktrainer •Mediengestützte Referate •Literatur, Autoren und Epochen audiovisuell erfahren •Produktion von Hörspielen/Filmen •Digitales Geschichtenerzählen •Bewerbungen schreiben •Internetrecherche •Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen •Steckbriefe erstellen / Pages •Briefe gegenseitig korrigieren •Briefe per E-Mail schreiben •Online-Übungen •App: Mindmaps erstellen
Fremdsprachen: Englisch, Französisch	•Textverarbeitung und Präsentation •Internetrecherche zu den einzelnen Themen / Landeskunde •Wortschatztraining •Nachrichten in der Fremdsprache verfolgen •Produktion von Hörspielen / Filmen in der Fremdsprache •Einsatz von Bild-, Film-, und Tonmaterial •Lernspiele / Quizlet •Broschüren und Flugblätter erstellen •Vokabeltrainer •Digital Storytelling •Grafiken erstellen und auswerten •Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen •App: Mindmaps erstellen

Mathematik	•Interaktive Tafelbilder •Taschenrechner •Youtube - Erklärvideos •Darstellen von Geometrie /Geogebra, DynaGeo, Mathe Wiki, •Graphendarstellung •Zufallsrexperimente durchführen •Tabellenkalkulation / Excel / Numbers •Herleiten von Formeln •Formelsammlungen •Internetrecherche
GSW	•Internetrecherche •Interaktive Tafelbilder •Youtube - Erklärvideos •Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen •Dreidimensionale Darstellung geographischer Inhalte: Google Earth/ Diercke Globus interaktiv (Westermann) •Interaktive Karten •Navigation •Digitale Mappenführung •App: Mindmaps erstellen
Naturwissen- schaften	•Internetrecherche •Dokumentation von Experimenten •Experimente durchführe und auswerten •Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen •Interaktive Tafelbilder •Formelsammlungen •Youtube – Erklärvideos •Simulation biologischer Vorgänge •Digitale Mappenführung •Steckbriefe erstellen – Pages •App: Mindmaps erstellen

Wirtschaft	• Internetrecherche • BBS Bewerbungen • Bewerbungen / Steckbrief erstellen • Bewerbung Praktikumsplatz • Praktikumsmappe • Digitale Mappenführung • Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen • App: Mindmaps erstellen
Sport	• Internetrecherche • Filmen von Bewegungsabläufen • Fehleranalyse • Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen • App: Mindmaps erstellen
Musik	• Internetrecherche • Notenlehre • Audiovisuelle Vermittlung von verschiedenen Musikstilen • Akkordlehre • Einzelstimmen vorspielen bzw. mitsingen oder auf Instrumenten die Stimme / Begleitung üben • Systematische Erklärung und Erprobung der Noten- bzw. Harmonielehre durch vorhandene Notensoftware • Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen • App: Garageband • App: Mindmaps erstellen
Kunst	• Internetrecherche • Bildanalyse und Präsentation von Gemälden/Stilepochen • Digitale Fotografie und Bildbearbeitung • Videopräsentation • Digitales Zeichnen • Digitale Mappenführung • Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen • App: Mindmaps erstellen

Religion/ Werte und Nor- men	• Internetrecherche • Aktivitäten und Angebote der Gemeinde für Jugendliche re- cherchieren • Interaktive Tafelbilder • Sprache/Gebete in den Religionen/Rituelle Handlungen mul- timedial kennenlernen • Digitale Mappenführung • Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen • App: Mindmaps erstellen
Hauswirtschaft	• Internetrecherche • Youtube – Erklärvideos zur Unfallverhütung, Lebensmittelge- setze... • Rezepte digital erstellen • Digitale Mappenführung • Mediengestützte Referate / Keynotes erstellen • Videos erstellen • App: Mindmaps erstellen
Allgemein	• Digitale Schulbücher • E-Books • App: Mindmaps erstellen • Videos erstellen / iMovie

12. Beispiele für Apps und deren Einsatz im Unterricht

(Alle Apps werden im Anhang näher erklärt)

Anwendungen für alle Fachbereiche

- Keynote - Präsentationen
- Mentimeter - interaktive Präsentation
- Kahoot - interaktives Quiztool
- Oncoo - kooperatives Lernen digital unterstützen
- Padlet - digitale Pinnwand
- Plickers - Umfragen schnell und einfach
- LearningApps
- MindNode - Mindmap & Brainstorming
- Simple Mind - Mindmaps erstellen

Anwendungen für die Unterrichtsorganisation

- Chose Who - Zufallsgenerator
- Teamshake - Gruppen erstellen
- Zufallsgenerator
- Zeitweise - Timer
- GoodNotes 5 - digitale Notizbücher
- BiBox- digitales Unterrichtssystem
- Digitale Schulbücher

Anwendungen für das Erstellen von „digital Stories“

- Comic Book Maker
- Photo Speak - Gesichtererkennung - sprechende Gesichter
- Powtoon - Videos in „Paperclips“ erstellen
- Puppet Pals- Videos erstellen
- Stop Motion Studio - Videos erstellen
- Tele Story - TV Show erstellen
- Toontastic - Videos erstellen - Animation

Anwendungen für den Sprachunterricht

- Leo - Wörterbuch
- Merriam Webster Dictionary - englisches Wörterbuch
- Talking Dice - Würfel - Sprachen spielerisch lernen
- Quizlet - Lernen mit digitalen Karteikarten

Anwendungen für den Matheunterricht

- GeoGebra - dynamische Mathematik App
- Grafikrechner - Funktionengraphen und Gleichungen zeichnen
- Winkel - Winkelarten, Winkelgrößen erlernen
- Geoboard - geometrische Formen spielerisch erlernen
- Rechenknecht - 10 Rechner zu Themen: Gehalt, Kredit, Zinsen, ...
- realmath.de - Matheaufgaben - erfolgreich lernen
- 1x1 Mathe Trainer

Anwendungen für die Naturwissenschaften

- Phet - Interactive Simulations
- NuclideChart - grafische Darstellung aller bekannten Nuklide
- Phyphox - Experimente entwickeln und analysieren - Daten auswerten
- PHYWE measure APP - Messwerteerfassung

Anwendungen für den GSW-Unterricht

- Erde 3D - Weltatlas (Erdkunde)
- Barefoot - Weltatlas (Erdkunde)
- Diercke Atlas - Weltatlas (Erdkunde)
- Earth Viewer - Die Welt in 3D (Erdkunde)
- Die Maus - Entdeckte die Welt mit der Maus
- WDR AR 1933-1945 - Zeitzeugen erzählen ihre Geschichte (Geschichte)
- Statue of Liberty - Geschichte der USA (Geschichte)
- Wahl-O-Mat - Parteien und Wählergemeinschaft - interaktives Angebot (Politik)
- Deutscher Bundestag - aktuelle Debatten, Plenarsitzungen (Politik)
- Tagesschau - aktuelle Nachrichten des Tages (Politik)

Anwendungen für den Musikunterricht

- GarageBand - spielerisches Erstellen von Musik

Anwendungen für den Religionsunterricht

- Bibel - Lutherbibel
- Die Bibel App für Kinder - Geschichten der Bibel

14. Fortbildungen der Lehrkräfte

Die Einbindung von iPads in den Unterricht erfordert nicht nur von Seiten der Schüler*innen ein hohes Maß an Lernbereitschaft und technischem Know-How. Auch die Lehrkräfte müssen entsprechend geschult werden, um zu jeder Zeit auf den Unterricht mit dem iPad vorbereitet zu sein. Ziel ist es daher, zunächst Schüler*innen und Lehrer*innen auf einen annähernd gleichen technischen Kenntnisstand zu bringen, um darauf aufbauend die mit dem Einsatz der iPads im Unterricht einhergehenden neuen Möglichkeiten bestmöglich auszuschöpfen. Nachdem eine grundlegende und allgemeine Einführung stattgefunden hat, sollen hier entsprechende fachbezogene Fortbildungen in bestehende interne Fachkonferenzen integriert werden. Gegebenenfalls können diese auch durch Fortbildungen von externen Experten erweitert werden. Auch der Austausch mit anderen Schulen wäre in diesem Zusammenhang denkbar und wünschenswert.

15. Evaluation

Um die Entwicklung des Projekts optimal zu begleiten und stetig zu verbessern, entwickelt die Oberschule Flotwedel ein entsprechendes Evaluationskonzept. In Form von standardisierten Fragebögen können überprüfbare Aussagen über die Wirksamkeit getroffen werden. Auch hier sollen sowohl Lehrer*innen, als auch Schüler*innen und Eltern integriert und zur Effektivität und Nachhaltigkeit der iPad-Nutzung im Unterricht befragt werden. Auch Unterrichtsbeobachtungen und kollegiale Hospitationen sind denkbar. Zusätzlich ist ein enger und regelmäßiger Austausch im Kollegium unabdingbar.

15. Literatur

- Medienkompetenz in Niedersachsen Ziellinie 2025; Niedersächsische Staatskanzlei; Januar 2021
- Orientierungsrahmen - Schulqualität in Niedersachsen; Niedersächsisches Kultusministerium; August 2014
- Niedersächsisches Schulgesetz (NSchG); Fassung vom 03. März 1998
-
- Arbeitsgrundlage für das Pilotprojekt „Das iPad im Schuleinsatz“ an der Selma-Lagerlöf-Oberschule
- Mobiles Lernen - gemeinnützige GmbH
- Gesellschaft für digitale Bildung

16. Anhang

Anwendungen für alle Fachbereiche



Keynote - Präsentationen

- Präsentationsprogramm von Apple (ähnlich zu PowerPoint)
- kostenlose, meist vorinstallierte App
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



Mentimeter - interaktive Präsentationen

- App für Smartphone und Tablet verfügbar
- kostenlose Anmeldung (eingeschränkte Nutzung)
- Präsentationsfunktion, Multiple Choice, Word Cloud, offene Kommentarfunktion,...
- Lehrkraft kann digitale Folien erstellen
- Schüler*innen nutzen ihr digitales Gerät zum interaktiven Austausch (je nach Organisationsform)
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Kahoot - interaktives Quiztool

- digitales Quiztool (nur Multiple Choice & True-False Funktion kostenlos)
- kostenlose Anmeldung (nur von Lehrkraft) erforderlich (eingeschränkte Nutzung)
- Lehrkräfte können Multiple Choice Quiz und/oder Richtig/Falsch Fragen erstellen und in Form einer „Quizpräsentation“ abspeichern
- Quiz kann in Teams oder „Jeder gegen jeden“ gespielt werden
- Fragen müssen mit dem Beamer präsentiert werden
- Schüler*innen beantworten Fragen auf digitalem Gerät (Auswertung im Anschluss an jede Frage, Teams erhalten Punkte für richtige Antwort und Schnelligkeit)
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Oncoo - kooperatives Lernen digital unterstützen

- digitale Unterstützung für Unterrichtsmethoden
- keine Anmeldung erforderlich
- digitales Mindmapping mithilfe von digitalen Moderationskarten, digitale Arbeiter/Helferfunktion, digitale Zielscheibenabfrage, digitales Placemat, digitales Lerntempoduett
- Sprache: DE



Padlet

Padlet ist wie eine digitale Pinnwand. Die Schüler*innen können zu einem Thema ihre Ideen und Gedanken an die Pinnwand schicken und der Lehrer kann sie passend anordnen. Die Schüler*innen treten der Pinnwand über einen QR Code bei.

- App für Tablet und Smartphone
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Plickers - Umfragen schnell und einfach

- digitale Umfragen und Multiple Choice Abfragen
- Quiz, Umfragen und Feedbackabfragen mit bis zu 40 Teilnehmern ohne digitales Gerät
- Lehrkraft erstellt eine Frage/Umfrage und zeigt sie mithilfe eines Beamers
- Schüler*innen halten einen „Code“ hoch, den sie so drehen, dass die Seite mit der für sie zutreffenden Antwortmöglichkeit nach oben zeigt
- Lehrkraft scannt die „Codes“ mithilfe der App und erhält direkt ein anonymes Feedback
- „Codes“ (Muster mit 4 Seiten die klein mit A-D beschriftet sind) müssen einmal ausgedruckt werden
- Nutzung der App ist kostenfrei
- statt Schüler*innennamen können Pseudonyme verwendet werden



LearningApps.org - interaktive Lernmodule

- kostenlose Online Plattform mit interaktiven Lernmodulen (diese werden Apps genannt)
- keine App für das Smartphone oder Tablet verfügbar!
- Schüler*innen und Lehrkräfte können Apps leicht selbst erstellen (bereits bestehende Apps können als Vorlage genutzt werden)
- Klassenordner mit Schüler*innenkonten ermöglicht Statistik
- Anmeldung erforderlich
- Zuordnungsaufgaben, Quizfunktion, Wortgitter, Schätzaufgaben,...
- Schüler*innen können auch von zu Hause arbeiten und lernen
- Altersfreigabe: keine Altersbeschränkung
- Sprache: DE

**MindNode - Mindmap & Brainstorming**

- digitales Mindmapping und Brainstorming
- App für Smartphone und Tablet
- kostenpflichtige Vollversion
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE

**SimpleMind - Mindmapping**

- digitales Mindmapping und Brainstorming
- Ideen und Notizen erfassen
- App für Smartphone und Tablet
- kostenpflichtige Vollversion
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE

Anwendungen für die Unterrichtsorganisation



Chose Who - Zufallsgenerator

Wenn bei der Gruppenarbeit keiner freiwillig präsentieren will, einfach alle Schüler*innen der Gruppe den Finger aufs Display legen lassen und die App wählt zufällig jemanden aus.

- App für Tablet oder Smartphone
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Teamshake -

Die App erstellt durch Schütteln des iPads „zufällig“ Gruppen in beliebiger Teilnehmerzahl. Die Lehrkraft kann zuvor auswählen, ob diese homo- oder heterogen sein sollen, ob sie nur aus Jungs oder Mädchen bestehen sollen usw. Für die Schüler*innen lassen sich Leistungsinfos von der Lehrkraft hinterlegen, damit die Auswahl passt.

- kostenpflichtige App für Smartphone oder Tablet
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Zufallsgenerator

Eignet sich einerseits zur Auswahl von Schüler*innen aus der Klasse, aber auch für kurze Vokabelspiele. Man kann Listen erstellen und dann per Button den Zufallsgenerator starten und einzelne Schüler*innen oder Teams auswählen lassen. Abwesende Schüler*innen können problemlos „abgewählt werden“, sodass sie automatisch nicht vom Zufallsgenerator gewählt werden.

Die Schüler*innen sind zusätzlich motiviert, wenn sie selbst auswählen dürfen.

- App für Smartphone oder Tablet
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



Zeitweise - Timer

Ein Timer, der mit Vollbildfunktion zeitliche Transparenz schafft. Mithilfe einer magnetischen Smartphone oder Tablethülle wird der Timer problemlos an der Tafel angebracht. Signaltöne können variabel eingestellt und verändert werden.

- kostenpflichtige App für Smartphone oder Tablet für die Vollversion
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE
-



GoodNotes 5 -Handschriftliche Notizen & PDF

- nutze dein iPad als intelligentes digitales Papier.
- schreibe handschriftlich in digitale Notizbücher, in importierte PDF-, PowerPoint- und Word-Dateien.
- kostenpflichtige App
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



BiBox - Das digitale Unterrichtssystem

Die BiBox ist ein Unterrichtssystem mit einem digitalen Schulbuch.

- das digitale Schulbuch und alle digitalen Materialien immer und überall dabei.
- kostenpflichtige Nutzung für die Lizenz
- Kompatibilität mit: Smartphone und Tablet (iOS, Android) sowie auf PC und MAC (MacOS, Windows, Linux)

Anwendungen für das Erstellen von „digital Stories“



Comic Book Maker

Die App lässt Schüler*innen eigene Comics erstellen. Das Layout ist frei wählbar und man kann aus der Fotogalerie wählen oder neue Fotos machen. Diese lassen sich ausschneiden und in die Panels setzen und mit Sprechblasen und Stickern vervollständigen.

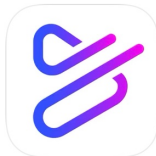
- App für Tablet und Smartphone
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Photo Speak

Die App erkennt Gesichter in Fotos und lässt diese sprechen. Schüler*innen können so als historische Persönlichkeiten Reden halten, o.ä. Funktioniert auch gut, um Schüler*innen zu motivieren oder aufmerksam zu machen - je nachdem.

- App für Tablet und Smartphone
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Powtoon

Mit dieser Anwendung lassen sich einfache Videos oder sogenannte „Paperclips“ und Präsentationen mit Hilfe von Vorlagen erstellen. Die Anwendung ist auf Englisch allerdings mit vielen kleinen Bildern unterlegt, sodass die Nutzung kinderleicht ist.

- Browser-Anwendung
- Anmeldung erforderlich (kostenlose Grundversion)
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Puppet Pals

Ähnlich wie Toontastic, jedoch etwas klassischer. Es gibt Figuren aus der Literatur wie Shakespeare und Sherlock Holmes, ein Setting im Mittelalter, wilden Westen, unter Wasser, usw. Die Figuren werden einfach durch Festhalten bewegt und das Mikrofon nimmt auf, was die Schüler*innen sagen, um die Figuren zum Sprechen zu bringen.

- kostenpflichtige App für Tablet und Smartphone
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Stop Motion Studio

Mit der App lassen sich auf einfachste Weise Stop Motion Filme erstellen. Filme aus Knetfiguren oder Lego-Videos.

Die App gibt es auch als kostenlose Smartphone Variante (praktisch für den Unterricht). Der fertige Film lässt sich mit Musik unterlegen und Vor- und Abspann hinzufügen. Am Ende wird er einfach exportiert.

- App für Tablet und Smartphone
- Alterfreigabe: 4+
- Sprache: DE



TeleStory

Die App eignet sich für kurze Rollenspiele. Man wählt ein Setting und die Frontkamera verpasst dem Schüler*innen direkt das richtige Outfit (ähnlich wie bei Snapchat). Die Utensilien lassen sich noch auswählen und kurze Filme aufnehmen, die man danach exportieren und verschicken kann. Sehr motivierend auch für Sprechsituationen in der Fremdsprache.

- App für Tablet und Smartphone
- Altersfreigabe: 4+ (Altersgruppe 6-8)
- Sprache: EN



Toontastic

Eine App zum erstellen von kurzen Trickfilmen. Die Schüler*innen können aus vorgefertigten Figuren wählen oder Fotos nehmen, um ihre Figuren zu erstellen. Nach dem Aufnehmen kann die Szene mit Musik unterlegt werden. Es gibt unterschiedliche Settings und die Geschichten sind in mehrere Teile unterteilt, damit ein Spannungsbogen entsteht.

- App für Tablet und Smartphone
- Altersfreigabe: 4+ (Altersgruppe 6-8)
- Sprache: EN

Anwendungen für den Sprachunterricht



Leo Wörterbuch

Die Leo Wörterbücher als App. Beinhaltet Englisch, Spanisch, Französisch

Altersfreigabe: 4+

Sprache: DE + 7 weitere



Merriam Webster Dictionary

Kostenloses englisches Wörterbuch mit zusätzlicher „Miniquiz“ und „Wort des Tages“ Funktion.

Altersfreigabe: 4+

Sprache: EN



Talking Dice

Die Story Dice in der digitalen Version. Die Würfel sind nach Kategorien geordnet und man kann in kürzester Zeit auch eigene Würfel erstellen.

Tipp: Schüler*innen ihre Pausen erwürfeln lassen

- App für Tablet und Smartphone
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



Quizlet - Lernen mit digitalen Karteikarten

- Kostenlose Flashcard App (App für Smartphone und Tablet verfügbar)
- Vorwiegend für das Lernen zuhause geeignet
- Anmeldung von jedem SuS erforderlich
- Schüler*innen und Lehrkräfte können selbst Karteikarten erstellen oder Vorlagen nutzen
- Lernen mit Karteikarten
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE

Anwendungen für den Matheunterricht



GeoGebra Classic

- erkunde Funktionen, löse Gleichungen konstruiere Figuren, erstelle 3D Objekte, zeichne Funktionsgraphen und Gleichungen, finde Nullstellen und Extremwerte, erstelle Wertetabellen, Konstruiere und analysiere Vielecke, Kreise und Kegel, erstelle dreidimensionale Objekte ...
- App nur für das Tablet
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



GeoGebra 3D Rechner

- zeichne 3D Funktionen und entdecke 3D Geometrie
- App nur für das Tablet
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



GeoGebra 3D Grafikrechner

- zeichne Funktionen, untersuche Gleichungen und Daten, finde Nullstellen und Extremwerte
- App nur für das Tablet
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



Winkel

- Winkelarten, das Schätzen von Winkelgrößen sowie besondere Winkel werden geübt
- App nur für das Tablet
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



Geoboard - Geobrett (oder Nagelbrett)

- Geometrische Figuren können hinsichtlich ihrer Eigenschaften untersucht werden
- App nur für das Tablet
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Rechenknecht - 10 Rechner

- 10 Rechner zu unterschiedlichen Themen: Gehalt, Kredit, Zinsen, Dreisatz, ...
- App nur für das Tablet
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE

realmath.de

realmath.de -

- unterstützt und fördert erfolgreiches Mathematiklernen
- entwickelt für den Mathematikunterricht an Mittelschule, Realschulen und Gymnasien
- passend zu den Lehrplänen aller Bundesländer
- die Online-Nutzung aller interaktiver dynamischer Arbeitsblätter ist kostenfrei
- Anmeldung nicht erforderlich
- Schüler*innen können auch von zuhause arbeiten und lernen
- Altersfreigabe: keine Altersbeschränkung
- Sprache: DE



1x1 Mathe Trainer

- 1x1 Trainer
- App nur für das Tablet
- kostenlose App, werbefrei
- Altersfreigabe: 4+ (Altersgruppe 6-8)
- Sprache: DE

Anwendungen für die Naturwissenschaften



PhET - Interactive Simulations

- kostenlose interaktive Simulationsexperimente zu vielen verschiedenen Themenbereichen
- App für Smartphone und Tablet verfügbar
- Anmeldung nicht erforderlich
- kostenpflichtige App für Tablet

benötigtes Material

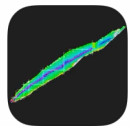
- Wenn die Anwendung mit Internetverbindung gestartet wurde, kein Internet notwendig!
- Schüler*innen benötigen ein digitales Gerät (PC/Laptop/Tablet/...) pro Gruppe

Einsatzbereich

- Mathematik und Naturwissenschaften

Anwendung

- Durchführung verschiedener digitaler Experimente



NuclideChart

- digitale Nuklidkarte zur Veranschaulichung von Zerfallsreihen radioaktiver Atomkerne
- zeigt zusätzlich Details der einzelnen Isotope (Halbwertszeit, Masse,...)
- Anmeldung nicht erforderlich
- Sprachen: Englisch und Französisch
- Alter: 4+



PhyPhox

- Nutzung der internen iPad-Sensoren für physikalische Experimente (zum Beispiel Messung von Beschleunigung, Luftdruck, Magnetfeldern, Frequenzen, Tönen, ...)
- eingebaute Datenverarbeitung/ -auswertung mit Exportfunktion
- Möglichkeit zur Nutzung vorgefertigter Beispielexperimente
- Anmeldung nicht erforderlich
- Sprachen: Deutsch
- Alter: 4+



PHYWE measure APP

- Nutzung der bereits angeschafften Stromstärke- und Spannungsmessgeräte von PHYWE
- einfache und schnelle Messwerterfassung durch Bluetooth Verbindung vom iPad zum Messgerät
- Visualisierung der Messdaten in verschiedenen Graphen
- vorgefertigte Versuchsbeschreibungen in PDF Format
- Export der Versuchsergebnisse möglich
- Sprachen: Englisch
- Alter: 4+

Anwendungen für den GSW-Unterricht



Erde 3D - Weltatlas (Erdkunde)

- interaktiver 3D-Globus
- politische, physikalische Karten, sowie das Wetter
- Anmeldung nicht erforderlich
- verschiedene Karten sind in App Käufe
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



Barefoot - Weltatlas - Die Welt in den Händen (Erdkunde)

- interaktive 3D-Globus
- lehrreiche Abenteuer lädt Kinder ein, die Kontinente, Ozeane und die Umwelt unserer Welt zu entdecken
- kostenpflichtig
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



Diercke Atlas - Weltatlas (Erdkunde)

- Klassiker unter den Schulatlantent - digital auf allen Ebenen
- Interaktiver Weltatlas
- In-App-Kauf : Freischaltung des kompletten Atlas-Inhalts
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE und EN



Earth View Live Maps (Erdkunde)

- Entdecke dein Haus in 3D - Live Maps
- Anmeldung nicht erforderlich
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Die Maus - Lach- und Sachgeschichten

- entdecke die Welt mit der Maus
- die Maus beantwortet Fragen und erzählt Geschichten
- Altersfreigabe: 4+ (Altersgruppe 6-8)
- Sprache: DE



WDR AR - 1933-1945 - Augmented Reality (Geschichte)

- Zeitzeugen erzählen vom Krieg und berühren mit ihren Geschichten
- sei mit Augmented Reality unmittelbar dabei und spüre, wie Kinder und Jugendliche das „Dritte Reich“ erlebt haben.
- mit der App WDR Ar 1933-1945 kannst du dir die Zeitzeugen direkt in das Klassenzimmer holen.
- Altersfreigabe: 9+
- Sprache: DE und EN



Statue of Liberty - (Geschichte)

- die Geschichte der Freiheitsstatue
- die Freiheitsstatue mit atemberaubenden Details in den Klassenraum stellen und von allen Winkeln betrachten
- Ar App / iPad und iPhone-App
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: EN



Wahl-O-Mat (Politik)

- der Wahl-O-Mat ist ein interaktives Angebot, das insbesondere Erst- und Jungwähler spielerisch für Wahlen und Politik interessieren soll.
- finden Sie heraus, welche Parteien ihren Positionen am nächsten stehen.
- mit welchen Parteien und Wählervereinigungen haben Sie die meisten Übereinstimmungen bei 38 wichtigen Themen.
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: De und EN



Deutscher Bundestag (Politik)

- diese App liefert laufend aktualisierte Informationen über Themen, Abgeordnete und Ausschüsse des Deutschen Bundestages.
- Plenarsitzungen und öffentliche Ausschusssitzungen werden live übertragen.
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



Tagesschau - ARD aktuell (Politik)

- die Tagesschau App liefert die wichtigsten und aktuellen Nachrichten des Tages
- iPad und iPhone-App
- Altersfreigabe: 12+
- Sprache: DE

Anwendungen für den Musikunterricht



GarageBand

Mit dieser App wird das iPad zum Aufnahmestudio mit einer umfangreichen Sammlung an Touch-Instrumenten. Die Schüler werden selbst zu DJs und können ihre eigene Musik schreiben.

- App für Tablet und Smartphone
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE

Anwendungen für den Religionsunterricht



Bibel

Die App von der deutschen Bibelgesellschaft beinhaltet die Übersetzungen der Lutherbibel von 1984 und 2017, die Gute Nachricht und die Basisbibel (bisherige Teilveröffentlichung). Insbesondere bei der BasisBibel gibt es die Möglichkeit, zusätzliches Bildmaterial und auch kurze Videos zu bestimmten Themen anzuschauen.

- App für Tablet und Smartphone
- Altersfreigabe: 4+
- Sprache: DE



Die Bibel App für Kinder

Durch interaktive Abenteuer und ansprechende Animationen erkunden die Kinder die großen Geschichten der Bibel.

App für Tablet und Smartphone

- Altersfreigabe: 4+ (Altersgruppe 6-8)
- Sprache: DE

Kriterien für die Datenschutzkonforme App-Installation in iPad-Klassen

1. Die App muss eine Unterrichtsrelevanz haben.
2. Es müssen „App-Datenschutz“-Informationen im AppStore hinterlegt sein.
3. Die Altersbeschränkung muss eingehalten werden.
4. Bei Zugriff auf persönliche Daten muss ein „Auftragsverarbeitungsvertrag“ vorliegen.

Ist dies nicht möglich, treten folgende Schritte in Kraft:

- 4.1. Die beantragende Lehrkraft begründet daher den Einsatz der App.
Die Datenverknüpfung sollte nach dem Prinzip der Datensparsamkeit erfolgen.
- 4.2. Die Übermittlung von persönlichen Kontaktinformationen für Marketing und Werbung, sowie für Drittanbieter-Werbung führen zur Einzelfallentscheidung durch den Datenschutzbeauftragten/ IT-Administrator.

Beispiel für Datensparsamkeit:

Die Kahoot-App greift auf Daten für Marketing und Werbung zu, hat aber eine browserbasierte Alternative. Diese ist dann zu bevorzugen.

Merriam-Webster-Dictionary App hat Drittanbieter-Werbung, Leo-Wörterbuch ist datensparsam —> Die Entscheidung bei ähnlichem Nutzen ist für die sparsamere App zu treffen.

Wenig Einträge in „App-Datenschutz“.

Großer Anteil an „Nicht mit dir verknüpfte Daten“.

