

# Grundlegende Gedanken zum Einsatz von Tablets im Unterricht

NOTWENIGKEIT IN EINER DIGITALEN WELT ODER DIDAKTISCHER  
MEHRWERT?

## Welche didaktische Funktion soll die App im Lehr-Lernzusammenhang erfüllen?

Soll sie als **reines Lernwerkzeug** eingesetzt werden, zum Beispiel zum Erlernen und Üben von Vokabeln (digitale Lernkarten).

Soll sie **komplexe Sachverhalte veranschaulichen** und **Sachinformationen** zu einem Thema **vermitteln** (z. B. über unser Sonnensystem)?

Geht es um die **Gestaltung und/oder Herstellung von Produkten** wie zum Beispiel **Erklärvideos** (TouchCast, iMovie), **Hörspiele** (Garageband), Podcasts, **Fotocollagen**, **Bücher** (Book Creator), **Texte** (Pages), Websites (WordPress), ...?

Oder stehen eher **Recherche, Aufarbeitung, Strukturierung und Archivierung von Information** im Vordergrund?

Unterhaltung und Zerstreuung könnten ebenso sinnvolle Funktionen sein wie die **Erleichterung des Unterrichtsalltags für Lehrpersonen** (Klassenführung → Lärmampelapp, Organisation und Distribution Showbie, ...) und Schülerinnen und Schüler (Wecker, Kalender, ...).

## Welches Verhältnis von Offenheit und Geschlossenheit weist die App auf?

Welchen **Spielraum** bieten die Apps für Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler bezogen auf die Methode, die Arbeitsweise, die Inhalte und die Form, die Gestaltung sowie die zu erzielenden Ergebnisse? Als **geschlossen** kann eine App bezeichnet werden, wenn das Ergebnis des Lernprozesses bzw. die zu erzielende Lösung vorab feststehen und wenn **Lerninhalte sowie Form der Lernaktivität vorgegeben** sind. **Halboffene Apps** lassen den Lernenden in zumindest einem der genannten Bereiche Spielräume, das heißt Auswahl- und Gestaltungsmöglichkeiten. So können beispielsweise die Lerninhalte vorgegeben sein, während die Lernaufgabe gegebenenfalls verschiedene Ergebnisse zulässt. Oder die App bietet einen formalen Rahmen – zum Beispiel Gestaltungsvorlagen –, in den eigene Inhalte eingepflegt werden können. **Offene Apps** lassen prinzipiell die freie Wahl von Inhalt, Lernform und Ergebnis. Auch hier gibt es einen Produktionsrahmen wie bei einem Textverarbeitungsprogramm. Aber innerhalb dessen gibt es kaum Einschränkungen.

## Welche Kommunikations- und Interaktionsstruktur legt die App nahe bzw. ermöglicht sie?

Ist das Lernen mit der App **sozial eingebettet** oder **individualisiert**?

Besteht die Möglichkeit oder gar die Notwendigkeit zur **Gruppenarbeit**?

Kann die App im **Frontalunterricht**, das heißt, in Instruktionsphasen eingebunden werden?

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2014/09/09/apps-in-der-schule/>

# Mögliche Einsatzbereiche

WELCHE APPS EIGNEN SICH FÜR WELCHE ANWENDUNG?

**Tablets im Unterricht**

- iOS**
- Sicherheit
- Recherchieren
- Dokumentation
- Dateimanagement
- Präsentieren
- Kreatives Arbeiten
- E-Books erstellen

Android

Informationen zur Fortbildung

Autorenteam

# Übersicht - iOS

 Sicherheit	 Recherchieren
 Dokumentation	 Dateimanagement
 Präsentieren	 Kreatives Arbeiten
 E-Books erstellen	

- Übersicht Tablets im Unterricht - Vertiefungsmodul
- Präsentation - Einführung
- Lernstationen**
- Kollaboratives Arbeiten
- QR Codes
- LearningApps.org
- Multimediale E-Books
- Umfragetools
- Erklärvideos
- Augmented Reality
- GPS-Rallye
- Audioproduktionen
- Sprachaufnahmen
- Handlungsorientierter Unterricht
- Visualisierungen

# Lernstationen

- ▶ Station 1: Tools zum kollaborativen Lernen und Arbeiten
- ▶ Station 2: Binnendifferenzierung mit QR Codes
- ▶ Station 3: Üben, wiederholen, differenzieren und individualisieren mit LearningApps.org
- ▶ Station 4: Multimediales Dokumentieren mit E-Books
- ▶ Station 5: Direkte Diagnose und Feedback durch Umfragetools
- ▶ Station 6: Wissen anwenden durch Erklärvideos und Augmented Reality
- ▶ Station 7: Augmented Reality
- ▶ Station 8: Räume erfahren durch GPS-Rallyes
- ▶ Station 9: Kreatives Schreiben in Audioproduktionen umsetzen
- ▶ Station 10: Textinterpretation durch Sprachaufnahmen
- ▶ Station 11: Das Tablet im handlungsorientierten Unterricht
- ▶ Station 12: Visualisierungen im Matheunterricht



# Pädagogenecke: Handy in der Schule



Handysektor durchsuchen

- Startseite
- Digitale Erste-Hilfe
- Unterrichtseinheiten
- ↕ Apps im Unterricht
  - Fächerübergreifend
  - Sprache+Gesellschaft
  - Natur+Technik
  - Musik+Kunst
  - Sport
- Handyordnung
- Real-Life-Challenge
- Infotheke
- Smartphone kreativ

## Apps im Unterricht

Wir stellen Ihnen in diesem Bereich ausgewählte Apps vor, die den Unterricht multimedial bereichern oder die wir auf Wunsch von Lehrkräften geprüft haben. Dazu geben wir in Form eines App-Tests anhand mehrerer **Bewertungskriterien** einen Überblick über die Funktionen und Einsatzmöglichkeiten. Zudem weisen wir auf mögliche Probleme hin, wie z. B. mit dem Datenschutz.

Generell empfehlen wir den Einsatz von schuleigenen Smartphones und Tablets für die App-Nutzung sowie das Einholen einer Einwilligung der Eltern für den App-Einsatz. Ob die vorgestellten Apps in einer Schule genutzt werden dürfen, hängt von den Vorgaben des jeweiligen Bundeslandes ab. Im Einzelfall (insbesondere wenn die App-Daten auf fremden Servern speichert oder die Erstellung eines Accounts notwendig ist) muss daher vor der Nutzung durch die Lehrkraft geprüft werden, ob entsprechende Dienstanweisungen des Dienstherrn vorliegen.

**Übrigens:** Facebook und WhatsApp dürfen nicht ohne weiteres im Unterricht genutzt werden. In den Bundesländern gibt es dafür unterschiedliche Regeln, in manchen ist es sogar verboten. Einen Überblick für Facebook gibt es **hier**, Informationen zu WhatsApp unter anderem bei **Spiegel Online**.

Die **Redaktion freut sich über weitere App-Vorschläge** für den schulischen Einsatz und über Feedback zu eingesetzten Apps.

## Neu: Checkliste für Apps im Unterricht

Apps können den Unterricht multimedial bereichern, einem Einsatz stehen oftmals aber viele offene Fragen im



Einsatz von Tablets im Unterricht an Beruflichen Schulen



Baden-Württemberg MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT



Schulversuche | Unterricht | Links | Service | FAQs

Übergreifende Themen

- ▶ Mobile Apps (Überblick)
- ▶ Mobile Apps (Detailsuche)

Unterrichtsbeispiele

- ▶ Sprachlich – literarisch – künstlerische Fächer
- ▶ Gesellschaftswissenschaftliche Fächer
- ▶ Mathematisch – Naturwissenschaftliche Fächer
- ▶ Berufsbezogene Fächer

Fächerübergreifendes

- ▶ Dokumentieren mit Hilfe von eBooks
- ▶ Präsentieren mit dem iPad
- ▶ Produzieren von Podcasts
- ▶ Lernvideos erstellen
- ▶ Nutzung von Fotos für den Unterricht (AH)
- ▶ Erstellung eines Stop-Motion-Videos (Daumenkino) (UE)
- ▶ Das interaktive Arbeitsblatt
- ▶ Gamification

Ansprechpartner

Menü schließen

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_digital/tablet/fortbildungen/tablet/ios/index.html](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/tablet/fortbildungen/tablet/ios/index.html)

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_digital/tablet/fortbildungen/tablet2/02-lernstationen/](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/tablet/fortbildungen/tablet2/02-lernstationen/)

<http://tabletbs.de/,Lde/Startseite/Unterricht>

<https://www.handysektor.de/paedagogenecke/apps-im-unterricht/faecher%C3%BCebergreifend.html>



Tablets im Unterricht



Tablets im Unterricht  
Lernstationen



Weitere Unterrichtsbeispiele

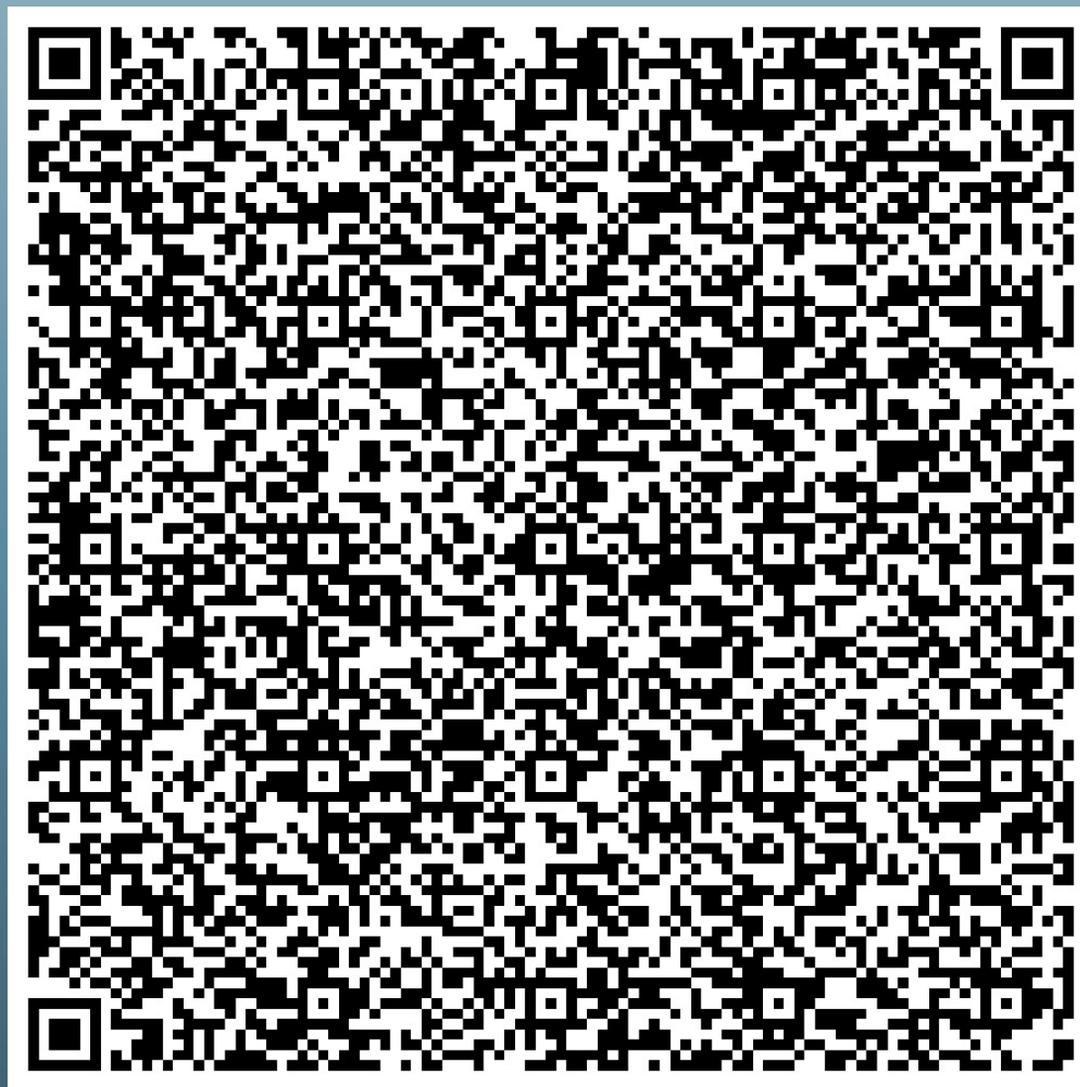


Erarbeiten Sie in Ihrer Arbeitsgruppe eine konkrete Unterrichtssituation zu einem fachlichen Thema unter Nutzung des iPad und evtl. anderer vorhandener digitaler Medien (z.B. Smartphone)

Wählen Sie eine Unterrichtssequenz, entscheiden Sie sich für einen sinnvollen Anwendungsbereich und erarbeiten Sie mit Hilfe einer geeigneten App diese Unterrichtssequenz.

Mögliche Einsatzbereiche könnten sein:

- Einführung in die Stunde
- Erarbeitungsphase durch die SuS
- Austausch unter den SuS
- Präsentation der Lernergebnisse durch die SuS
- Sicherung der Lernergebnisse durch SuS und/oder L
- Lernerfolgskontrolle eigenständig durch die SuS und/oder L



Arbeitsauftrag