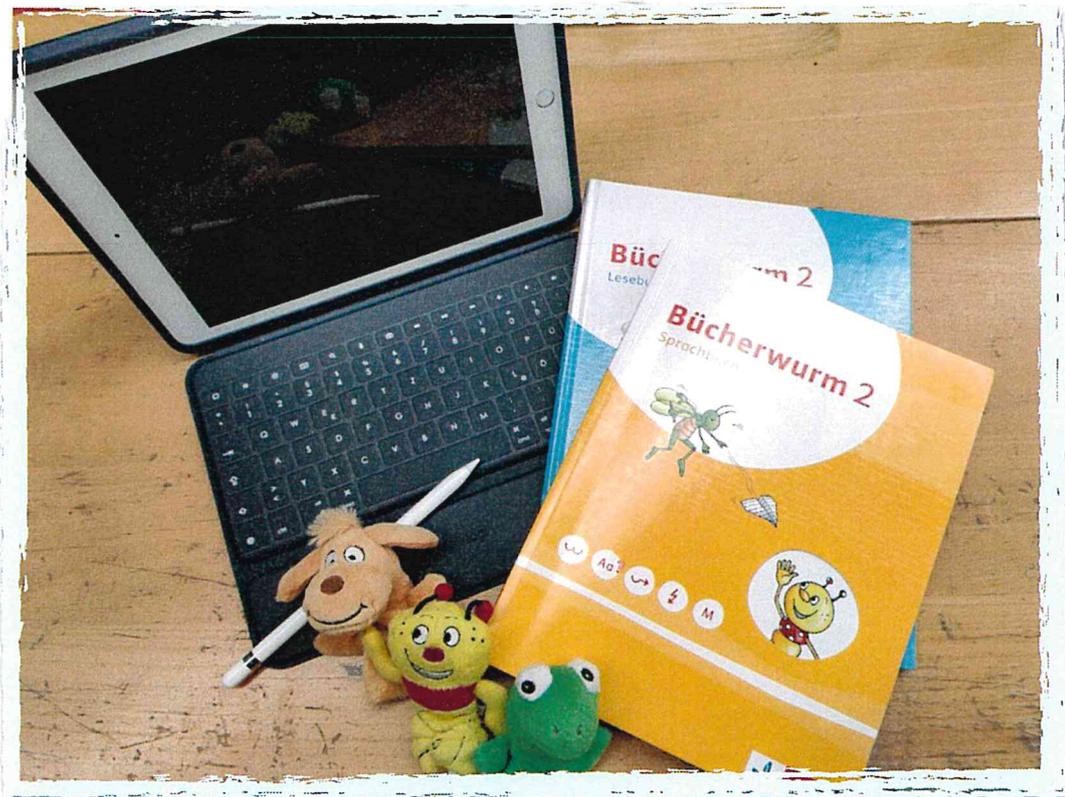


Konzeption über
**Nutzungsmöglichkeiten des
iPads**

im Unterricht sowie im Freizeitbereich der
Evangelischen Grundschule Wittenberg



Stand Oktober 2021

Inhaltsverzeichnis

1. iPads - wirklich schon in der Grundschule!?!
2. Deutsch
3. Mathematik
4. Heimat- und Sachunterricht
5. Englisch
6. Musik
7. Religion
8. Gestalten
9. Freizeitbereich

IPads - wirklich schon in der Grundschule !?!

„Hilf mir, es selbst zu tun. Zeige mir, wie es geht. Tu es nicht für mich. Ich kann und will es allein tun. Hab Geduld, meine Wege zu begreifen. Sie sind vielleicht länger, vielleicht brauche ich mehr Zeit, weil ich mehrere Versuche machen will. Mute mir Fehler und Anstrengung zu, denn daraus kann ich lernen.“ (Maria Montessori)

Dieses Zitat der bekannten Reformpädagogin Maria Montessori gilt sowohl für unsere Schülerinnen und Schüler als auch für uns als Team. Wir möchten uns gemeinsam auf den Weg der Digitalisierung machen. Mit viel Motivation, Neugier und Ehrgeiz scheuen wir keine Anstrengungen und sind uns bewusst, dass es in einem Prozess sowohl Fort- als auch Rückschritte gibt. Fehler sind Helfer - egal, wie alt man ist!

Selten waren die Lernvoraussetzungen der Kinder unterschiedlicher als heute. Jedes Kind soll in seinem eigenen Tempo lernen können, soll seine Stärken und sein Wissen nutzen, ausbauen und sich individuell mit seinen Schwächen auseinandersetzen können. Mit Hilfe der digitalen Medien haben wir ein Werkzeug für eine **zeitgemäße Bildung**, dass uns zur Unterstützung dient sowie auf eigene Weise motivieren und anregen kann.

Unser Ziel ist es, den *Unterricht so zu verändern, dass die Lebenswelt der Kinder in den Unterricht besser integriert werden kann*. Jedes Kind wächst heute in einer digitalisierten Welt auf. Die Nutzung der iPads ermöglicht es uns, gemeinsam mit dem Elternhaus, den Kindern *frühzeitig wesentliche Kompetenzen mitzugeben*, um die Chancen und Potenziale der Digitalisierung sowohl für ihr eigenes Leben als auch das Lernen zu nutzen. Es gibt uns *aber auch die wichtige Möglichkeit, schon von Beginn der Schulzeit an, den Kindern Risiken und Gefahren bewusst zu machen*, diese zu (er)kennen und vor allem damit entsprechend umzugehen!

Der Unterricht soll nicht komplett digitalisiert werden. **Digitales und analoges Lernen muss in einer guten Mischung den Unterricht prägen**. Weder das eine, noch das andere wird ausgeschlossen. Aufgaben werden nicht ausschließlich digital gestellt, das iPad wird nicht nur genutzt, weil es vorhanden ist. Auch weiterhin lernen die Schülerinnen und Schüler der ersten Klassen mit Hilfe des Erstlesebuchs lesen sowie mit Bleistift und später dem Füller in ihrem Häuschenheft Schreiben. Das übersichtliche, strukturierte Führen eines Heftes sowie das eigenständige Anlegen eines Hefters hat weiterhin große Priorität. Bei Wander- und Projekttagen sowie Werkstattwochen kann das iPad zusätzlich eingesetzt werden, um Dinge zu dokumentieren oder Schreibenanlässe zu fördern.

Mit Hilfe der iPads ergeben sich für uns und die Schüler nun *ganz neue Möglichkeiten*. So werden sie auch lernen, Apps eigenständig für den passenden Zweck zu nutzen, geeignete Suchmaschinen zur Recherche zu nutzen, Fotos zu machen, Präsentationen zu erarbeiten, kleine Filme zu gestalten usw..

Die Nutzung der digitalen Medien soll ein Bestandteil des Unterrichts an sinnvollen Stellen werden. **Das Lesen-, Schreiben-, Rechnen- und Denkenlernen sowie der gesteuerte Einsatz digitaler Medien schließen einander nicht aus**. Im Gegenteil - Tablets können den Lernprozess unterstützen. Die erlernten Kulturtechniken sind die Grundlage, um produktiv und sinnvoll mit den Geräten arbeiten zu können.

Durch die Nutzung der iPads kommen wir unserer **Verpflichtung durch die Lehrpläne sowie der Empfehlungen der Kultusministerkonferenz** nach, in denen die verbindlichen Anforderungen zu den Kenntnissen, Kompetenzen und Fähigkeiten, welche die Schüler erlernen sollen, formuliert sind.

Es können wesentliche Abläufe im Unterricht und in der Organisation erleichtert werden. Das iPad ermöglicht es, noch individueller zu differenzieren, Arbeitsergebnisse effektvoller zu präsentieren bzw. Materialien persönlicher bereitzustellen.

Nicht zuletzt haben sich die **Anforderungen an das Lernen** genauso **gewandelt**, wie auch Schule selbst immer wieder im Wandel ist. Im 21. Jahrhundert geht man vom sog. **4K - Modell im Lernen** aus - Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Kollaboration.

Nach Jöran Muuß-Merholz bedeuten diese 4 Aspekte unter anderem:

Kreativität- Neues denken können, Neues lernen können, Neues erarbeiten können

Kritisches Denken- selbst denken können, selbst lernen können, selbst arbeiten können

Kollaboration- mit anderen zusammen denken können, mit anderen zusammen lernen können, mit anderen zusammen arbeiten können

Kommunikation- eigenes Denken (mit-)teilen können, eigenes Lernen (mit-)teilen können, eigenes Arbeiten (mit-)teilen können

Es wäre also mehr als kontraproduktiv und schon gar nicht im Sinne der Kinder, wenn wir uns den geänderten Anforderungen nicht stellen würden!

Unsere Ziele beim Einsatz der iPads im Unterricht sind vielfältig und sollen an dieser Stelle kurz dargestellt werden.

- **Förderung von Medienkompetenz:** Medienkompetenz wird in diesem Sinne verstanden als die „Fähigkeit und Bereitschaft zu einem sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Handeln in einer von Medien mitgestalteten Welt“ (G. Tulodziecki).

Wie bereits beschrieben, sollen die Kinder durch die Auseinandersetzung mit den iPads die Möglichkeit haben, wichtige Erfahrungen zu sammeln und letztendlich auch lernen, zwischen der privaten Nutzung zur Freizeitgestaltung und zur Nutzung als Arbeitsgerät in der Schule zu unterscheiden.

- **Aufbau und die Förderung der Informationskompetenz:** Die Anforderungen an das Lernen haben sich geändert. Fakten müssen nicht mehr ausschließlich auswendig gelernt werden - nahezu alle Informationen können zu jederzeit online recherchiert werden. Dazu ist der Aufbau und die Förderung der Informationskompetenz ein elementares Ziel. Der Umgang mit passenden Suchmaschinen sowie eine verantwortungsvolle und auch effiziente Handhabung mit den dann erhaltenen Informationen muss erlernt werden. Die Informationskompetenz kann als eine *Schlüsselkompetenz* angesehen werden, um sich in unserer modernen und vor allem schnelllebigen Gesellschaft zurecht zu finden.

Durch die Verwendung der iPads ermöglichen wir es den Schülern, Kompetenzen im Sinne des 4K Modells zu trainieren. Sie sollen (langfristig) lernen, sich die Welt selbst aktiv und kreativ anzueignen, auf verschiedenen Wegen zu kommunizieren, mit anderen Menschen zu kooperieren und in Projekten selbstgesteuert zu arbeiten.

- Die **Differenzierung und Individualisierung** fließt schon fast automatisch in die Nutzung mit ein. Die Aufgaben sind differenzierter, es können die unterschiedlichsten Anforderungen eingestellt und somit schnell umgesetzt werden.
- **Vorbereitung für die weiterführenden Schulen:** Selbstverständlich zielt die Nutzung der iPads schon jetzt auf die Vorbereitung für die weiterführenden Schulen ab. Auf den Kompetenzen, die wir damit jetzt den Kindern vermitteln können, kann im weiteren individuellen Bildungsweg immer wieder zurückgegriffen und vor allem darauf aufgebaut werden.

In diesem Sinne profitieren vor allem die Schülerinnen und Schüler der Schuleingangsphase. Sie können die aufzeigten Ziele und damit auch Basiskompetenzen von Anfang an, in ihrem Tempo und auf ihre Lernsituation angepasst, erlernen.

Wir wollen uns gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern unserer Schule auf den Weg machen, uns den Anforderungen und Herausforderungen stellen und Lernen zeitgemäß gestalten. Jeder soll eigene Wege gehen können, um (sich) auszuprobieren und Erfahrungen zu machen.

Vielleicht sind die Wege an der ein oder anderen Stelle etwas länger, vielleicht braucht es etwas mehr Zeit oder mehrere Versuche. Aber das macht nichts! Aus Fehlern und unserer gemeinsamen Anstrengung lernen wir!

Deutsch- Nutzung des iPads

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
Schreibreise	Kl. 1 und 2	<ul style="list-style-type: none"> - Üben der Bewegungsabläufe - Üben der Konzentration - Trainieren der Stifthaltung (mit geeignetem Stift) - Trainieren der Fingerkoordination 	
Anton	Kl. 1 - 4	- selbstständiges, individuelles Training der Lerninhalte	
Comic Captions	Ende Klasse 1 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Spielen mit Sprache - Genre „Comic“ kennenlernen - Training Satzbau, Rechtschreibung 	
Pages	Kl. 1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen und Anwendung der Tastaturschreibung - Seitenaufbau ausprobieren und anwenden - Schreibaniasse schaffen/ Motivation 	
Sprachmemos	Kl. 1 - 4	- Training mündlicher Sprachgebrauch in Kooperation mit IMovie etc.	
Digitale Materialien mit dem Worksheet Crafter	Kl. 1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Training aller Lerninhalte des Deutschunterrichts - Digitaler Lesepass, Dokumentation der individuellen Leseerfahrungen 	
Mentimeter	Kl. 2 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Themeneinstieg, Erfassen von Vorwissen - Tägliche Übung - Interaktionsmöglichkeit 	
Kahoot	Kl. 2- 4	- Tägliche Übung	

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
Book Creator	KI. 2-4	<ul style="list-style-type: none"> - Sprachgebrauch - Motivation zum Verfassen eigener Bücher - Training Rechtschreibung und Satzbau 	

Mathe- Nutzung des iPads

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
Klötzchen	Kl. 1 -4	<ul style="list-style-type: none"> - Würfelbauten aus verschiedenen Perspektiven betrachten, beschreiben und zeichnen 	
Anton	Kl. 1 -4	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständiges, individuelles Training der Lerninhalte 	
Klipp Klapp	Kl. 3- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeiten mit Würfelnetzen - Ausbauen der Raumvorstellungen 	
Pages	Kl. 1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeiten mit Tabellen und Diagrammen - Erstellen von Kurzvorträgen 	
Geoboard	Kl. 1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Flächen spannen - Symmetrie 	
Digitale Materialien mit dem Worksheet Crafter	Kl. 1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Training aller Lerninhalte des Matheunterrichts - Digitaler LesePASS, Dokumentation der individuellen Leseerfahrungen 	
Number Frames	Kl. 1- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Zahlen strukturieren - Rechenrahmen zum Zählen, Repräsentieren, Vergleichen und Berechnen 	
Number Pieces	Kl. 3	<ul style="list-style-type: none"> - Tägliche Übung zur Zahldarstellung 	
1x1 Math Trainer	Kl. 2- 3	<ul style="list-style-type: none"> - Üben und festigen des kleinen Einmaleins 	
Lernbaukasten	Kl. 1- 4	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständiges, individuelles Training der Lerninhalte 	<ul style="list-style-type: none"> - ergänzende App zu Anton, jedoch vielseitiger und strukturierter

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
Logicals Grundschule	Kl. 2- 4	<ul style="list-style-type: none"> - logisches Denken fördern und fordern - Konzentrationstraining 	

HSU - Nutzung des iPads

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
Frag Finn	Klasse 2 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Fachinformationen mittels altersgerechter Suchmaschinen eigenständig heraussuchen - Förderung der Informationskompetenz 	
Fotos	Kl. 1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Themen mit Fotos unterstützend erarbeiten, zB. Bei Unterrichtsgängen - Mit Hilfe dessen eigene Präsentationen vorbereiten und erarbeiten, in Verbindung zB. Mit iMovie, PowerPoint 	
Die Maus, Frag Finn	Ende Klasse 1 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Motivation - Sachwissen recherchieren, vertiefen 	
Pages	Kl. 1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentationen erarbeiten - Recherche Ergebnisse für Vorträge aufschreiben 	
Kahoot	Kl. 2- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Tägliche Übung 	
Mentimeter	Kl. 2 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Themeneinstieg, Erfassen von Vorwissen - Tägliche Übung - Interaktionsmöglichkeit 	
Lupe App			

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
NABU	Klasse 1 bis 4		
Die kleine Waldfibel	Klasse 1 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Bestimmung von Pflanzen und Tieren - Informationen sammeln 	

Englisch - Nutzung des iPads

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
LEO (Wörterbuch)	Kl. 3- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Übersetzungshilfe neben dem vorhandenen Wörterbuch - Begriffserklärungen - Einsehen von Verbtabelle und Grammatikregeln 	
Anton	Kl. 3- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Akustisches Vokabeltraining - Vokabeln abschreiben - Sätze zusammenbauen - individuelle Selbsttestung je nach Lernstand 	
Duolingo	Kl. 3- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Vokabeln mit Hilfe von Bildern und Audio kennenlernen und festigen - Schrittweises Aufbauen beim Erlernen von Englisch 	
Pages	Kl. 3- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Mindmaps zum Aktivieren von Vorwissen - Begriffe/Wörter zu einem Thema sammeln - ergänzend zum Vokabelheft 	
Lernbaukasten	Kl. 2- 3	<ul style="list-style-type: none"> - Vokabeltraining - Übungen zum Erlernen der englischen Sprache (Verständnis) 	
Digitale Materialien mit dem Worksheet Crafter	Kl. 4	<ul style="list-style-type: none"> - ergänzende interaktive Arbeitsblätter zum selbstständigen Training 	

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
Kamera/iMovie/Slow Motion	ab Kl. 1	<ul style="list-style-type: none"> - spielerisch Fotos/Filme/ Filmsequenzen erstellen und sprachlich unterlegen - Dialoge ausarbeiten - zu Bildern sprechen - in Rollen/Figuren eintauchen und diese versprachlichen - Reflektieren der eigenen Sprache 	
Comic Captions	Kl. 3- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Spielen mit englischer Sprache - Genre „Comic“ kennenlernen - Einsatz von englischer Jugendsprache 	
Learning Apps	Kl. 1- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen individueller Aufgaben zu bestimmten Themen - gezieltes Üben von Vokabeln, Satzstrukturen, etc. - akustische Unterstützung 	
Wizadora	Kl. 1- 4 (je nach Verständnis)	<ul style="list-style-type: none"> - spielerisches Erlernen von englischen Strukturen der Sprache, des Wortschatzes sowie interessanten Informationen über Großbritannien - App passt sich automatisch dem Leistungsstand des Kindes an (individuelle Förderung sowie Forderung) 	

Musik - Nutzung der iPads im Unterricht

Was?	Wer?	Warum?	Bemerkungen
GarageBand	Klasse 1 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen verschiedener Instrumente - Übungen Notenlehre (Notenwerte, Tonleitern, Rhythmen,...) - Einfaches Musizieren (Spielen einfacher Lieder) - Begleitung des eigenen Gesanges 	
Suchmaschinen (FragFINN, blindekuh.de, helles Köpfchen,	Klasse 2 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - eigenständiges Suchen von Informationen über musikalische Werke, Komponisten, Genre,... 	
iMovie / Kamera	Klasse 1 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung eigener Musikvideos - Erstellung von kleinen Filmen zu Hörwerken 	
ChatterPix Kids	Klasse 1 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung kleiner (Musik-)clips 	
https://noten-lesen-lernen.de/	Klasse 3 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Noten lesen lernen - Orientierung auf der Klaviatur - Rhythmusbungen 	Online
Solfa	Klasse 2 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen und Festigen von Tönen, Tonleitern - Orientierung im Notensystem 	
Planet Schule	Klasse 1 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Erklärfilme zu verschiedenen musikalischen Themen 	Online
https://klangkiste.wdr.de/#/doremix	Klasse 1 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - Kompositionsbausteine, um eigene spielerische Erfahrungen mit Musik zu sammeln - Kennenlernen von Orchesterinstrumenten 	Online

Nutzungsmöglichkeiten des iPads im Religionsunterricht

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
Bibel für Kinder	Ende Klasse 1 bis Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> - biblische Geschichten (spielerisch) vertiefen - entsprechende Geschichten lesen - passende Aktivitäten durchführen (Memory, Frage/ Antwort, Geschichtenwirrarr...), um Wissen zu überprüfen 	
actionbound	Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> - auf den Spuren Luthers durch Wittenberg 	als Projekttag planen
minecraft https://canstein-berlin.de/minecraft/	Klasse 3 bis 4	<ul style="list-style-type: none"> - spielerisch die Bibel kennenlernen - Orte und Geschichten nachbauen und darstellen 	als Projekt

Gestalten - Nutzung des iPads

Was?	Wo?	Warum?	Bemerkungen
Suchmaschinen	Kl. 3- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu Kunstwerken, Künstlern - Inspirationsfindung 	
iMovie	Kl. 2- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von kurzen Filmen aus Fotos - Szenisches Spiel - Kennenlernen von Filmgestaltungsselementen 	
Fotos	Kl. 2- 4	<ul style="list-style-type: none"> - Aufnahmen selbst planen und durchführen - Naturaufnahmen, Selbstporträt - Bildausschnitte finden, auswählen 	
Art Set	Kl. 2- 4	<ul style="list-style-type: none"> - ausprobieren von verschiedenen Zeichengeräten - Farbmischungen testen - Erstellen von digitalen Kunstwerken 	

Möglichkeiten der iPad-Nutzung im Freizeitbereich

Wo?	Was?	Warum?	Bemerkungen
AG Schülerzeitung	<ul style="list-style-type: none"> - Pages - Kamera - Notizen 	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Reportagen, Berichten 	
AG Wörterwerkstatt	<ul style="list-style-type: none"> - Pages - ChatterPixx Kids 	<ul style="list-style-type: none"> - Schreibanlässe digital verwirklichen - kleine Filme mit Sprachspielen erstellen 	
AG Naturforscher	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung verschiedener Kindersuchmaschinen - Pages - iMovie - Lupe App 	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen finden - kleine Filme, Informationstexte erstellen - vergrößern um zu beobachten 	FragFinn, Maus, BlindeKuh, ...
Biblische Weltenbummler			
Freizeitbetreuung	Anton App	<ul style="list-style-type: none"> - Unterrichtsinhalte vertiefen 	
Schach	verschiedene Schach Apps	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung gelegentlicher Apps 	
AG Sing a Song		<ul style="list-style-type: none"> - Liedtexte dokumentieren und teilen 	
Yoga	<ul style="list-style-type: none"> - Dokumente/ Pages - Musik - Filme 	<ul style="list-style-type: none"> - sammeln, ordnen und teilen von Anleitungen - Musik hören - Spannungsgeschichten hören - Yoga-Übungseinheiten aus Filmen nachstellen - Selbst kleine Episoden aufnehmen, Kontrolle von Körperhaltungen 	

Wo?	Was?	Warum?	Bemerkungen
AG Kochen und Backen	<ul style="list-style-type: none"> - Pages - Notizen 	<ul style="list-style-type: none"> - Rezepte entdecken - Wissensvermittlung-Herkunft von Lebensmitteln z.B. bestimmte Obst- und Gemüsesorten - Rezepte schreiben, eigenes Koch- und Backbuch erstellen 	
AG Tanzen	<ul style="list-style-type: none"> - Pages 	<ul style="list-style-type: none"> - Begleitmusik - Ideensammlung - Filmaufnahmen zur Kontrolle 	
AG Mal- und Bastelspaß	<ul style="list-style-type: none"> - Pages - Dokumente 	<ul style="list-style-type: none"> - Ideenrecherche - Bastelanleitungen übernehmen - Karten zu verschiedenen Anlässen schreiben 	U
AG Theater	<ul style="list-style-type: none"> -Pages -Texte weitergeben 	<ul style="list-style-type: none"> -schreiben alle Szenen selbst -Foto- Filmaufnahmen -Spielanleitungen 	
AG Sportabzeichen	<ul style="list-style-type: none"> -Normen/Zeiten DOSB 	<ul style="list-style-type: none"> -ständige Änderungen ergänzen- -Bewegungsstudien 	
AG kreatives Turnen	<ul style="list-style-type: none"> -Pages -themenbezogene Recherche 	<ul style="list-style-type: none"> -Ideensammlung -Foto-Filmaufnahmen -musikalische Begleitung 	