

Digitale Medien im Unterricht (Z1 und Z2)

Methodische und didaktische Tipps und Tricks

- A: Allgemeine Tipps**
- B: Mögliche Lehr- und Lernformen**
- C: Mögliche Sozialformen**
- D: Hausaufgaben, Tipps für Eltern,
Medienkonzept der Schule**

Digitale Medien im Unterricht

Methodische und didaktische Tipps und Tricks

A: Allgemeine Tipps

Computer, Tablets, Kameras und weitere Geräte (Devices) anschreiben (z. B. mit Buchstaben oder Symbolen). So können die Geräte auch bei schriftlichen Arbeitsanweisungen oder im Wochenplan einfach zugeordnet werden.

Internet-Tools bereitstellen, damit die Schüler*innen schnell und einfach auf die gewünschten Inhalte zugreifen können, z. B.

- Schabi (www.schabi.ch) oder Symbaloo (www.symbaloo.com)
- Schulwebsite
- Wichtigste Sites auf den Desktop ziehen (z. B. auf den Klassendesktop) und/oder Ordner auf Desktop erstellen mit allen Links (einfach das Symbol links der www-Adresse auf den Desktop/in den Ordner ziehen).
- Häufigst genutzte Seite als Startseite festlegen (z. B. Klassen-Schabiseite oder allgemeine [Schabi-Kinderseite](#)).

Wichtiges auf Plakate schreiben/zeichnen/Symbole (evt. gemeinsam mit den Kindern) und im SZ aufhängen, z. B.

- Computer/Kamera/Tablet-Nutzungsregeln festhalten (auch Tablets sorgfältig einführen: Welche Umgangsregeln gelten (z. B. saubere Hände, mit Tuch putzen nach Gebrauch)? Wer darf wann welche App nutzen? Wo wird mit dem Tablet gearbeitet? Wie wird es herumgetragen? Wo wird es aufgeladen? Wann ist EA, wann GA angebracht? usw.).
- Anwendungen (Aufstarten und Herunterfahren des Computers, Leeren des Desktops, Speichern von Dateien, vorgegebene Ordnerstrukturen, Erstellen eines Textdokumentes usw.)
- Wer ist Experte für was?

Computer wenn möglich immer vor Beginn der Lektion starten bzw. bereitstellen, besonders wenn viele Kinder zur selben Zeit am Computer arbeiten sollen (wg. Zeitverlust durch LP, nicht durch SuS). Dies gilt auch für Digitalkameras oder andere Geräte (gilt nicht für Tablets).

Aufladen von Tablets: Ladestation im Schulzimmer basteln; z. B. aus einer Kartonschachtel mit der Klasse eine «iPad-Garage» bauen. Die Kinder wissen so, dass das Tablet immer dort abgeholt und zurückgebracht werden muss (inkl. Ladekabel einstecken).

Digitale Medien im Unterricht

Methodische und didaktische Tipps und Tricks

B: Mögliche Lehr- und Lernformen

Werkstattposten

- Einführung oder Vertiefung eines Themas. Im Kindergarten oder zu Beginn der 1. Klasse sind dazu kurze Filme, Hördateien (Text, Lied, Geräusch) oder ein digitales Bilderbuch besonders geeignet.
- Z. B. Audioaufnahmen erstellen, Recherchieren im Internet, Übungssequenzen (Mausübungen, Lautierung, Logicals usw.).
- Deutsch und Matheübungen am Tablet: Vertiefung des Unterrichts, Einsparung an Arbeitsblättern, Rückmeldung sofort möglich, individuelle Arbeit nach Niveau möglich usw. (z. B. mit den «Conni-Apps»). Achtung: Viele Apps und Websites bieten reine Drill- and Practice-Übungen an (Automatisierung).

Wochenplanaufgabe

- Die Kinder bearbeiten innert Wochenfrist verschiedene Aufgaben (individuelle Aufgabenstellungen oder dieselben Aufgaben für die ganze Klasse).
- Z. B. Arbeit an Grundfertigkeiten, Vertiefung von im Unterricht behandelten Themen, lustvolles, kreatives Arbeiten mit dem Computer, dem Tablet oder der Kamera, Tagebücher/Berichte aus dem Schulalltag erstellen (z. B. mit der App «Book Creator» oder dem Programm PowerPoint: Fotos machen und Töne/Texte dazu aufnehmen, Geschichten erzählen).

Wochenziele

- Die Lehrperson gibt zu Beginn der Woche das Wochenziel bekannt.
- Tipp: Gleich zu Beginn der Woche mit der Klasse vereinbaren, wer wann den/die Computer/Kameras/Tablets im Schulzimmer nutzt. So wird Stau am Gerät und das Nicht-Erledigen der Aufgabe vermieden (und nebenbei wird das Planen einer Arbeit und Führen eines Kalenders eingeübt).

Projektarbeit

- Projektarbeit: Enge Begleitung des Ablaufs, der Methode, freie Wahl der Inhalte; vgl. [Kontrolle der Prozesse, nicht der Inhalte](#).
- Einzelne Schüler*innen oder Gruppen bearbeiten von einem Gesamthema, welches für die ganze Klasse gilt, einen Teilaspekt selbständig (z. B. Thema Zoo: SuS wählen Tiere, recherchieren gemäss erlernten Suchstrategien im Internet, in der Bibliothek, zu Hause, erstellen je Steckbriefe, befassen sich mit der Herkunft der Tiere, lesen pro/contra Zoonhaltung und präsentieren ihre Ergebnisse je selbst gewähltem Medium, z. B. Plakat, Theater, eBook, Audioaufnahme (Podcast), GreenScreen-Film, Blog, Text/Geschichte).
- Einzelne Projektteile werden mit Hilfe von Tablet/Computer (und/oder anderen Medien) gelöst bzw. erledigt (z. B. Audioprojekt, Internetseite gestalten, Berichte aus dem Kindergartenalltag erstellen, Präsentation).

Digitale Medien im Unterricht

Methodische und didaktische Tipps und Tricks

C: Mögliche Sozialformen

Einzelarbeit

- Macht va. Sinn, wenn einzelne Fertigkeiten gezielt geübt, automatisiert und vertieft werden sollen.
- Individuelle kreative Arbeiten wie malen, schreiben oder hören.
- Förderung von Kindern mit speziellen Bedürfnissen und/oder Begabungen.

Partnerarbeit

- Variante A: Sehr gut geeignet bei Aufgaben, die keinen festen Lösungsweg vorgeben (z. B. Rätsel und Denkaufgaben, Übungsspiele, Projekte, neue Inhalte entdecken).
- Variante B: Ein Kind ist Lehrer*in, Expert*in oder Tutor*in, das zweite Kind ist Schüler*in (z. B. Weitergabe von spezifischem Wissen, Erklärung von Abläufen, Vorzeigen bzw. Erklären von Lösungen).
- **Tipps bei Gruppenarbeiten:** Bereits vor Beginn der Gruppenarbeit vereinbaren, wie lange jedes Gruppenmitglied am Tablet/Computer arbeiten darf (z. B. Küchenuhr, Sanduhr, [Classroomscreen](#)-Timer).

Gotti-Götti

- Besonders geeignet für das klassenübergreifende Arbeiten oder in AdL-Klassen.
- Die älteren Schüler*innen gehen zu vereinbarten Zeiten in die Klasse ihres Gotti- oder Göttikindes und helfen diesem bei der Arbeit am Tablet/Computer (z. B. ein neues Programm auf dem Computer oder Tablet zeigen, Hilfe bei Audioaufnahmen, Gestaltung von Arbeitsresultaten wie einem Bericht über den Kindergartenalltag).

Expert*innen

- 1-2 Kinder pro Themenbereich (am Tablet/Computer oder bei anderen Geräten wie Digitalkamera, Aufnahmegerät, für verschiedene Programme usw.) als feste Ansprechpersonen.
- **Stopp-Karte:** Expert*innen dürfen z. B. während der stillen Werksattarbeit eine rote Stopp-Karte um ihren Hals hängen/aufstellen, wenn sie nicht gestört werden wollen. Dann gehen die Schüler*innen zu anderen Expertenkindern (wenn vorhanden) oder zur Lehrperson.
- Die Expert*innen haben ihre Hände immer/i. d. R. in der Hosentasche oder die Arme verschränkt, das fragende Kind bedient das Gerät (wenn immer möglich). Die Expert*innen lernen so, sich präzise auszudrücken – dies kann jedoch für ein Kindergartenkind teilweise noch zu schwierig sein; dann sollte das Vorzeigen direkt am Gerät gestattet werden.

Eltern

- In der Kindergarten- und Unterstufe hat es sich auch bewährt, die Eltern (oder Grosseltern) als Helfer*innen miteinzubeziehen. Einerseits erleben kritische Eltern dann 'live', was aktive Medienbildung in der Schule bedeutet (teilweise gibt es vorher Bedenken, die Kinder sitzen dann im Kindergarten nur noch vor dem Bildschirm), andererseits gibt es immer wieder Eltern, die zu Hause aktiv mit ihrem Kind Medienprodukte erstellen und sehr gerne im Kindergarten bei einem solchen Projekt mithelfen.
- Wichtig ist es, mit den helfenden Eltern **im Voraus** genau abzusprechen, was ihre Aufgaben während dem Projekt sind.

Digitale Medien im Unterricht

Methodische und didaktische Tipps und Tricks

D: Hausaufgaben, Tipps für Eltern, Medienkonzept der Schule

Hausaufgaben

Wenn die Kinder Hausaufgaben erhalten, bei denen digitale Medien eingesetzt werden müssen, müssen immer Aspekte der Chancengerechtigkeit mitbedacht werden:

- Haben alle Kinder Zugang zu einem entsprechenden Gerät?
- Sind Bezahl-Apps nötig?
- Wurde die Aufgabe in der Schule soweit eingeführt und erklärt, dass keine zusätzliche Hilfestellung der Eltern notwendig ist?
- Wurden die Eltern vorgängig sorgfältig informiert?

Lösungsvarianten:

- Den Kindern eine Poolstunde anbieten, in welcher sie die Schulgeräte nutzen können.
- Während der Werkstatt- oder Wochenplanarbeit dürfen Kinder, ohne entsprechende Geräte zu Hause, priorisiert an den Schulgeräten arbeiten.
- Lernpartnerschaften initiieren in der Nachbarschaft (ähnlich Gotti-Götti-Prinzip).
- Hinweis: Im LP 21 sind Hausaufgaben nicht mehr zwingen vorgegeben ...

Tipps für Eltern

Das Finden von geeigneten Apps oder Internetseiten ist rel. zeitaufwändig und man muss die entsprechenden Quellen (Datenbanken) kennen. Eltern sind daher i. d. R. sehr dankbar, wenn sie eine [Liste](#) mit geeigneten Apps für das Tablet sowie Internetseiten von der Schule erhalten.

- Listen ausgedruckt abgeben.
- Listen/Links auf der Schulwebsite veröffentlichen.
- Buchempfehlungen und Datenbanken abgeben.
- Einen Elternabend zum Thema gestalten (durchgeführt von der Lehrperson oder einer Fachperson aus einer PH).

Medienkonzept

Grundsätzlich steht über allem das (individuelle) Medienkonzept einer Schule, welches sorgfältig erarbeitet werden sollte. Idealerweise ist je Schulhaus ein*e PICTS angestellt, welche pädagogische Fragen im Zusammenhang mit ICT beantworten und Projekte begleiten können.

Zu klären sind Fragen wie:

- Wie gehen wir mit Daten um (Unterscheidung persönliche Daten = geschützt, kooperative, kreative Daten wie ein Bilderbuch, ein Film, eine Audioaufnahme = teilbar)?
- Wie werden die Eltern über die Verwendung von digitalen Unterrichtsergebnissen (Fotos, Videos, Arbeiten mit dem Book Creator usw.) informiert?
- Wie sieht die Schulwebsite aus?
- Welche Geräte sollen angeschafft werden?
- Sind die Lehrpersonen entsprechend weitergebildet worden (durch die PH, durch die PICTS, individuell via [SocialMedia](#))?

Weitere wichtige Aspekte finden sich z. B. im ICT-Guide: <http://ict-guide.edu-ict.zh.ch/medien-und-ict-konzept>.