

Best Practice Beispiele für „Mobile Learning“

Eigenes E-Book erstellen

Name der App: Book Creator
Anbieter: Red Jumper Limited
Betriebssystem: iOS und Android
Kosten: Kostenlos



Medienart: Foto, Audio, Video, Text
Zielgruppe: Schüler/innen ab 3. Schulstufe
Fach/Fachbereich: Deutsch
Zeitlicher Rahmen: 2 Unterrichtsstunden

Kurzbeschreibung des Unterrichtsszenarios:

Die Schüler/innen bekommen in Kleingruppen ihren Arbeitsauftrag (z.B. mehrere Szenen aus einem Märchen zeichnen (1 Szene pro Schüler/in)). Die Zeichnungen werden mit dem Tablet fotografiert und im Anschluss lesen die Schüler/innen zu den Märchenszenen passende Beschreibungstexte vor und nehmen diese auf. Die Schüler/innen ordnen die entstandenen Audiofiles dann sinnvoll den Zeichnungen zu und speichern ihre Arbeit als Film ab. Am Ende können die Filme am Beamer von der gesamten Klasse begutachtet werden.

Lehrplanbezug: Lesen, Umgang mit Texten und Medien.

Lernformen: Gruppen- oder Partnerlernen.

Unterrichtsziele durch Anwendung der App:

Kennenlernen des multimedialen Arbeitens mit Tablets, Verstehen von Märcheninhalten, Förderung von Kreativität und sozialen Kompetenzen (z.B. Teamkommunikation).

Tipps für das Arbeiten mit der App:

- Die Schüler/innen sollten sich im Raum (eventuell auch außerhalb des Raums) verteilen.
- Für die Vertonung sollten wenig Hintergrundgeräusche zu hören sein.
- Nach der Präsentation die Schüler/innen über den die Gruppenarbeit reflektieren lassen.

Notwendige Zusatzmaterialien:

Papier, Buntstifte, Beamer.

Didaktische Variante:

Die Schüler/innen fertigen nicht selbst die Zeichnung an, sondern bekommen mehrere zum Märchen gehörende Szenen vorgelegt und sollen die vorgefertigten Beschreibungstexte den einzelnen Szenen sinnvoll zuordnen und einsprechen. Als Ergebnis präsentieren sie den vertonten Film.



Best Practice Beispiele für „Mobile Learning“

Quiz zur Vertiefung von Lerninhalten

Name der App: Kahoot!
Anbieter: Kahoot!
Betriebssystem: Android und über Webbrowser verfügbar
Kosten: Kostenlos



Medienart: Text
Zielgruppe: Schüler/innen ab 5. Schulstufe
Fach/Fachbereich: Alle
Zeitlicher Rahmen: Teil einer Unterrichtsstunde

Kurzbeschreibung des Unterrichtsszenarios:

Mit den Schüler/innen wird ein Thema aus einem beliebigen Fachbereich erarbeitet. Zum Abschluss der Unterrichtsstunde findet eine Wissensüberprüfung in Form eines Quiz statt. Der Lehrende hat bereits mit der App Kahoot! eine Prüfung erstellt, an der mit Hilfe des automatisch zugewiesenen Game-Pins, die Schüler/innen über ihre Tablets teilnehmen können. Wenn die Wissensüberprüfung gestartet ist, bekommen die Schüler/innen die Fragen gestellt und erhalten bis zu vier Antwortmöglichkeiten je Frage. Am Ende gewinnt der/die Schüler/in mit den meisten richtig beantworteten Fragen. Die App gibt am Ende das Quiz-Ergebnis für die Schüler/innen automatisch aus.

Lehrplanbezug: Beliebig herstellbar.

Lernformen Individuelles oder Partnerlernen.

Unterrichtsziele durch Anwendung der App:

Wissensabfrage, Vertiefung der Lerninhalte, Steigerung der Lernmotivation

Tipps für das Arbeiten mit der App:

- Leichte und schwere Fragen mischen, damit alle Schüler/innen Erfolgserlebnisse haben.
- Für die besten drei Schüler/innen gibt es eine Belohnung.

Notwendige Zusatzmaterialien:

Keine

Didaktische Variante:

Die Schüler/innen erstellen in Kleingruppen selbst ein Quiz zum behandelten Thema und die Gruppen testen sich untereinander.

