
Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort: Corona als Beschleuniger – Notwendigkeit der Digitalisierung des Unterrichts	5
2	Hinweise zum Material	7
3	Übersicht der Apps – iOS® und Android®	8
4	Best Practice für den Mathematikunterricht – Üben mit Anton® und König der Mathematik®	9
4.1	Die App Anton®	9
	• Anfangsunterricht	9
	• Klasse 1	10
	• Differenzierung	10
	• Ab Klasse 2	11
	• Freiräume im Unterricht schaffen	13
	• Apps und Motivation	13
4.2	Die App König der Mathematik®	13
	• Ab Klasse 2, für gute Rechner	13
	• Kopfrechnen	15
4.3	Unterschiede und Gemeinsamkeiten beider Apps	15
	• Inhaltliche Ebene	15
	• Möglichkeiten der Kontrolle	16
	• Apps als Übungsmöglichkeit	16
4.4	Anwendung und Nutzung der Apps	17
5	Best Practice für den Deutschunterricht – Märchen kennenlernen und mit Puppet Pals® darstellen	18
5.1	Voraussetzungen und Zeiteinteilung	18
5.2	Märchen lesen	18
5.3	Gruppenarbeit und Laufzettel	19
	Laufzettel Märchen	20
5.4	Ablauf möglicher Unterrichtsstunden und Tipps für die Schulung der Medienkompetenz	22
5.5	Anwendung der Tools und Apps	24
6	Best Practice für den Sachunterricht – Internetrecherche und mit Popplet® präsentieren	27
6.1	Gruppeneinteilung	27
6.2	Internetrecherche	27
6.3	Gruppenarbeit: Er- und Vorstellen einer Präsentation	29

6.4	Möglichkeiten der Differenzierung	30
6.5	Zeiteinteilung und Feedback	30
6.6	Anwendung und Nutzung der Apps	31
7	Best Practice für den Musikunterricht – Von Tanz-Tutorial bis Mülltüten-Mitspielsatz	33
7.1	Übersicht über die einzelnen Stunden der Einheit	34
7.2	<i>Türkischer Marsch</i> von Ludwig van Beethoven (Bodypercussion filmen)	35
7.3	Ouvertüre zur Oper <i>Carmen</i> (Tanzschritte filmen)	37
7.4	<i>Türkischer Marsch</i> von Wolfgang Amadeus Mozart (Tutorial zum Mülltüten-Mitspielsatz)	38
7.5	<i>Peer Gynt</i> in der Halle des Bergkönigs (Szene mit <i>Puppet Puls</i> erstellen)	42
7.6	<i>Nussknacker Suite: Tanz der Rohrflöten</i> (Genre des Musiktheaters, YouTube®-Video) ...	44
7.7	<i>Die Moldau</i> von Bedrich Smetana (Buch mit Book Creator® erstellen)	45
7.8	Anwendung und Nutzung der Apps	46
8	Geeignete Apps für die Lehrertasche	49
8.1	Apps, die Altbekanntes ersetzen und die Arbeit erleichtern	49
8.2	Nützliche Apps für die Arbeitsorganisation und den Lehrerberuf	50
9	Geeignete Apps für die Schülertasche und wichtige Regeln im Umgang mit digitalen Geräten	52
9.1	Sinnvoller Einsatz der App <i>Anton</i> ®	52
9.2	Apps für den Bereich Präsentation	52
9.3	<i>Book Creator</i> ® und Rechte am Bild	53
9.4	<i>Puppet Pals</i> ® und <i>Stop Motion</i>	53
9.5	Dosierter Einsatz von digitalen Geräten – auch zu Hause	54
10	Technische Voraussetzungen	55
10.1	Tipps zur Anschaffung von digitalen Geräten	55
10.2	Schuleigene Kommunikationsplattformen	56
11	Gelingsbedingungen in der Schule	57
11.1	Hospitationen und Steuergruppen	57
11.2	Fortbildungen und Einbindung der Kollegen	57
11.3	Die KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“	57
11.4	Das SMAR-Modell	58
11.5	Weitere Regeln im Umgang mit digitalen Endgeräten	59