„Auf die Tablets, fertig, los!“ Ein Konzept geht in die Praxis

Das Konzept beschreibt die Umsetzung des mobilen Lernens in der Grundschule. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Lesen, Narration und digitalen Geschichten – auch mit dem Tablet.

Sprache & Medien – Tableteinsatz in der Grundschule

Zielgruppe:
Schüler/innen der 3. und 4. Grundschulklasse

Dauer:
1 Vormittag, die Stundenanzahl variiert entsprechend des Stundenplans

Zeitraum:
fünf oder sechs Unterrichtsstunden à 45 Min.

Veranstaltungsort:
jeweilige Schule, Klassenzimmer plus weitere Räume für Gruppenarbeit

Anzahl der Teilnehmer/innen:
Klassengröße, max. 30 Kinder

Kosten:
kostenlose Teilnahme der ausgewählte-Grundschulklassen

Evaluation:
Online-Fragebogen für Lehrer/innen

Eingesetzte Technik und Material:

- Präsentationsrechner
- 8 - 10 Tablets
- Ausgewählte Apps
- Mal- und Schreibunterlagen, Schere, Klebstoff
- A4-Papier
- Ausgewählte Ganzschrift der Klasse, als Variation: Lieblingsbuch oder Lieblingsgeschichte der Klasse
- Digitale Fotokamera für Dokumentationszwecke
- WLAN
- Beamer
- ggf. Adapter für iPad oder AppleTV
- Arbeitsblatt als Einstieg, bspw. Lesezeichen oder „Sprechblase“
- Table-Top-Figuren zu Buchheld/innen bzw. entsprechendes Bastelmaterial
- Namensschilder für die Schüler/innen (meist vorhanden)
- ggf. Drucker und Druckerpapier

Mobiles Lernen und Leseerfahrungen verbinden

Das Konzept sieht verschiedene Szenarien vor, mit denen Kinder einer Grundschulklasse gemeinsam an dem Thema Lieblingsbuch, Held/innen und Geschichten erfinden arbeiten. Das Thema Kinderliteratur ist im Teilrahmenplan Deutsch für die Grundschule festgeschrieben und zielt auf die Förderung einer allgemeinen Lesefreude sowie die Heranführung zum Buch ab. Um den aktuellen Wissensstand der Klasse optimal einbeziehen zu können, rankt sich das thematische Vorgehen daher um das jeweilige Buch, die sog. Ganzschrift, die die Schüler/innen in der Klasse bearbeiten. Im Zuge der hier beschriebenen Projekttage kommen sechs verschiedene Werke (jeweils eins pro Schule und Durchführung) zum Einsatz und dienen als Inspiration für die jeweilige Nutzung der Tablets in der Klasse. Literarische Grundlagen der späteren Lern-Szenarien sind:

- Fliegender Stern von Ursula Wölfel
- Das Vamperl von Renate Welsh
- Drei Fragezeichen von Ulf Blanck und Kim Schmidt
- Oswald der Oberschnüffler von Christian Bieniek und Ralf Butschkow
- Gespensterjäger von Cornelia Funke
- Appetit auf Blutorangen von Guido Kasmann

und jedes andere Buch, das in der Grundschule gemeinsam gelesen wird.

Die beteiligten Pädagoginnen und Pädagogen kombinieren im Vorfeld die im Folgenden beschriebenen Szenarien im Hinblick auf Lernziele sowie die Bedürfnisse der jeweiligen Klassengemeinschaft und Klassenstufe. Sie gestalten den Unterrichtsverlauf dementsprechend und begleiten die Schüler/innen während der Umsetzung.

Fortbildung für Teams

Zusätzlich zu den Projektdurchführungen hat medien+bildung.com eine Fortbildung für Lehrkräfte durchgeführt. Die Bausteine der Fortbildung orientieren sich an Erfahrungen aus der Praxis. Sie beziehen didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens ein sowie die sinnvolle Nutzung von Apps und Einsatzszenarien für den eigenen Fachunterricht, um einen sinnvollen Transfer zu gewährleisten.

Los geht´s! – Tablets in der Grundschule

Wir empfehlen auch beim Lernen mit mobilen Geräten einen klassischen Rahmen mit einem gemeinsamen Einstieg, der Programmvorstellung zu Beginn und einem gemeinsamem Abschluss am Ende des Unterrichtstages. Das eintägige Projekt richtet sich zeitlich nach den Vorgaben der Schule und hält die üblichen Pausenzeiten ein. Vorhandene Leseerfahrung aus der Lektüre wird gezielt mit Szenarien kombiniert. Das Thema „Gespensterjäger“ können Schüler/innen beispielsweise in einem eBook weiterführen und eigene Geister mit besonderen Eigenschaften malen, fotografieren, beschreiben und akustisch dokumentieren (siehe S. 26). Schülerinnen und Schüler nutzen verschiedene Medienfunktionen und damit die didaktischen Möglichkeiten des Tablets. Sie lesen, schreiben, gestalten und dokumentieren und sammeln dabei auch neue Erfahrungen mit verschiedenen Apps. Der gemeinsame Start beginnt „frontal“ mit einer Vorstellung des Teams, des Programms und der verschiedenen Szenarien, der Technik sowie der Präsentation verschiedener Held/innen aus der Kinderbuchliteratur oder der in der Klasse gelesenen Ganzschrift. Die Einstiegs-Präsentation per PowerPoint zeigt der Klasse den Programmablauf und beinhaltet aktivierende Anteile im Sinne eines Quiz. In unserer Praxis hat sich das Spiel „1, 2, oder 3“ bewährt, das Kinder aus dem Kinderfernsehen kennen. Hier wird die gesamte Klasse vor Wissensfragen rund um das gelesene Buch gestellt. Die Kinder werden somit in die Präsentation eingebunden, indem sie berichten, was sie über die jeweiligen Held/innen aus der Literatur wissen. Im Anschluss erfolgt die Einteilung in Gruppen, sodass max. drei bis vier Kinder mit einem Tablet arbeiten.

Wir haben aus unseren Erfahrungen verschiedene Apps zusammengestellt und in den folgenden Szenarien umfangreich beschrieben. Für den Einsatz von Tablets in Ihrem Unterricht bieten sich verschiedene Kombinationsmöglichkeiten an. In der rechten Spalte sehen Sie exemplarisch den Ablauf eines Projekttags. Alternativ können Sie im Rahmen einer Projektwoche jeden Tag ein neues Lernszenario mit einer App durchführen und kreativ zusammenstellen.

Maren Risch

Wird in Apps auf eine Altersbegrenzung hingewiesen?

Die Einstufung des Inhalts einer App bedeutet bei Google-Apps, dass sie den Standort der Nutzer/innen nicht veröffentlichen darf, sich nicht mit Hass, Gewalt, Drogen und Glücksspielen, Obszönitäten, Sex beschäftigen darf. Und das wiederum bedeutet bei Google-Apps eine Freigabe für alle Altersstufen. Eine pädagogische Einschätzung kann unter Umständen zu einem anderen Ergebnis kommen.

Ablauf eines Projekttags

Starten
Begrüßung und Programmvorstellung
Powerpoint-Präsentation mit Held/innen aus der aktuellen Kinderbuchliteratur „1, 2 oder 3“ - Spiel
Ergebnis: alle kennen den Tagesablauf und das inhaltliche Programm.

Fotografieren (s. Szenario S. 10)
Mein Held und ICH - Fotoshooting mit dem iPad
Alle Schüler/innen fotografieren sich dem Tablet und einer empfohlenen App gegenseitig, bspw. mit ihrem Held, einer Szene aus dem Buch oder einer „Sprechblase“, deren Aussage sich auf die Lektüre bezieht.
Ergebnis: Fotos zum Thema des Buchs.
Präsentation: im Stuhlkreis oder per Apple-TV bzw. Beamer

eBook (s. Szenario S. 30)
Mein Digi-Buch
Book Creator ermöglicht das Erstellen eines digitalen Buchs in Gruppenarbeit
Ergebnis: mehrere eBooks zum Thema Lieblingsbücher und Held/innen
Präsentation: im Stuhlkreis oder per Apple-TV bzw. Beamer

Erfinden (s. weiterführende Links)
Geschichten erfinden mit dem StoryWheel
Die App StoryWheel ermöglicht, dass eine per Zufallsgenerator entstandene Bildreihe von den Kindern besprochen wird.
Ergebnis: Audio-Datei zu einer spontan erfundenen Geschichte mit Bildern auf dem iPad.
Präsentation: im Stuhlkreis oder per Apple-TV bzw. Beamer

Wortsuche (s. weiterführende Links)
Wortgitter: in Kleingruppen absolviert die Klasse ein digitales Wortgitter
Ergebnis: die Gruppen vergleichen untereinander ihre Ergebnisse

Abschlussrunde
Präsentieren der Ergebnisse mit der gesamten Klasse in Form einer Abschlussrunde
Ergebnis: Feedback-Poster als Reflexion des Tages oder „Warme Dusche“