

# Einführung in die Benutzung des Tablets

Fach: alle

Schulstufe: Primarstufe

Anzahl der SchülerInnen: Klasse oder Lerngruppe

weitere Informationen:

- Verwendung von plickers zur Lernstandsüberprüfung und Lernzuwachsmessung
- Informieren der Eltern
- Regeln für Tabletnutzung
- Selbstverpflichtung zum schonenden, regelkonformen Umgang mit den Tablets
- Funktionsweise des Tablets
- Tablet-Führerschein
- Weiterführende Einsatzmöglichkeiten

Die nachfolgenden Ausführungen sind das Ergebnis von Erfahrungen, die an unserer Schule beim Einführen der Nutzung von Tablets in mehreren Grundschulklassen gemacht wurden und sich bewährt haben.

## 1. Ist-Stand-Prüfung

Je nach Zielsetzung kann vor Beginn der Tableteinführung eine Überprüfung des Ist-Standes der SchülerInnen, bei der die derzeitigen Kenntnisse im Umgang mit Tablet/Smartphone abgefragt werden, hilfreich sein. Es hat sich hierzu eine plickers-Abfrage bewährt, bei der dies ohne großen Aufwand möglich ist. Außerdem ist es für die Kinder aufgrund des unkonventionellen Vorgehens motivierend und macht Spaß.

Für die Benutzung von plickers, das im Internet frei zugänglich ist und nur eine einmalige Registrierung erfordert, findet sich auf dieser Website unter „Unterrichtsmaterial“ -> „Digitale Kompetenzen“ ein ausführlicher Leitfaden zur Benutzung der Anwendung, sowie weiteres nützliches Material zum Download.

Die Abfrage kann nach einer gewissen Zeit der Tabletnutzung und der dringend empfohlenen Behandlung von Gefahren im Internet (Thema: Safer Internet) nochmals wiederholt werden. Ein Vergleich der Ergebnisse lässt Rückschlüsse auf entsprechenden Lernzuwachs zu.

## 2. Einführung in die Tabletnutzung

### - Elterninformation

Ausgegangen wird an dieser Stelle von Grundschulkindern, die erstmalig in der Schule mit Tablets in Berührung kommen und nur sehr wenig geordnete Vorkenntnisse besitzen. Eine Vorinformation der Eltern mittels eines Elternbriefs ist ratsam um die Eltern über die Ziele des Tablet gestützten Unterrichts und die grundsätzliche Vorgehensweise in Kenntnis zu setzen. Es geht gleichzeitig auch um eine Abgrenzung zu sogenannten reinen Tabletclassen und dem unreflektierten Umgang mit jenen, in einer derzeit schon viel zu überfrachteten Medienwelt.

### - Erarbeitung der Tabletregeln

Bevor den SchülerInnen ein schuleigenes Tablet ausgehändigt wird, ist eine Einweisung in die Regeln für den Umgang damit unerlässlich. Es muss den Kindern auch klar sein, dass mutwillige Zuwiderhandlungen geahndet werden. Vielmehr geht es um einen wertschätzenden Umgang mit diesen neuen Arbeitsgeräten. Am Ende dieser Einführungsphase steht der Erwerb eines Tablet-Führerscheins.

- Hände waschen!
- Der Arbeitsplatz ist aufgeräumt!
- Tablet nacheinander abholen, mit beiden Händen zum Arbeitsplatz tragen!
- Tablet aufstellen, nur am Arbeitsplatz arbeiten! Nicht herumlaufen!
- Am Arbeitsplatz gibt es kein Essen und kein Trinken!
- Es werden nur Sachen gemacht, die vom Lehrer/von der Lehrerin angesagt wurden
- Fotos oder Videos zu erstellen ist verboten! Außer es ist ausdrücklich erlaubt!
- Am Ende alle laufenden Apps beenden!
- Tablet mit beiden Händen zurücktragen!
- Tablet nacheinander abgeben!

An unserer Schule steht in einer Lerngruppe jedem Kind ein Tablet zur Einzelbenutzung zur Verfügung. Denkbar wäre für das weitere Vorgehen aber auch die Benutzung eines Tablets in Partnerarbeit. Wir gehen im Folgenden von einer ausreichenden Anzahl von nutzbaren Geräten aus. Darüber hinaus wird ein sogenannter Tabletdienst eingeführt, der eine Mitverantwortung der jeweiligen SchülerInnen gewährleistet.

### - Verpflichtungserklärung

Um den SchülerInnen nochmals zu verdeutlichen, dass sie gehalten sind verantwortungsbewusst und schonend mit den schuleigenen Tablets, deren Wert beträchtlich ist, umzugehen, sollten sie sich per Unterschrift durch eine Erklärung verpflichten, die Tablets pfleglich und regelkonform zu behandeln. Gegebenenfalls müssen sie bei gravierenden Zuwiderhandlungen Konsequenzen hinsichtlich der Nutzungsmöglichkeiten in Kauf nehmen.

## - Erstausgabe der Tablets

In der Praxis hat es sich bewährt, jedem Kind bei jeder Benutzung dasselbe Tablet auszuhändigen. Festgelegt werden kann dies durch den Eintrag in eine Ausgabeliste in der die Tablets eindeutig einem Schüler zugeordnet werden. Nachdem die Kinder ihre Hände gewaschen haben (Tabletregeln!), werden die Tablets lt. Liste verteilt und vorsichtig mit zwei Händen (Tabletregeln!) an den Platz, der weitgehend geräumt sein sollte, getragen und dort abgelegt. Gegebenenfalls erfolgt eine Einweisung in den Umgang mit dem Tabletcover, welches als grundsätzlicher Schutz und im Gebrauch als Stehhilfe für die Tablets hilfreich sein kann.

## - Einführung in Funktionsweise

Es erfolgt eine Einweisung in die wichtigsten Bauteile des Tablets. Dazu finden verschiedene Hilfen Verwendung:

- eine selbst erstellte, interaktive MasterTool-Übung zur Funktionalität verschiedener Bauteile
- vorbereitete Seiten mit Fotos zur Funktionalität verschiedener Bauteile mittels SmartBoard-Software
- Fotos zur Funktionalität verschiedener Bauteile zur Demonstration mit dem Beamer



MasterTool



SmartBoard-Software



Tablet-Fotos

Erforschen der Bauteile am eigenen Tablet. Eine bereits vorinstallierte Beispiel-App wird gestartet, die Funktionsweise der „Zurück“- / „Home“- / „Laufende-Programme“- („Alles beenden“-) -Taste wird erkundet, die Lautstärkenregelung wird ausprobiert. Evtl. kann an dieser Stelle bereits die Funktion der Kamera (Foto / Video) und der Mikrofonaufnahme ausgetestet werden.

Bei dieser entscheidenden Phase der ersten Tabletbegegnung ist auch ein Hinzuziehen von Schülern aus höheren Klassen, die im Umgang mit dem Tablet bereits versiert sind, als e-Buddies denkbar.

## - Tablet ausprobieren und erforschen

Es folgt das Vorstellen und Ausprobieren einiger bereits auf den Schultablets installierter Apps, z.B. Lesespiele, einfache Denkspiele etc. Bei allen Geräusch erzeugenden Apps empfiehlt sich die Benutzung von Kopfhörern, die an die Kopfhörer-Buchse angesteckt werden. Die Lautstärke-regulierung erfolgt individuell über die Lautstärke-Taste.

## - Rückgabe der Tablets

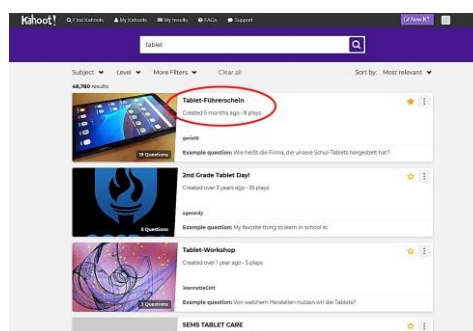
Die Tablets werden in der Reihenfolge der Ausgabe vom Lehrer/ bzw. vom jeweiligen Tablet-dienst wieder eingesammelt und in den Wagen, bzw. sonstige Aufbewahrungsmöglichkeiten gestellt. Auf ein Ausschalten der Tablets wird in unserer Schule verzichtet. Erfahrungsgemäß benötigen sie bei Nichtbenutzung so wenig Strom, dass sie nur ca. wöchentlich neu geladen werden müssen. Es empfiehlt sich hierfür einen oder auch mehrere Verantwortliche aus der Lehrerschaft zu bestimmen. Die Multifunktions-Buchse sollte beim Einstellen in die Aufbewahrung immer zugänglich sein, so dass bei Bedarf die Ladekabel schnell eingesteckt werden können. Dies kann auch von zuverlässigen Schülern erledigt werden.

## - Erwerb des Tablet-Führerscheins

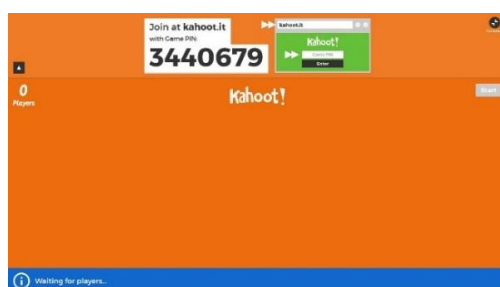
Am Ende der Einführungsphase wird der Tablet-Führerschein erworben. Dabei sollte gewährleistet sein, dass Kinder, die mit dem Tablet umgehen wollen, die grundlegendsten Regeln und Kenntnisse über das Tablet und den verantwortungsvollen Umgang damit besitzen.

Der Führerschein wird über die App „kahoot!“ erworben. Dabei handelt es sich um ein online-Quiz, bei dem es zu jeder Frage vier Antwortmöglichkeiten gibt, von denen jeweils nur eine richtig ist. Das Quiz wird vom Lehrer am Computer gestartet (kostenlose Registrierung nötig!), die Projektion erfolgt über Beamer. Die Schüler wählen sich mit einer PIN ein und geben sich einen Namen (nickname). Es empfiehlt sich von Anfang an, Wert darauf zu legen, dass nachvollziehbare Nicknames verwendet werden. Nachdem alle teilnehmenden SchülerInnen der Lerngruppe nacheinander mit ihren Namen aufgelistet sind, startet der Lehrer das Quiz. Die SchülerInnen sehen die Fragen auf der Projektion und klicken auf dem Tablet die richtige Antwort-Farbe an. Am Ende ist ein Herunterladen des Ergebnisses (Excel-Tabelle) möglich, so dass der Lehrer einen genaueren Blick in die Ergebnisse werfen kann.

Ein dafür geeignetes, öffentliches kahoot! kann auf der Internet-Seite [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) unter Eingabe von „Tablet“ gefunden werden.



kahoot! finden



kahoot!: PIN-Anzeige



Fragen-Projektion

Nach Abschluss des „Prüfungs-kahoot!s“ und der Auswertung durch die Lehrkraft kann den SchülerInnen der Tablet-Führerschein ausgegeben werden.




**TABLET FÜHRERSCHEIN**

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_

Der Besitzer dieses Führerscheins ist berechtigt, ein Tablet im Unterricht zu benutzen.  
Unterschrift: \_\_\_\_\_



e BRIDGES  
DIGITALE  
LERNSENARIEN



**TABLET FÜHRERSCHEIN**

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_

### - Weiterarbeit mit dem Tablet

Nach dem Führerschein kann mit dem Tablet, je nach den Bedürfnissen des Lehrers/der Lehrerin, weiter gearbeitet werden. Wert ist erfahrungsgemäß aber darauf zu legen, dass die Tablet-Regeln auch bei der anschließenden Arbeit immer genau befolgt werden, z.B. das Austeilen und das Zurückbringen in geordneten Bahnen verläuft.

Eine Verwendung der Tablets eignet sich besonders gut für ein kompetenzorientiertes und differenziertes Arbeiten in allen Klassenstufen. Das eigenverantwortliche Arbeiten während eines individuellen Lernprozesses steht dabei immer im Vordergrund. Gleichzeitig kann auch der immer wichtiger werdende DAZ-Bereich mit Hilfe unterschiedlichster Apps und Programme unkompliziert und schnell versorgt werden, was mit einer immensen Arbeitserleichterung einhergeht.

### - Mögliche weiterführende Einsatzmöglichkeiten

#### Apps:

Für die erfolgreiche Weiterarbeit mit den Tablets mit ganz unterschiedlichen Themenbezügen eignen sich nach unseren Erfahrungen folgende Apps, die alle im Google-PlayStore erhältlich sind. Es handelt sich hierbei nur um eine Auswahl, die bei uns getestet und für einsatzfähig befunden wurden und – je nach Einsatzschwerpunkt - regelmäßig verwendet werden. Die Zusammenstellung erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit und wird laufend erweitert und vervollständigt.

## Sprachlicher Bezug

- ABC schreiben
- ABC Wörter
- Lesespiele 1/2 (kostenpflichtig)
- Lesespiele 3/4 (kostenpflichtig)
- Lernspaß für Kinder – Deutsch
- Wort Guru
- Alphabet Tracing
- Spielend Sprachen lernen
- phase 6 – hallo – Deutsch
- Lernspaß für Kinder – Englisch

## Mathematischer Bezug

- Trainiere Einmaleins
- Multiplication Table
- König der Mathematik
- Sketchometrie
- Lernspaß für Kinder – Mathematik
- Mathe Artisten
- Kleines Einmaleins
- König der Multiplikation

## Sachlicher Bezug

- Die kleine Waldfibel
- Shapes and Colors

## Denk- und Logikspiele

- Move the Block
- Tangram
- Roll the Ball
- Pushy
- Klempner 2
- Brick Puzzle
- Breaking Blocks
- Ubongo (kostenpflichtig)
- Memory
- Sudoku

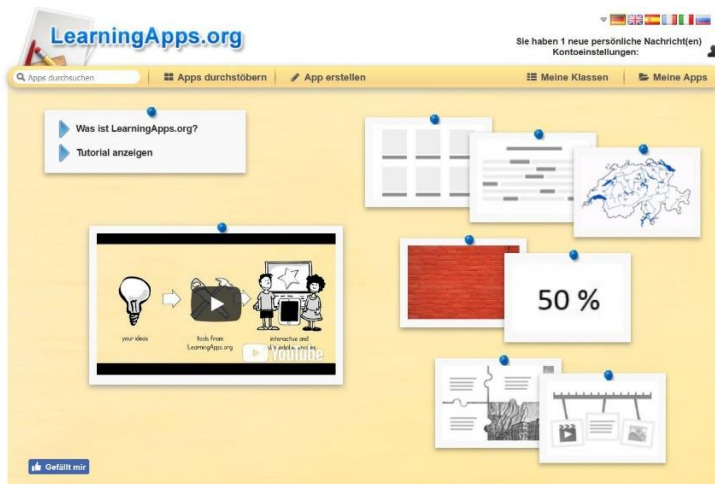
## Sonstiges

- kahoot!
- Scratch jr.
- HP Reveal
- Rookie Cam

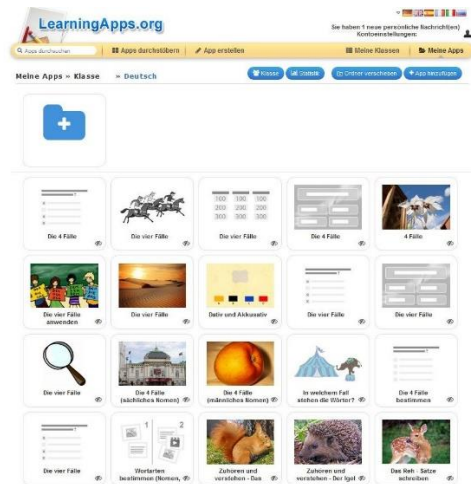
## Angebote aus dem Internet:

### - Arbeiten mit learningApps

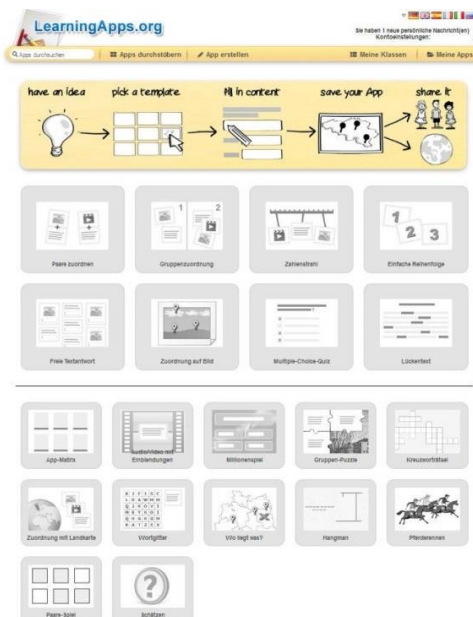
Unter [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org) gelangt man zu einer Lernplattform zur Nutzung und Selbsterstellung kleiner, interaktiver Bausteine, die direkt in Lerninhalte eingebunden werden können und Lernprozesse unterstützen. Dabei gibt es verschiedene Vorlagen, die bei der zielgerichteten Erstellung hilfreich sind. Die Anmeldung ist kostenlos, der Lehrer kann Klassen anlegen, unter denen Apps abgelegt werden können, die von den SchülerInnen nach Benutzerdateneingabe genutzt werden. Man hat Zugriff auf zahllose bereits erstellte und veröffentlichte Apps, die aber auch nach eigenen Vorstellungen modifiziert werden können. Auch eine völlig neue Erstellung durch den Lehrer, aber auch durch Schüler, ist möglich. Die von SchülerInnen erstellten Apps stehen allerdings nach Sichtung durch die betreuende Lehrkraft nur den Schülern der eigenen Lerngruppe und nicht allgemein zur Verfügung. Eine Einbindung von learningApps-Bausteinen ist für alle Themenbereiche möglich und findet auch in der Erwachsenenbildung Verwendung.



Startseite

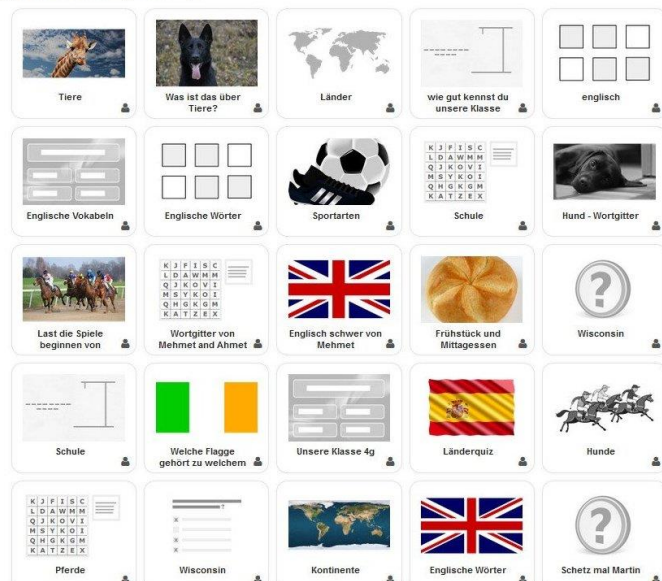


Beispiel für Übungsauswahl (zu Deutsch)



Vorlagen-Auswahl

Apps meiner Schüler (Klasse):



Von Schülern (4. Klasse) erstellte Apps

## - Arbeiten mit „skooly“

Bei „skooly“ handelt es sich um die unter [www.skooly.at](http://www.skooly.at) erreichbare, im österreichischen Burgenland beheimatete Lern-Plattform, die vor allem auf sprachbezogene Lerninhalte im Grundschulbereich spezialisiert ist.



Der Zugang ist zur Benutzung für eine ganze Schule kostenpflichtig. Die Schüler erhalten individuelle Zugangsdaten. Die Zuordnung von Übungen kann sehr genau für komplette Klassen, einzelne Lerngruppen oder sogar ganz individuell schülerbezogen gesteuert werden. Es ist nicht nur möglich, das in skooly reichhaltig vorhandene Lernspielangebot zu nutzen, es lassen sich auch eigene Übungen in großer Variationsbreite selbst erstellen, die dann der ganzen „skooly-Gemeinschaft“ öffentlich zur Verfügung gestellt werden, nur als schulintern verfügbares Lernmaterial eingestellt oder auch nur klassenbezogen genutzt werden können. Änderungen am verfügbaren Lernangebot sind problemlos möglich. Ein Feature, welches sich bei unserer Tablet-Arbeit als besonders hilfreich erwiesen hat, ist die Möglichkeit von skooly über selbst erstellte Linksammlungen auf externe Inhalte (z.B. learningApps oder auch andere Internetangebote) zugreifen zu können, wobei die Zuordnungsmöglichkeiten wie bei der Arbeit mit skooly-Inhalten erhalten bleiben.

Datum	Titel	Stufe	Kategorie	Vorschau
10.03.2018	Wörtliche Rede - vorangestellter Begleitsatz	3	K	[Vorschau]
04.03.2018	Die 4 Fälle	4	K	[Vorschau]
11.02.2018	Zuhören und verstehen - Tiere	4	K	[Vorschau]
05.02.2018	Safer Internet - SheepLive	3	K	[Vorschau]
03.02.2018	Satzglieder - Subjekt, Prädikat, Objekte	4	K	[Vorschau]
29.01.2018	Rechtschreiben - verschiedene Rechtschreibfälle	4	K	[Vorschau]
25.01.2018	Geometrie - Würfel	3	K	[Vorschau]
24.01.2018	Übungen für Tablet - AG 1	2	K	[Vorschau]
21.01.2018	Von Kindern für Kinder (von Kindern der 4g selbst erstellt)	4	K	[Vorschau]
20.01.2018	Geometrie - Geometrische Körper	3	K	[Vorschau]
20.01.2018	Geometrie - Quader	4	K	[Vorschau]
14.01.2018	Englisch - Vokabeln aus Klasse 4	4	K	[Vorschau]
12.12.2017	Sachkunde - Verschiedene Themen	4	K	[Vorschau]
10.11.2017	Zahlenraum bis 1000	4	K	[Vorschau]

Auszug aus der Zusammenstellung von individuellem Lernmaterial zu unterschiedlichsten Themen für eine Klasse

In Österreich ist die Nutzung des Programms nicht nur als Lernplattform, sondern auch innerhalb von Schulverwaltungstätigkeiten als Klassenbuch und Pensenbuch weit verbreitet. Bei der Nutzung in Deutschland muss von diesen Möglichkeiten aus datenschutzrechtlichen Gründen Abstand genommen werden.



## - Antolin

Bei Antolin ([www.antolin.de](http://www.antolin.de)) handelt es sich um ein web-basiertes, kostenpflichtiges Programm, in dem Schüler nach dem Lesen von ihnen selbst ausgewählter Bücher Fragen zum Inhalt beantworten und so das Leseverständnis überprüfen können. Die zur Verfügung stehenden Bücher sind, abhängig von Umfang und Schwierigkeit, jeweils einer Jahrgangsstufe zugeordnet und erbringen in Abhängigkeit von der Anzahl der erreichten richtigen Antworten eine Punktzahl, die immer weiter summiert wird. Schüler müssen von ihren Lehrern angemeldet und einer Klasse oder Lerngruppe zugeordnet werden. Neben der freien Auswahl von Büchern durch die Schüler können vom Lehrer auch Leselisten mit bestimmten Titeln, die von den Schülern in einem bestimmten Zeitraum bearbeitet werden sollen, erstellt werden. Die betreuende Lehrkraft erhält Auskunft über das Leseverhalten und das Leseverständnis seiner betreuten Kinder, verschiedene Statistiken sind verfügbar.



## - Blinde-Kuh

Blinde-Kuh ([www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de)) ist in erster Linie eine Suchmaschine für Kinder. Bei der Suche erhält man nur für Kinder geeignete Ergebnisse, die auf kindgemäße Web-Seiten weiter verlinken. Daneben wird eine reichhaltige thematische Auswahl von für Kinder interessanten Seiten, Spielen, Mitmach-Angeboten etc. angeboten.

## - Wissenskarten

Unter [www.wissenskarten.de](http://www.wissenskarten.de) gelangt man auf eine kostenfreie „Karteikarten-Sammlung“ der Medienwerkstatt Mühlacker. Auf derzeit rund 20 000 Karten finden sich Informationen zu nahezu allen schulrelevanten Sachthemen (1. – 6. Klasse) in kindgemäßer, verständlicher Sprache. Die Karten eignen sich teilweise auch bereits für Schüler der 1. Klasse und bieten Gelegenheit, sich Wissen, Kenntnisse und Fertigkeiten für altersgemäße Themen anzueignen.

Erstellt von G. Denk, StR/GS und K. Ullrich, Lin an der GS Bayreuth-Herzoghöhe