

Dr. Sabine Apfler

Digitale Medien

in Montessori-Klassen?

Überblick

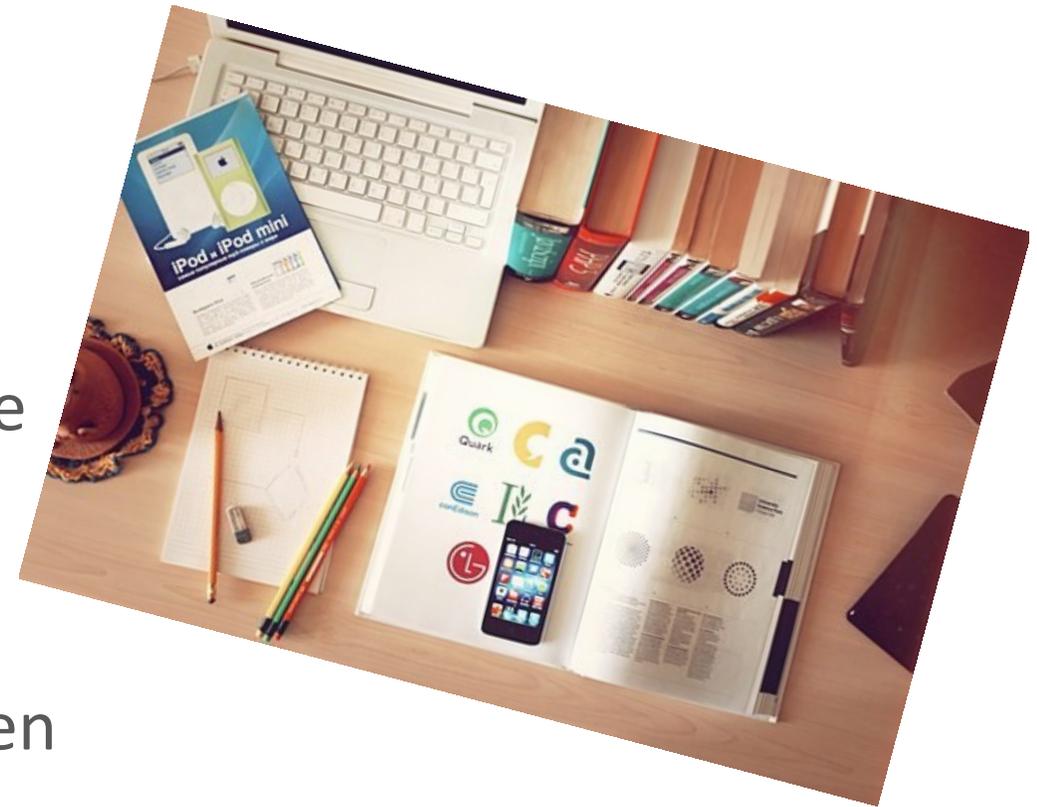
- Neue Medien und Montessori Pädagogik
- Beispiele aus der Praxis
- Gründe für einen Einsatz
- Apps für verschiedene Unterrichtsgegenstände



Neue Medien und Montessori Pädagogik

- Freiarbeit nach Montessori
- Vorbereitete Lernumgebung
- Aktualität
- Making / Coding / Robotik
- Montessori – Vereine stellen sich dieser Frage
- Krimmler Montessori - Tage

Neue Medien als EIN Arbeitsmittel neben vielen andern!



Beispiele aus der Praxis

- Teil des offenen Unterrichts / der Freiarbeit
- Forschungsprojekt „Learning Analytics“
- Individuelle Arbeit an selbst gestalteten Büchern
- Einsatz gemeinsam mit Lego WeDo 2.0
- Erste Schritte beim Programmieren mit Scratch
- Darstellen und Verfilmen von Sachaufgaben



...weitere Beispiele

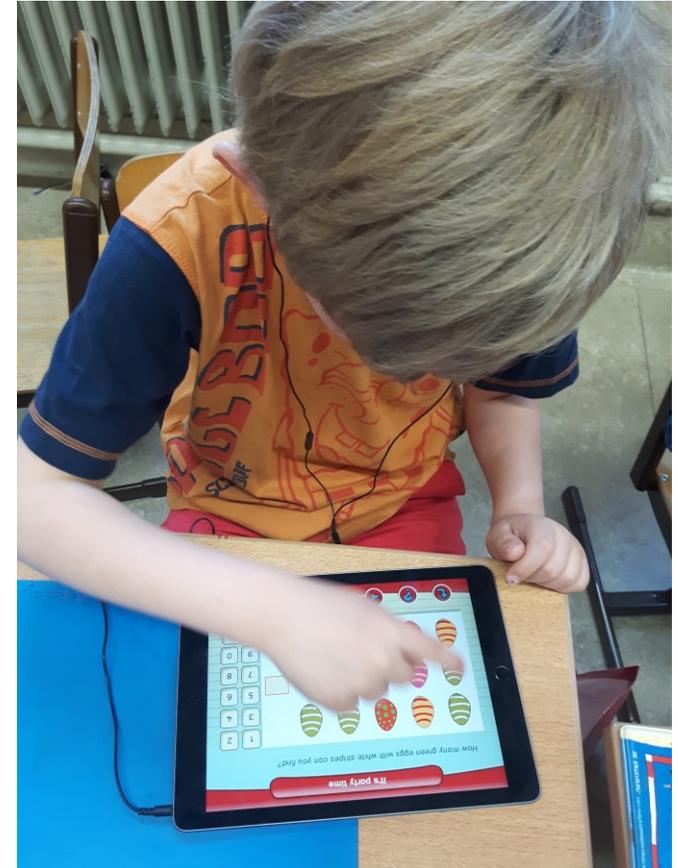


- Suchaufträge mit Kindersuchmaschinen zu Texten in Lux und Co.
- Fotostudien zu Frühblühern, die anschließend gezeichnet werden
- Station mit bestimmter Übung beim Stationenbetrieb (z.B. Buchstaben nachfahren, aus Würfelnetzen Würfel bauen,...)
- Klassenübergreifendes Arbeiten

Gründe für den Einsatz von Tablets

- Schnelle Verfügbarkeit (kein Hochfahren)
- Mobilität
- Intuitiv bedienbar
- Interaktivität und Anschaulichkeit
- Großer Pool an Apps für den pädagogischen Bereich
- Üben, wiederholen, festigen – spart Kopierkosten
- Entdeckendes Lernen
- Aktualität bei Recherchen
- Individualisierbarkeit
- Differenzierung

- *Einsatz von Tablets dort, so es sinnvoll ist!*

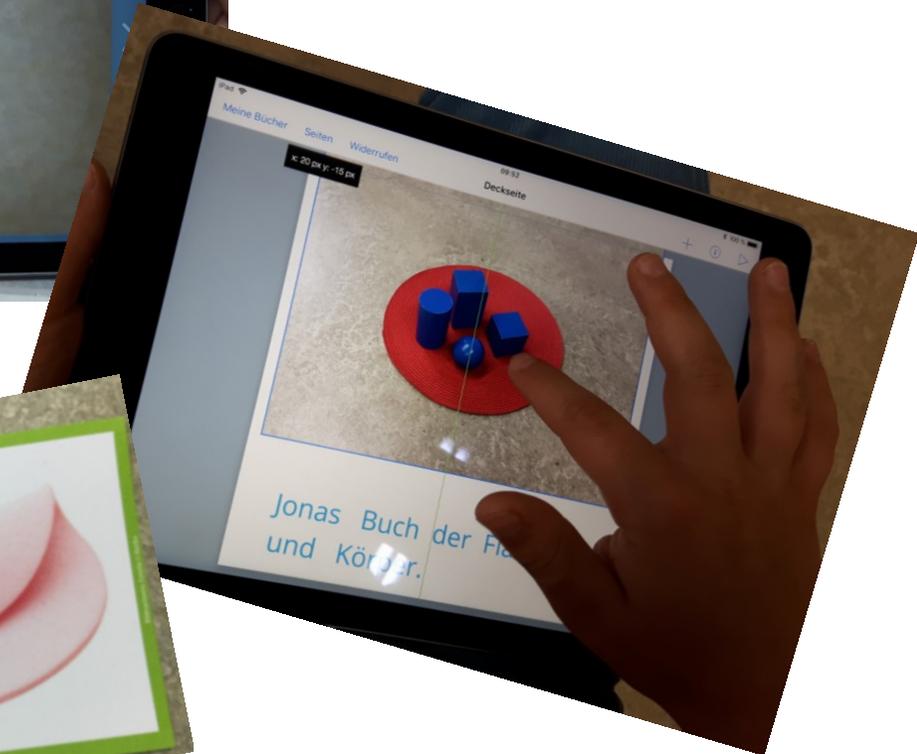


Book creator – das Allroundtalent



BOOK CREATOR

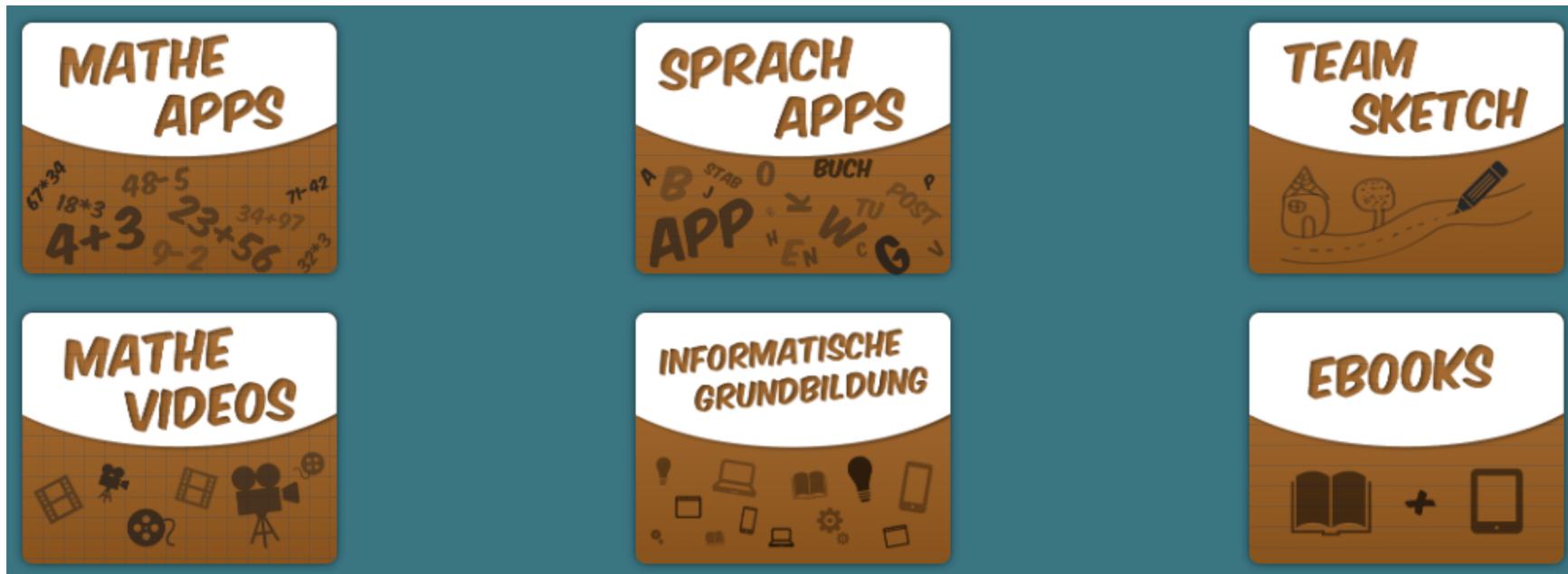
- Gratis – Version (für iOS)
- Kosten
- Zum Erstellen eigener Bücher
- Kreativität
- Beispiele
 - Bildgeschichten
 - Freundebuch
 - Anlaut-Büchlein
 - Mathematik – Themen-Büchlein
 - Sachunterricht – Projekt Dokumentation



Learning Analytics

<https://schule.learninglab.tugraz.at/>

- Alle Apps kostenlos
- Handbuch für LehrerInnen
- Analyse der Fehler



Anton – zum Üben, Wiederholen, Festigen



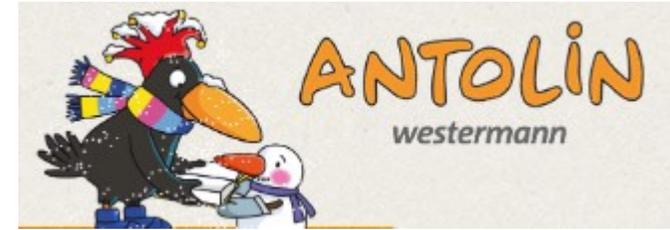
- Kostenlos
- für Android, iOS, online verfügbar
- Klasse anlegen
- Zugang mit QR-Code möglich
- Unterrichtsinhalte wochenweise zuordnen
- Für 1. – 6. Schulstufe
- Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Musik
- Optisch sehr einfach

3.Klasse
Inhalte Personen Einstellungen

aktuelle Woche

	Vielfache und Teiler	% >
	Multiplikation mit Zehner- und Einerzahlen	% >
	Division mit Zehner- und Einerzahlen	% >
	Gegensatzpaare	% >

Antolin – Lesen macht Spaß!



- www.antolin.de
- Kostenpflichtig
- Fragen zu Büchern
- Erweiterung durch Apps (je ca. € 3,-)
 - Antolin Lesespiele 1/2
 - Antolin Lesespiele 3/4



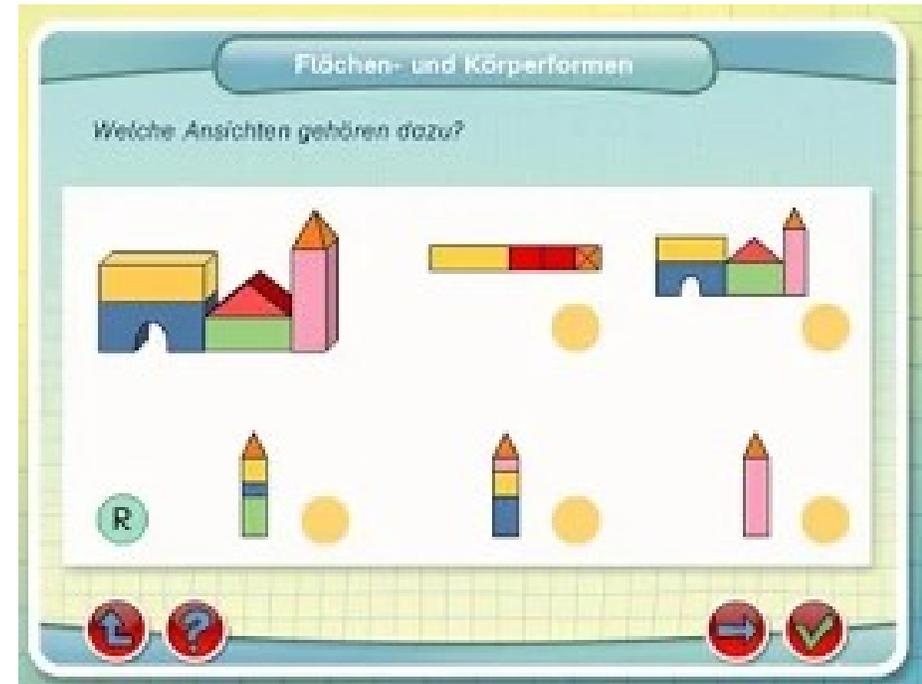
Learning Apps – selbst schnell erstellt

- www.learningapps.org
- Großer Pool an fertigen Übungen
- Selbst Apps schnell erstellen, passend zum Unterrichtsstoff
- QR-Code ausdrucken, scannen, Übung starten
- Verschiedene Übungstypen
- Alle Gegenstände
- <http://www.medienfundgrube.at/?portfolio=learningapps>



Lernerfolg Grundschule

- Kostenpflichtig (€ 24,99)
- Üben, wiederholen, festigen
- Mathematik, Deutsch, Englisch
- 1.-4. Schulstufe
- Zugang kann gespeichert werden -
- Weiterarbeit möglich
- Bonuspunkte sammeln -> Spiele
- Bunt und anschaulich gestaltet



Stop Motion Studio



- Aus Einzelbildern Filme gestalten
- Kreativität keine Grenzen gesetzt
- Wichtig: Stativ oder Fixierung
- Beispiel: Sachaufgaben verfilmen

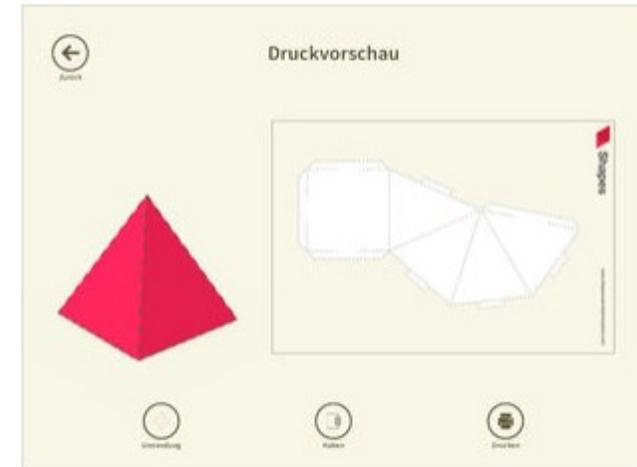
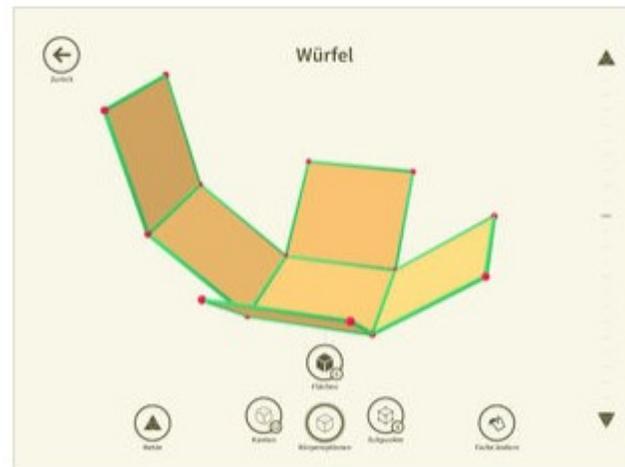


- https://www.youtube.com/watch?v=VUVt-xHR1AE&index=16&list=UUnUNKgUJ1Q_AoL166ggYxJg



Shapes – Interaktivität nutzen!

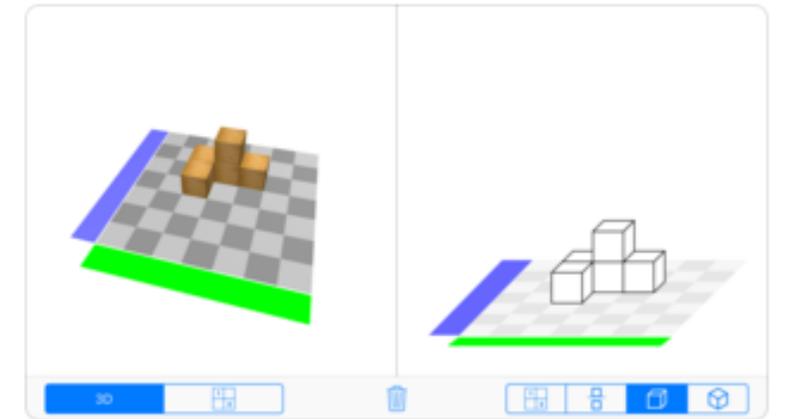
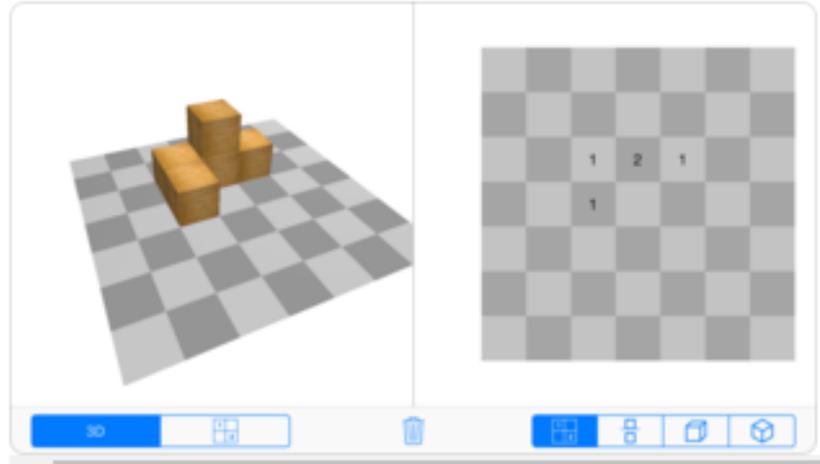
- Geometrie – App
- Netze geometrischer Körper
- Vorteile der Interaktivität sichtbar: farblich, markieren, rotieren, zoomen, auf- und zufalten, Netze erstellen,...
- Kombination App und haptisch möglich
- Kosten: € 5,49
- Android, iOS





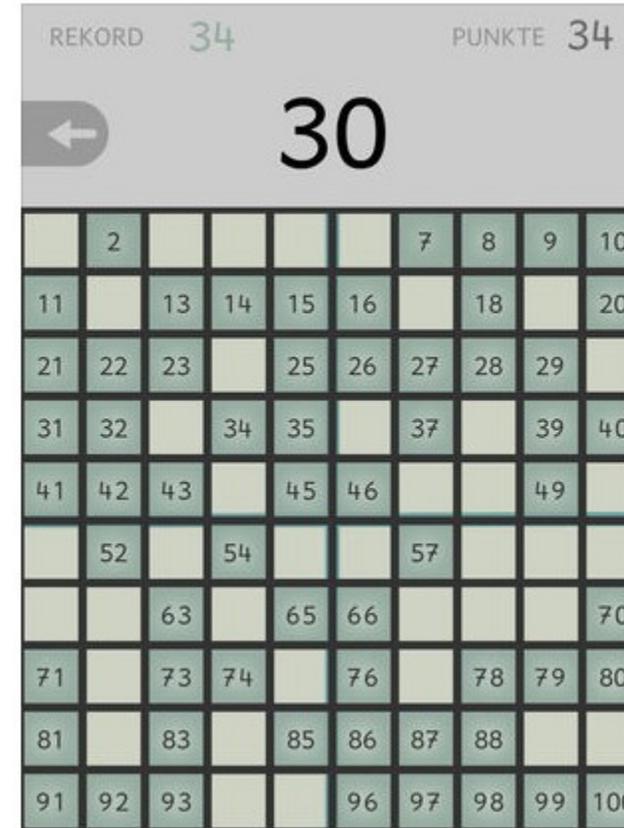
Klötzchen – Würfelbauten interaktiv

- iOS
- Gratis
- Würfelbauten
- Baupläne
- Schrägbild
- Würfel programmieren



Zahlensucher – 100er Tafel

- Kosten: € 0,99
- Zahlen auf dem Hunderterfeld suchen
- Zur Übung, Wiederholung, Festigung
- Ohne Ablenkung, Werbung oder kostenpflichtige In-App-Käufe
- Spielmodus



Math Fight – Blitzrechnen zu zweit

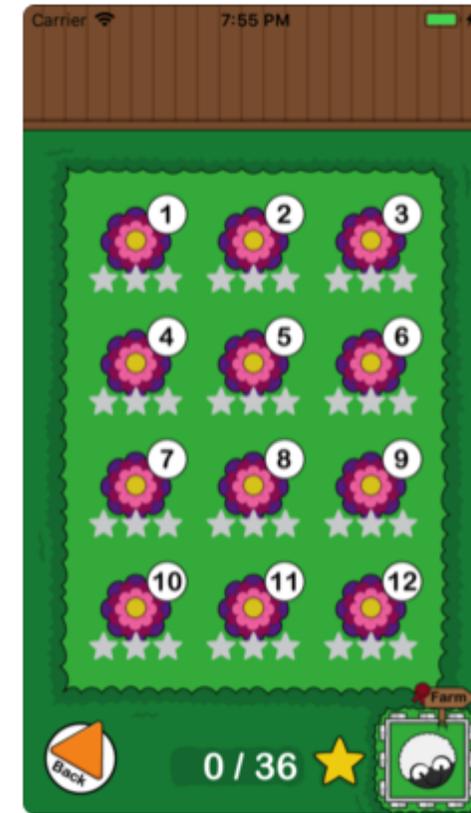
- Kostenlose App
- Kopfrechenspiel zu zweit
- Beide erhalten dieselbe Rechnung
- Wer ist schneller?
- Zahlenräume einstellbar



BeeBots – Erweiterung per App



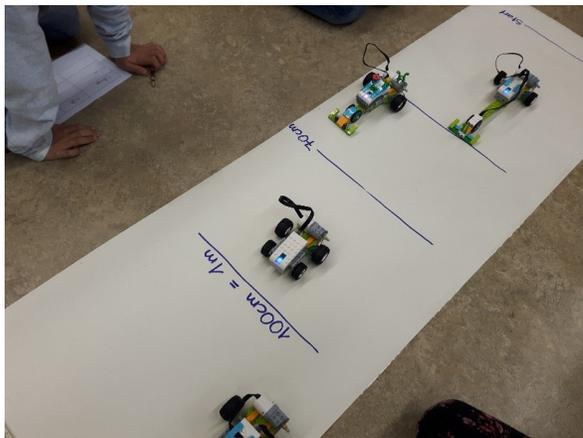
- Gratis
- Nach der Arbeit mit den BeeBots
- Schwierigkeitsstufen





Lego WeDo 2.0

- App gratis zu Lego Baukästen
- Sachunterricht lebendig gestalten
- Modelle zu realen Situationen
- Auch in anderen Gegenständen einsetzbar
- Begleitmaterial für Lehrer in der App



Scratch

- Programmieren
- Visuelle Programmiersprache
- Programmierbausteine
- Animierte Bilder, Geschichten, einfache Spiele
- Auch als App möglich (Bildsymbole)



Linktipps

- <http://www.medienfundgrube.at/>



- <http://www.medienfundgrube.at/?cat=86> (Apps)

- <https://eis.ph-noe.ac.at/> (Materialien zu BeeBots, Ozobots, Scratch, uvm.)



- <https://www.virtuelle-ph.at/veranstaltung/volksschule-2-0-digitale-medien-fuer-den-unterricht-8/> (Online Seminar speziell für die Volksschule)



- <https://eeducation.at/index.php?id=82&L=0>



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

sabine.apfler@ph-noe.ac.at