

<b>1 Entstehung dieses Buches</b> .....	6
<b>2 Digitale Medien in der Grundschule</b> .....	8
2.1 Ein Thema – viele Begriffe .....	8
2.2 Kritik und Erwiderung .....	8
Kritik am Tableteinsatz in Grundschulen .....	8
Erwiderung auf die Kritik .....	9
2.3 Vier Argumente für den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht .....	10
2.4 Fünf Ziele beim Einsatz digitaler Medien im Unterricht .....	12
2.5 Was bedeutet der Einsatz digitaler Medien im Unterricht? Und was bedeutet er nicht? .....	13
2.6 Voraussetzungen und Herausforderungen .....	15
<b>3 Unterrichtsideen</b> .....	16
3.1 QR-Codes .....	16
Was sind QR-Codes? .....	16
QR-Codes scannen .....	17
QR-Codes erstellen .....	17
QR-Codes im Unterricht .....	19
Fazit .....	21
3.2 Recherchieren .....	21
Allgemeine Vorbemerkungen zum Thema „Recherche“ .....	21
So geht’s .....	23
Unterrichtsbeispiele .....	25
Fazit .....	27
3.3 Greenscreen .....	28
Was ist Greenscreen? .....	28
Benötigtes Material .....	29
So geht’s .....	30
Unterrichtsbeispiele .....	34
Fazit .....	38

3.4	Fake News	38
	Was sind Fake News?	39
	Fake News im Unterricht	40
	So geht's	40
	Unterrichtsbeispiele	41
	Fazit	43
	Tipps für die Zusammenarbeit mit Eltern	43
3.5	Book Creator®	44
	Was ist Book Creator®?	45
	So geht's	45
	Unterrichtsbeispiele	49
	Fazit	56
3.6	Stop-Motion-Film	57
	Was ist ein Stop-Motion-Film?	57
	Benötigtes Material	57
	So geht's	58
	Unterrichtsbeispiele	61
	Fazit	64
3.7	Kooperatives und kollaboratives Arbeiten	65
	Allgemeine Einleitung	65
	Benötigte Ausstattung	66
	Unterrichtsbeispiele	69
	Fazit	71
3.8	Mentimeter®	71
	Was ist Mentimeter®?	72
	Benötigte Ausstattung	72
	So geht's	73
	Unterrichtsbeispiele	75
	Fazit	77
3.9	ONCOO®	78
	Was ist ONCOO®?	78
	Benötigte Ausstattung	79
	Unterrichtsbeispiele	81
	Fazit	82

3.10 Kahoot!® .....	82
Was ist Kahoot®? .....	82
Benötigte Ausstattung .....	83
Unterrichtsbeispiele .....	87
Fazit .....	87
3.11 LearningApps.....	88
Was ist LearningApps? .....	88
So geht's .....	88
Unterrichtsbeispiele .....	89
Fazit.....	94
3.12 BreakoutEdu® oder der Escaperoom im Klassenzimmer.....	94
Was ist BreakoutEdu®? .....	94
Benötigtes Material .....	96
Aufgaben und Rätsel.....	96
So geht's .....	97
Unterrichtsbeispiel .....	98
Fazit .....	102
<b>4 Anhang .....</b>	<b>103</b>
4.1 Alle Medienkompetenzen im Überblick.....	103
4.2 Appliste.....	107



**Downloadmaterialien**

Einige der Videos sind zum Download verfügbar.