

# Einführung ..... 6

<b>1</b>	<b>Warum digitale Bildung?</b>	10
1.1	Digitale Bildung in der Grundschule	10
1.2	Medienbildung als Unterrichts- und Schulentwicklungsaufgabe	15
<b>2</b>	<b>Tablets im Unterricht – mehr als nur Bildschirme</b>	20
2.1	Mediale Ausstattung: Grundüberlegungen	20
2.2	Warum lohnt sich der Einsatz von Schüler-Tablets?	24
<b>3</b>	<b>Medienkompetenzen erwerben</b>	28
3.1	Grundlegende Anwendungen für den Medienkompetenzerwerb	29
3.2	Unterstützungstools für die Durchführung	30
3.3	Ablauf einer Digitalen Stunde	38
3.4	Organisatorische Hinweise	40
<b>4</b>	<b>Medienkompetenzen in Aktion</b>	44
4.1	Basiskompetenzen	44
4.2	Lern- und Übungsapps	46
4.3	Kamerafunktionen	50
4.4	Schreiben	56
4.5	Präsentieren	61
4.6	Erklärvideo	66
4.7	Digitale Produkte als alternative Leistungserhebungen	75
<b>5</b>	<b>Tablets als regelmäßige Lernbegleiter</b>	78
5.1	Übersicht über hilfreiche digitale Tools	79
5.2	Unterrichtsbeispiele von digital unterstützten Einheiten	81
5.3	Digitale Arbeitsorganisation nutzen	95

<b>6</b>	<b>Das Mediencurriculum</b>	102
6.1	Kerngedanken des Konzepts	103
6.2	Das gesamte Kollegium mitnehmen	104
6.3	Organisatorischer Rahmen für die Etablierung des Konzepts	108
6.4	Strukturelle Einsatzszenarien	114
	<b>Schlusswort</b>	121
	<b>Literaturverzeichnis</b>	124