

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	4
Digitale Medien und Medienkompetenz in der Grundschule	4
Der Sachunterricht und seine Perspektiven unter dem Blickwinkel der Digitalität	7
2 Die sozialwissenschaftliche Perspektive	12
Digitale Medien in der sozialwissenschaftlichen Perspektive – eine Einführung	12
Digitale Räume als Container für politische Planspiele	15
Abstimmungssysteme in der politischen Bildung	18
3 Die naturwissenschaftliche Perspektive	23
Digitale Medien in der naturwissenschaftlichen Perspektive – eine Einführung	23
Experimentierfilme und Anleitungen mit dem Tablet	26
Animationen und Simulationen	32
Arbeit mit Tabellen und Diagrammen	41
4 Die geographische Perspektive	46
Digitale Medien in der geographischen Perspektive – eine Einführung	46
Digitale Karten und Satellitenbilder	49
Digitale Schnitzeljagd mit der App Actionbound	55
5 Die historische Perspektive	61
Digitale Medien in der historischen Perspektive – eine Einführung	61
Der Einsatz von Lehrfilmen in der historischen Perspektive des Sachunterrichts	64
Die Produktion von Lehrfilmen in der historischen Perspektive des Sachunterrichts	68
Apps im Geschichtsunterricht	73
6 Die technische Perspektive	79
Digitale Medien in der technischen Perspektive – eine Einführung	79
Algorithmen und logisches Denken	82
Programmieren mit und ohne Informatiksystem	87
Digitale Technik bei der Video- und Audioerstellung	94
7 Perspektivenübergreifende Sicht	102
Perspektivenübergreifende Medieneinsätze im Sachunterricht – eine Einführung	102
Mindmaps, Wikis, WebQuests & Co	104
LearningApps.org	108
Bücher erstellen im Sachunterricht	114
Ein Messinstrument zur App-Analyse	120
Einsatz interaktiver Lernumgebungen	126
Apps für Abstimmungen, Quizze, Lernstandserhebungen usw.	133