

Inhaltsverzeichnis

1 Digitaler Wandel.....	5
1.1 Das 4K-Modell des Lernens.....	6
1.2 Kompetenzen in der digitalen Welt	7
1.3 Didaktische, methodische und konzeptionelle Überlegungen zum digitalen Lernen ...	7
1.3.1 Das SAMR-Modell	7
1.3.2 Flipped Classroom	9
1.3.3 Kollaboratives Arbeiten und Lernen.....	10
1.3.4 Open Educational Resources (OER)	13
1.3.5 Große Chancen in der Förderschule.....	16
1.4 Digitale Lernumgebung – Das digitale Klassenzimmer	16
1.4.1 Großbildprojektion	17
1.4.2 Multimedia.....	19
1.4.3 Netzwerk	19
1.4.4 Geräte für Lehrkräfte.....	20
1.4.5 Apple Classroom.....	20
1.4.6 Geräte für Schülerinnen und Schüler.....	21
1.5 Sonderpädagogische Kriterien für die Nutzung digitaler Medien	21
1.5.1 Sehvermögen	21
1.5.2 Hörvermögen	25
1.5.3 Mobilität.....	26
1.5.4 Lernen.....	28
1.5.5 Eine Sache noch.....	29
2 Beispiele für digitales Lernen in der Praxis	30
2.1 Digitales Präsentieren.....	30
2.1.1 Digitale Endgeräte als digitale Tafel	30
2.1.2 Das Tablet als Dokumentenkamera.....	34
2.1.3 Eine Sache noch.....	35
2.2 Erklärvideos	35
2.2.1 Neue Inhalte vermitteln	35
2.2.2 Unterrichtsdokumentation.....	36
2.2.3 Schülerinnen und Schüler erstellen Videos zur Lernstandssicherung	36
2.2.4 Eine Sache noch.....	42
2.3 Digitales Geschichtenerzählen – Digital Storytelling	42
2.3.1 Greenscreen-Aufnahmen	43
2.3.2 Stop Motion	43

2.3.3	Chat Stories	44
2.3.4	My Simple Show	46
2.3.5	VideoScribe Anywhere	46
2.3.6	Toontastic und Puppet Pals	47
2.3.7	Eine Sache noch	48
2.4	Interaktive Lernangebote	48
2.4.1	Interaktive Präsentationen	49
2.4.2	Digitale Feedbacktools	51
2.4.3	Learningapps.org	52
2.4.4	H5P	53
2.4.5	Eine Sache noch – Bitsboard	56
2.5	Digitale Bücher	58
2.5.1	E-Books mit Pages auf dem iPad erstellen	59
2.5.2	E-Books mit Book Creator erstellen	60
2.5.3	Eine Sache noch	62
2.6	QR-Codes	62
2.6.1	Wie werden QR-Codes erstellt?	62
2.6.2	Sprechende QR-Codes mit dem iPad	63
2.6.3	Male den QR-Code	64
2.7	Animationen mit Keynote	64
2.7.1	Animierte Objekte und Folienübergänge	64
2.7.2	Reihenfolge	65
2.7.3	Größenänderungen durch Zauberei	65
2.7.4	Animierte Pfade	66
2.7.5	Exportoptionen	66
2.7.6	Animierte GIFs	66
2.7.8	Beispiele	67
2.7.9	Eine Sache noch	68
2.8	Informatik, Programmieren	68
2.8.1	Digitale Kommunikation	68
2.8.2	Datenverarbeitung	69
2.8.3	Programmieren	69
2.8.4	Eine Sache noch	75
2.9	Musik und Audio	76
2.9.1	Sprachaufnahmen	76
2.9.2	Sprachliches Feedback	77
2.9.3	Musizieren mit GarageBand	77
2.10	Stiftbedienung und Sketchnotes mit dem iPad	81
2.10.1	Hardware	81
2.10.2	Software	82
2.10.3	Anwendungsbeispiel für Sketchnotes	85
2.10.4	Animationen mit Keynote	88
2.10.5	Anwendungsmöglichkeiten in der Schule	88