

3 Unterrichtsideen

Im Folgenden werden verschiedene Unterrichtsideen und Einsatzszenarien vorgestellt. Zu Beginn jedes Kapitels zeigt eine Übersicht, für welche Klassenstufen und Fächer die Idee (hauptsächlich) geeignet ist und welche Kompetenzen des von der Kultusministerkonferenz aufgestellten Medienkompetenzrahmens vorrangig Beachtung finden.

3.1 QR-Codes

Klassenstufen: alle

Fächer: alle

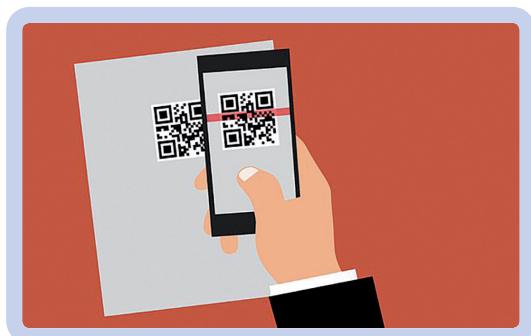
Kompetenzbereiche KMK:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Was sind QR-Codes?

Bei QR-Codes handelt sich um zweidimensionale Codes, die aus schwarzen und weißen Quadraten bestehen und in die verschiedene Informationen eingebettet sein können. Sie sind eine Weiterentwicklung der schon länger bekannten Strichcodes, die auf Verpackungen aller Art aufgedruckt sind und z.B. beim Einkaufen an der Kasse gescannt werden. Während die klassischen Strichcodes nur eine mehrstellige Zahl speichern und maschinell lesbar machen, können in einem QR-Code wesentlich mehr Informationen hinterlegt werden. Mittlerweile findet man sie fast überall: auf Verpackungen, Plakaten, Visitenkarten und sogar in Museen, wo sie Zusatzinformationen zu den Exponaten bereitstellen.

Die Abkürzung QR-Code steht für *Quick Response* (engl. für *schnelle Antwort*), was sich auf den raschen Zugriff auf die im Code hinterlegten Informationen bezieht. Durch das Scannen des Codes mit einer entsprechenden App gelangt man an die hinterlegten Informationen. Das kann z.B. ein kurzer Text oder auch eine Verlinkung zu einer Webseite sein.

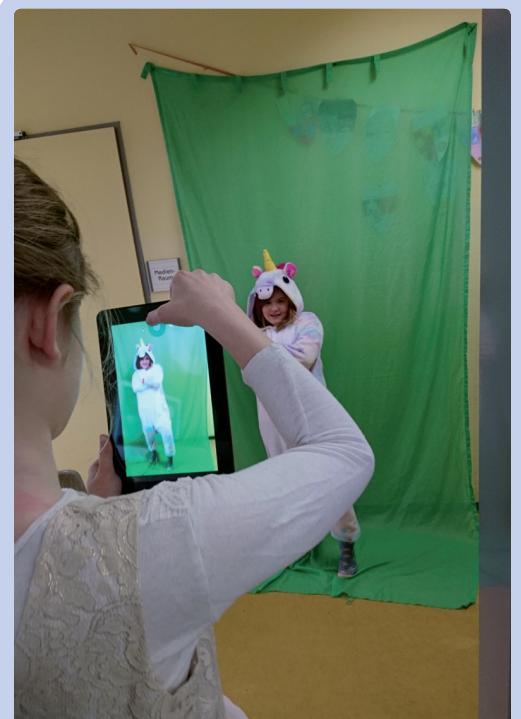


Benötigtes Material

Schon mit recht minimalistischer Ausstattung kann die Greenscreen-Technik im Unterricht mit guten Ergebnissen eingesetzt werden.

Benötigt wird:

- Grüner Hintergrund (Ich habe mit einem geliehenen grünen Tuch aus der Mittagsbetreuung der Schule angefangen, das ich mit Reißnägeln im Flur vor dem Klassenzimmer an der Wand anbrachte.)
- Ein Gerät zum Fotografieren bzw. Filmen (Tablet, Handy)
- Greenscreen-App oder ein PC-Programm
- Internetzugang für Suche von neuen Hintergrundbildern (alternativ können Bilder durch den Lehrer bereitgestellt werden; das hängt auch vom Zeitrahmen ab, der für das Projekt bereitsteht).



Durch weitere Ausstattungsgegenstände kann das Ergebnis verbessert werden:

- größerer grüner Hintergrund (damit mehr Kinder oder Accessoires auf das Bild passen)
- Halterung für den Hintergrund
- Beleuchtung (je besser die Szene ausgeleuchtet ist, umso weniger Probleme gibt es mit Schatten)
- Mikrofon für bessere Tonaufnahmen
- Stativ für Filmaufnahmen

Beispiele für Apps:

- | | |
|-----------|--|
| Android®: | für Videos: Kinemaster Pro® für Fotos: Chromavid® |
| iOS®: | Greenscreen by Do Ink® iMovie® |

Windows® PC / Apple iMac®:

- | |
|-----------------------|
| Movavi Movie Maker® |
| Wondershare Filmora® |
| Windows® Movie Maker® |
| iMovie® |
- Diese Programme sind in der Bedienung aber wesentlich komplexer als die Apps.

Unterrichtsbeispiele

Durch die intuitive Bedienung und die flexiblen Gestaltungsmöglichkeiten ergeben sich vielfältige Einsatzideen für Book Creator® in allen Klassenstufen und Unterrichtsfächern. Dabei können ganz unterschiedliche Ziele verfolgt und erreicht werden: die Präsentation von Ergebnissen und Informationen, kreative Gestaltung von Inhalten, Erstellung individueller Lernportfolios und vieles mehr. Multimediale Bücher können allein oder in der Gruppe erstellt werden.

Individuelles Lernportfolio mit Book Creator®

Mit Book Creator® können die Kinder ihre Arbeitsergebnisse und ihren Lernfortschritt in individuellen Lernportfolios dokumentieren.

Buchstabenbuch

Schon in der ersten Klasse können Kinder mit Book Creator® erste Lernportfolios erstellen. Immer wenn Schüler einen neuen Buchstaben lernen, kann eine Seite mit Book Creator® erstellt werden. Der Buchstabe wird mit der Stiftfunktion geschrieben, Fotos von Gegenständen, die mit dem Buchstaben beginnen, werden eingefügt und das Wort wird dazu eingesprochen. Je nach Vermögen können die Schüler die Wörter auch schon verschriftlichen.

