

Das iPad macht Schule

Die Lassbergschule

- aktuell 10 Schülerinnen in der Klasse
- bildungsganggemischte Klasse (GS, FöS, GB)
- Beschreibung der Schüler/innen:
 - motorische Bewegungseinschränkungen
 - visuelle Wahrnehmungsstörungen
 - Probleme mit dem auditiven Kurzzeitgedächtnis
 - Probleme in der Handlungsplanung

Beschreibung der Ausgangslage

Rahmenbedingungen

- ein Computerraum, out-of-time
- im Klassenzimmer stehen 2 PCs und 2 private Laptops zur Verfügung
- auf allen Klassenzimmer PCs ist die Lernsoftware in Schullizenz installiert
- Einsatz des Computers erfolgt sporadisch
- kein Internet im Klassenzimmer vorhanden

Die Seebergschule

- Die Seebergschule ist eine Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung.
- Die Schülerschaft ist sehr heterogen.
- Die Schüler (ca. 160) sind alle aus der Region Bergstraße.

Medientechnische Ausstattung der Seebergschule

- Jede Klasse ist mit 1-2 PCs mit Internetzugang ausgestattet.
- Ein Computerraum steht zur Verfügung.

Unsere iPad Ausstattung

- Im Herbst 2012 wird das erste iPad über den Förderverein angeschafft.
- Im April 2013 folgt eine Ausstattung der Schule mit 8 weiteren iPads (inklusive Hüllen).

Schülerversorgung

- Bis zum Sommer 2013 sind 4 Schüler mit einem iPad als Kommunikationshilfe ausgestattet.
- Zwei Kinder nutzen das Rehatalkpad und zwei ein offenes System.

Warum iPads?

- direkte, intuitive Bedienung
- Umfang an Apps
- Qualität der Apps
- hohe Mobilität, geringes Gewicht
- Multimediale Inhalte
- hoher Anreiz, tw. privat bei Sch. vorhanden
- geschlossenes System (keine Viren, keine Manipulation durch Nutzer)

Das iPad und sein Position im Unterricht

- Das iPad im Unterricht kann den Computer ersetzen > schnell und flexibel einsatzbereit.
- Das iPad im Unterricht kann nicht die Pädagogik ersetzen.
- Das iPad ist ein Medium unter vielen.

Einsatz in einer Klasse der Seebergschule

- Für jedes Kind steht ein iPad zur Verfügung.
- Es wurde für jedes Kind eine Liste von sinnvollen Apps erstellt.
- Es wurden mit der Klasse iPad Regeln besprochen.
- Die iPads werden in klar definierten Unterrichtssituationen eingesetzt.

Umsetzung im Unterricht

- Einführung der iPads im Unterricht:
 - Regeln
 - Funktionen (bspw. Kamera)
 - Einführung von Apps (mittels AirPlay)
 - Lernen am gemeinsamen Gegenstand



Erste Ergebnisse

- Schüler/innen kommen gut klar
 - sehr hohe Motivation
 - gezieltes Arbeiten
 - weniger Störungen
- interessante Strategien beobachtbar

Die unterschiedlichen Lernbereiche

- Mathematik
- Deutsch
- Graphomotorik
- Wahrnehmung

Mathe Apps

- Special Numbers
- Mathe 1
- Math Bingo
- Wendi
- Math 3-4
- Hungrige Fische
- FotoTouch Zahlen

Wendi


$$14 + 1 = \underline{\quad}$$

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20



Deutsch Apps

- Special Words
- Fahrzeuge lernen
- Lesedose
- Buchstabenspiele
- Leseratte
- Alphabet

Special Words

iPad 10:27 67%

der Ball

das Buch

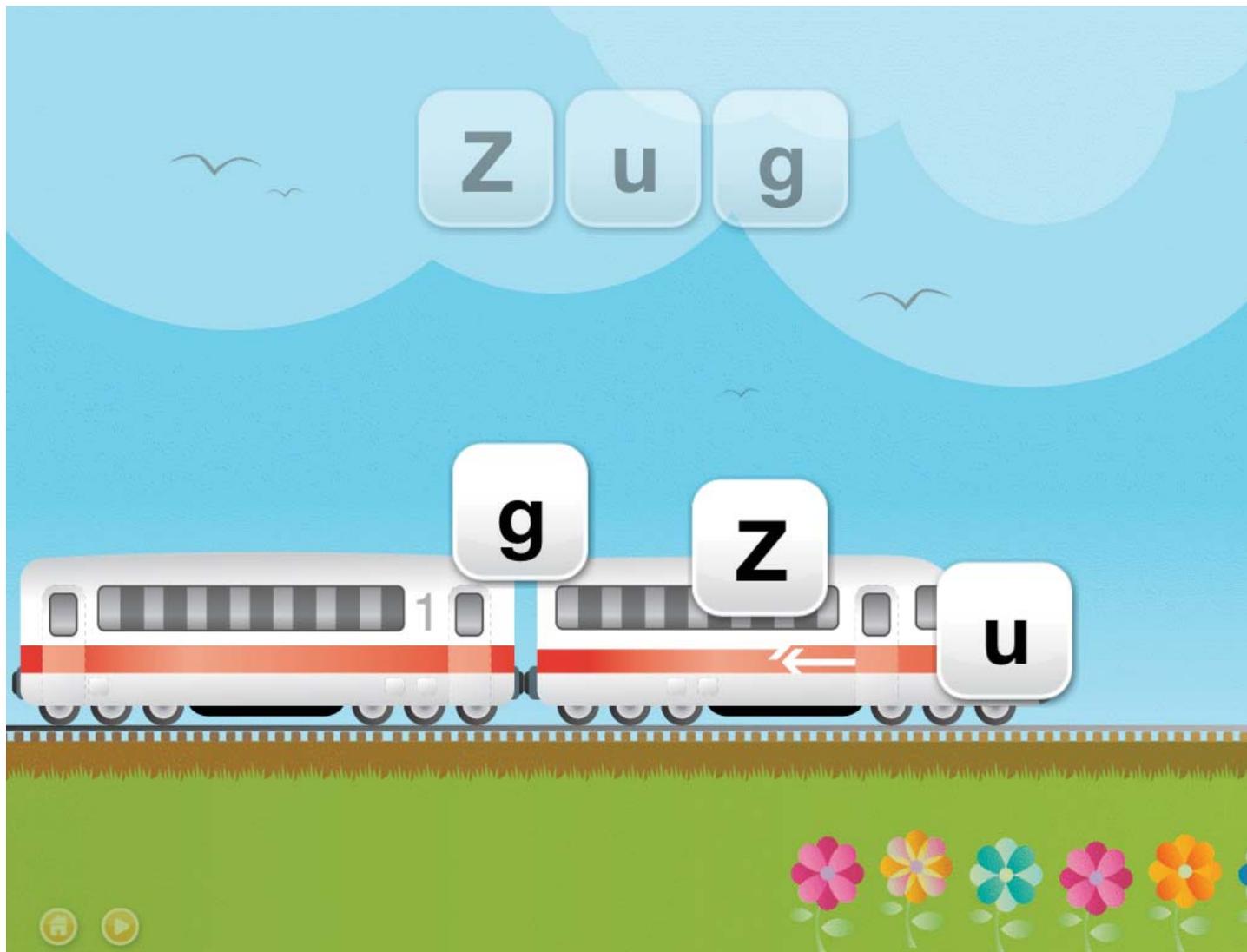


die Puppe

das Auto

Bilder Wörter Wort und Bilder Bild und Wörter Wortliste

Fahrzeuge lernen



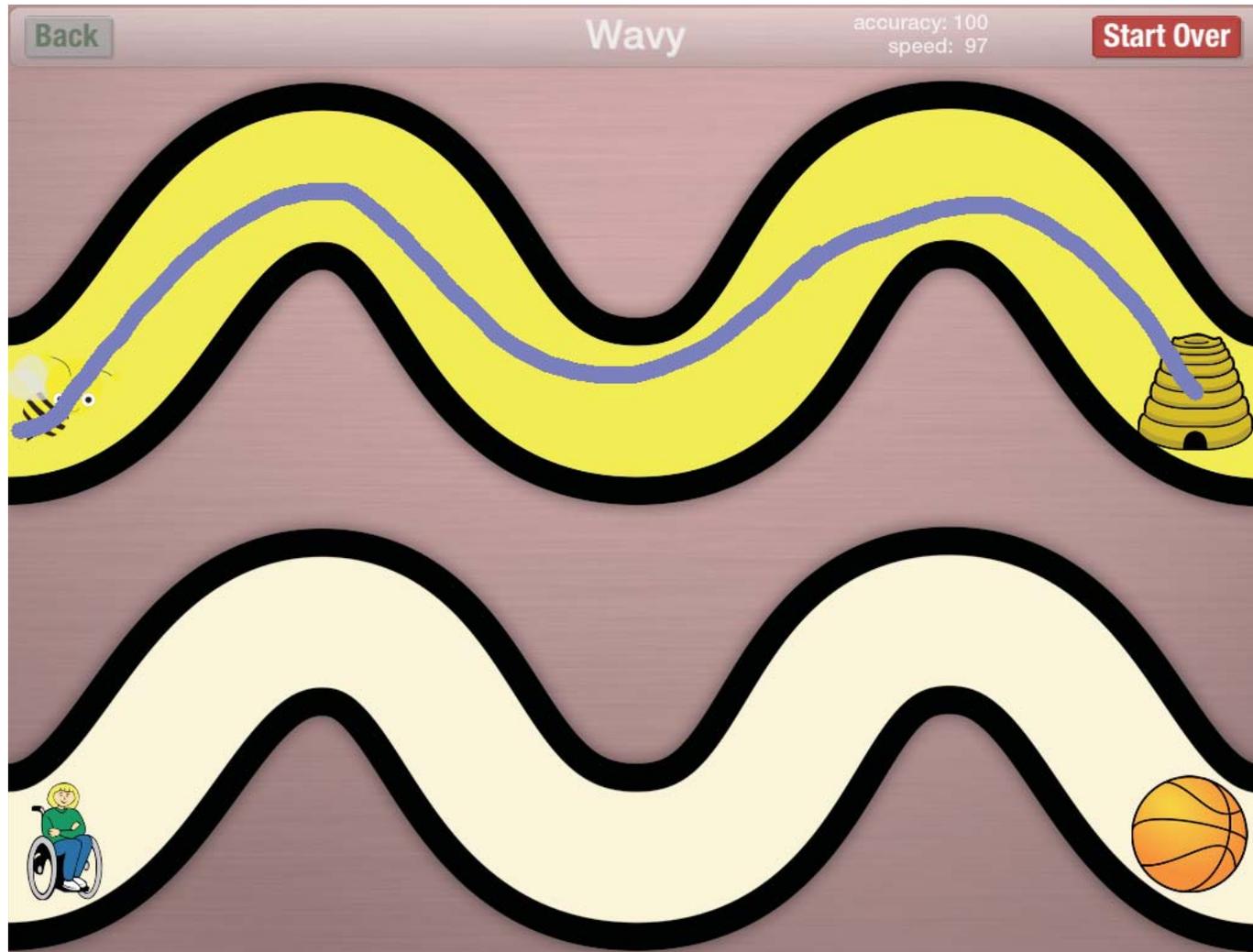
Lesedose



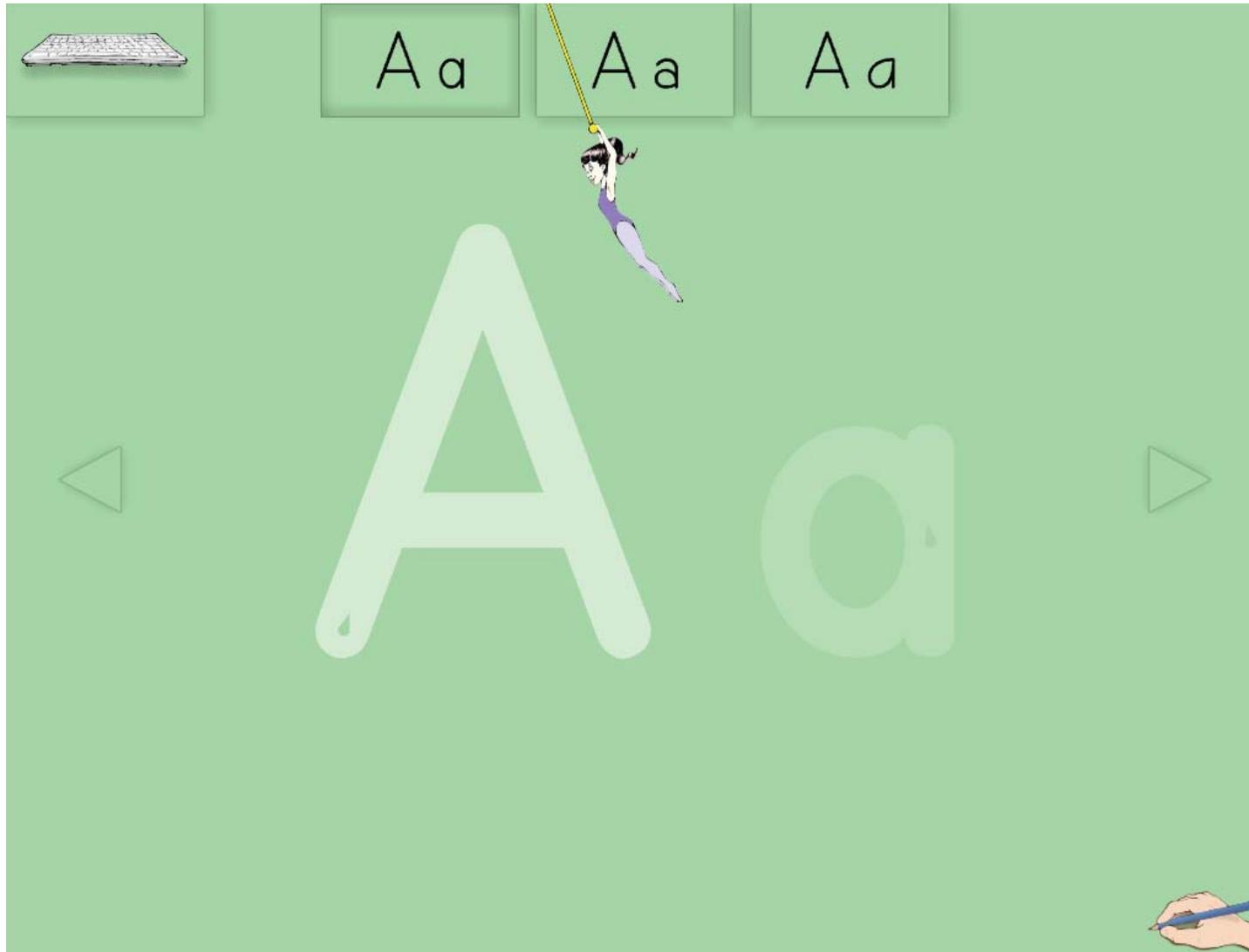
Graphomotorik Apps

- Ready to Print
- Grafolino
- Kluge Ballons
- Li La Lolle

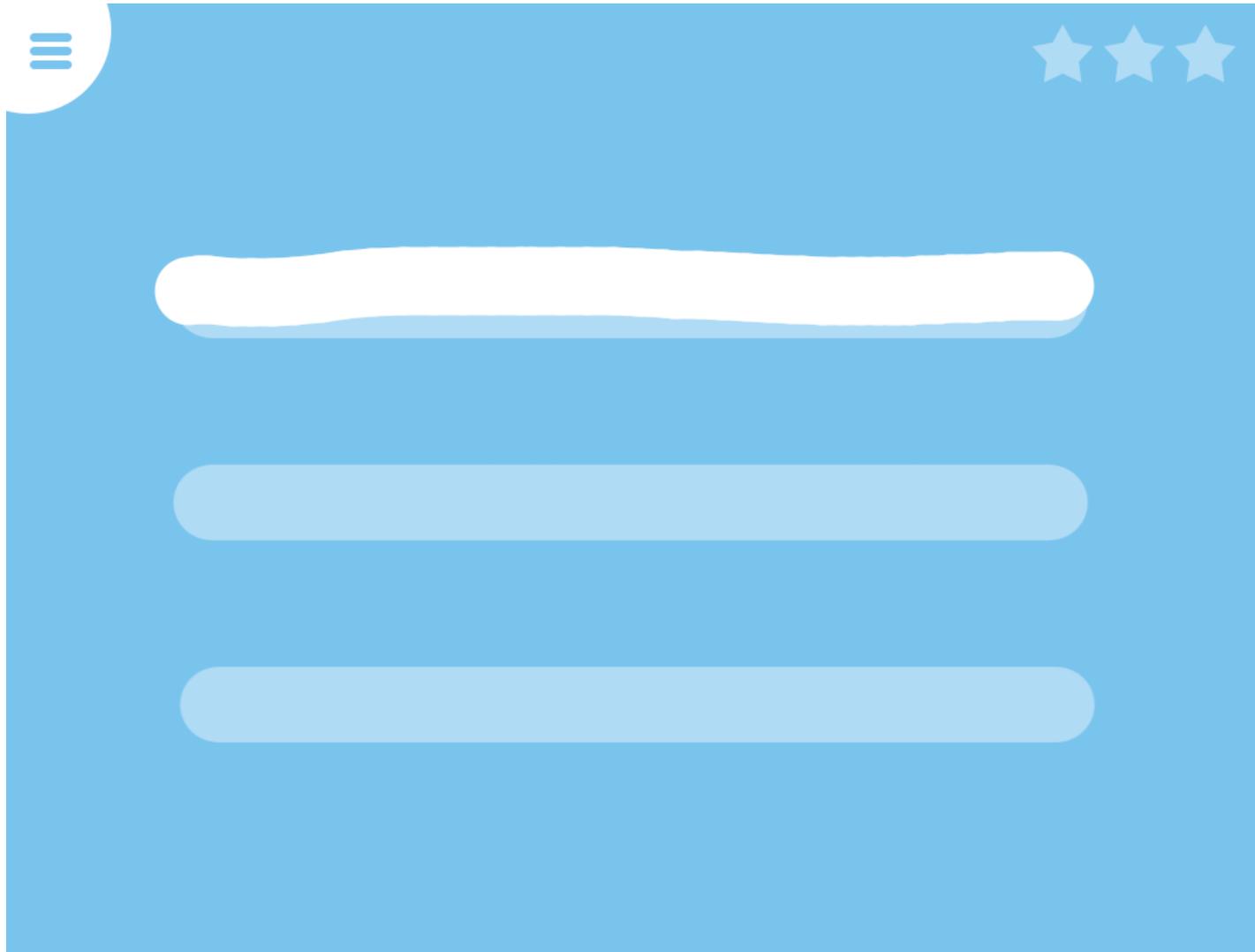
Ready to Print



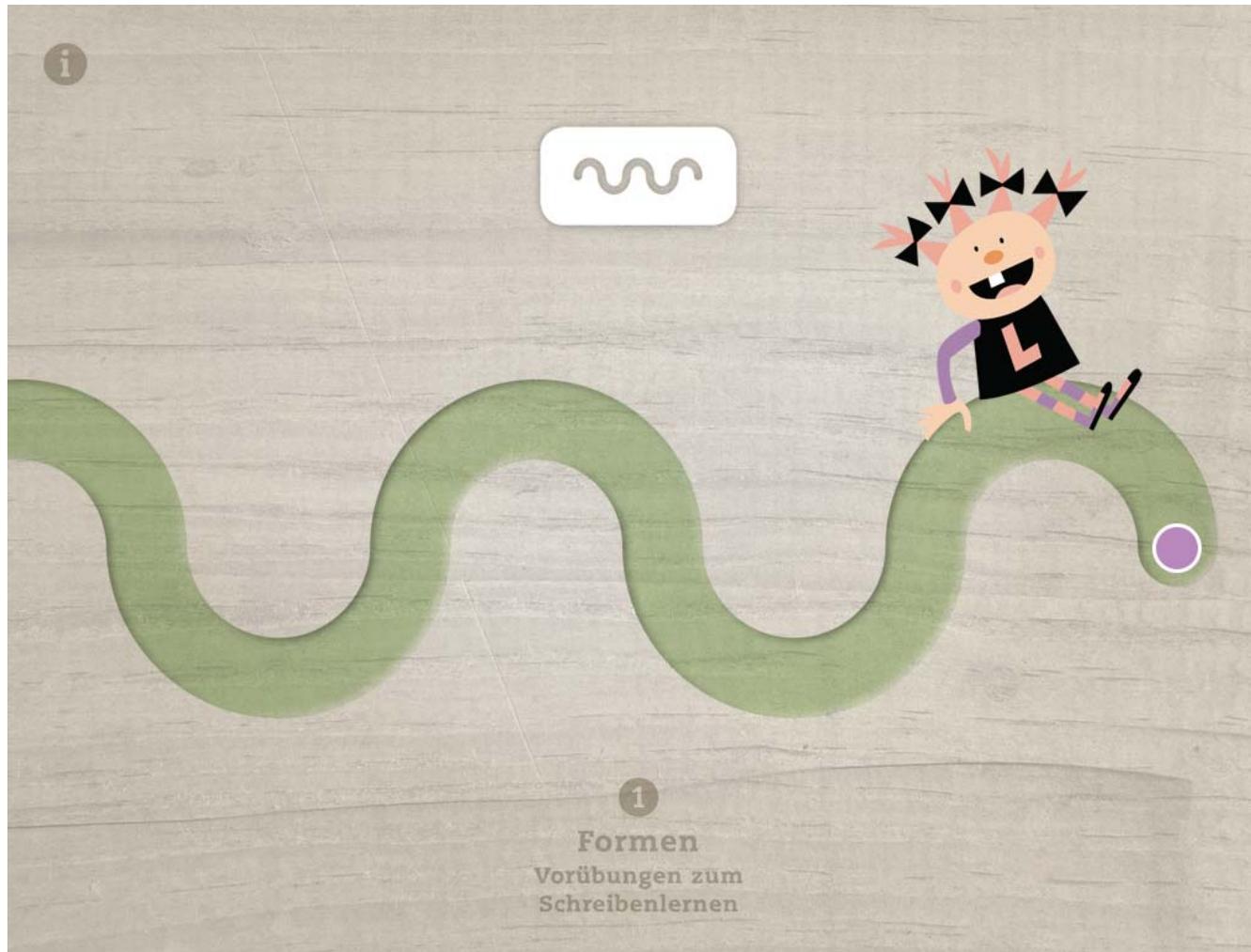
Grafolino



Kluge Ballons



LiLaLolle



© Igor Krstoski/Sven Reinhard 2013

Wahrnehmung

- Cause and Effect
- Cosmic Top
- Uncolor
- Musical Hands
- Whats the sound?

Beobachtung im Unterricht (I)

- Computerunterstützte Handlung (vgl. Urff, 2012)
- Vgl. verschied. Arbeitsmittel
 - Rechenschiff + Wendeplättchen
 - Abakus
 - iPad und App „Rechnen mit Wendi“

Beobachtung im Unterricht (II)

- Computerunterstützte Handlung (vgl. Urff, 2012)
 - Eine Schülerin benötigte für das Bearbeiten von 10 Additionsaufgaben am meisten Zeit (17 min.) mit Wendeplättchen und produzierte viele Fehler.
 - Selbe Schülerin benötigte für weitere 10 Additionsaufgaben mit dem Abacos von Schubi 16 min und produzierte ebenso viele Fehler.
 - Mit Wendi bearbeitete sich 10 Add.aufgaben in 3 Minuten und produzierte wenige Fehler
 - FAZIT: für bestimmte Sch. ist iPad und jeweilige App ein legitimes Arbeitsmittel wegen der computerunterstützten

Ausblick

- 2 Stunden „Medien“ im neuen Schuljahr
- E-Mail-Projekt zu ehemaligen Schülern
- iPad außerhalb des Klassenzimmers erproben (Mobile Device)
- weitere multimediale Inhalte erschließen
 - Trickboxx
- Vernetzung mit anderen Schulen
- Implementierung in der ganzen Schule

iPad und Schulentwicklung

- Innerhalb der Schulcurricula wurden die Apps eingebaut
- In den Förderplänen tauchen die Apps auf
- Mitarbeiterschulung nächstes Schuljahr
- ZIEL: nachhaltige Nutzung von iPads in der Schule
- Dokumentation schafft Transparenz,
Transparenz schafft Akzeptanz im Kollegium

Schulcurriculum

Schulcurriculum Mathematik Lassbergschule / Sig (KBZO) Klasse 1 bis 5 (Fös/GS-Bildungsgänge) © Annette Bechler, Igor Krstoski Juli 2012

Curriculum Mathematik Lassbergschule / Sig (KBZO) Klasse 1 bis 5

	Bildungsgang Förderschule	Bildungsgang Grundschule
Klasse 1	<ul style="list-style-type: none"> • Zifferschreibkurs (Ziffern nachspüren) <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>App – Erstes Zählen (urbn pockets)</i> ○ <i>App – Intro to Math (Montessorium)</i> ○ <i>App – Ready to Print (Essare LLC) – Unterspiel Numbers</i> Arithmetik: <ul style="list-style-type: none"> • Mengen bilden nach Vorgaben (Material: Rechnen Lernen mit Hand und Fuß; Dinge einkreisen) <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>About Numbers – Zählen</i> ○ <i>About Numbers – Mengen bilden</i> ○ <i>App – Conni Zahlen(Carlsen) – 1 -10 lernen</i> ○ <i>App – Little Digits (Cowly Owl)</i> ○ <i>App – Zählen lernen (Fusentatzen) – 5?, 6?, 7?</i> • Blitzblickübungen (simultanes Erfassen von Mengen bis 5 zur Festigung des Zahlbegriffs) <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>About Numbers – Blitzmengen</i> ○ <i>App – Fingerzahlen (Urff)</i> ○ <i>App – Wendi (Urff) – Blitzblick (unter Einstellungen einstellbar)</i> ○ • Mengenvergleich (größer, kleiner, gleich) anhand konkreter Gegenstände (bspw. Steckwürfel etc.) und auf Bildern <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>About Numbers – Gleich viele</i> ○ <i>About Numbers – Mehr / Weniger</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Zifferschreibkurs (Ziffern nachspüren) <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>App – Erstes Zählen (urbn pockets)</i> ○ <i>App – Intro to Math (Montessorium)</i> ○ <i>App – Ready to Print (Essare LLC) – Unterspiel Numbers</i> Arithmetik <ul style="list-style-type: none"> • Mengen bilden nach Vorgaben (Material: Rechnen Lernen mit Hand und Fuß; Dinge einkreisen) <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>About Numbers – Zählen</i> ○ <i>About Numbers – Mengen bilden</i> ○ <i>App – Conni Zahlen(Carlsen) – 1 -10 lernen</i> ○ <i>App – Little Digits (Cowly Owl)</i> ○ <i>App – Zählen lernen (Fusentatzen) – 5?, 6?, 7?</i> • Mengenvergleich (größer, kleiner, gleich) anhand konkreter Gegenstände (bspw. Steckwürfel etc.) und auf Bildern sowie Relationszeichen <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>About Numbers – Gleich viele</i> ○ <i>About Numbers – Mehr / Weniger</i> • Konkrete Spielsituationen um das Verständnis der Rechenoperationen anzubahnen (Busfahren, einsteigen, aussteigen etc.) • Rechengeschichten mit Bildern, um das Verständnis der Rechenoperation zu fördern

Kontaktinfos

- svr@t-online.de
- igor.krstoski@gmail.com
- uk-app-blog.blogspot.de
- uk-ideen-blog.blogspot.de