

# Smartphones im Unterricht

**Kindheit ist heute von den verschiedensten Medien geprägt, in zunehmendem Maße vom Smartphone. Dieses bietet aufgrund seiner Multimedialität eine Reihe von Einsatzmöglichkeiten im Unterricht.**

**Je nach Verwendung kann unterschieden werden in:**

- Smartphone als Informationsmedium
- Smartphone als Kommunikationsmedium
- Smartphone als Publikationsmedium

**Die Verwendung des Mediums Smartphone lässt auch verschiedenste Unterrichtsmethoden und Sozialformen zu:**

- Frontalunterricht – Smartphone als Präsentationsmedium (mittels Micro-Beamer)
- Projektarbeit (Recherchen, Kommunikation)
- Partnerarbeit (Interview, Audio-Dialog)
- Gruppenarbeit (Foto-, Videostory, Interview)
- Drill & Practice (Karteikartenlernen)
- Entdeckendes Lernen (Verwendung von Lernapplikationen)
- Situiertes Lernen (Museumsbesuch, Lehrausgang)
- Exploratives Lernen (Schulgarten, Naturerkundung)
- Spielerisches Lernen mit partizipatorischen Simulationen (Apps)

## Ideen zum Unterrichtseinsatz

**Nahezu für jedes Unterrichtsfach finden sich Einsatzmöglichkeiten.**

Unterrichtsfach	Unterrichtsidee
Sprachen	Fotostory, Videostory, Podcast, SMS-Sprache, Karteikarten, SMS-Poesie, Akronyme
Mathematik	Geometrische Alltagsformen, Karteikarten
Biologie	Karteikarten, Lehrausgang-Doku, Museumsführer
Physik/Chemie	Experiment-Doku
Sport und Bewegung	Bewegungsabläufe

**Informationen und Download**

[www.handywissen.at](http://www.handywissen.at)



[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)



### Das Handy in der Schule



[http://www.saferinternet.at/uploads/tx\\_simaterials/Unterrichtsmaterial\\_Das\\_Handy\\_in\\_der\\_Schule.pdf](http://www.saferinternet.at/uploads/tx_simaterials/Unterrichtsmaterial_Das_Handy_in_der_Schule.pdf)

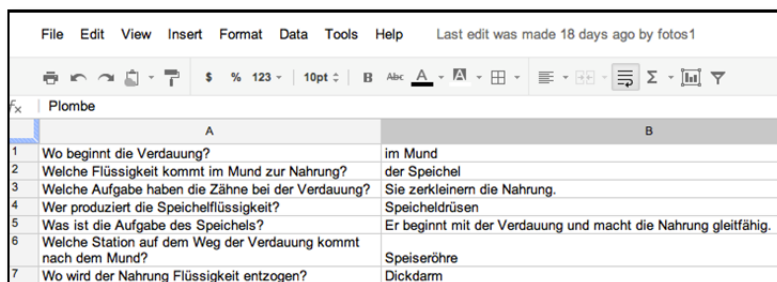
Musikerziehung	Podcast, Musikquiz, Klingeltöne
Bildnerische Erziehung	Fotostory, Museums-Dokumentation
Geografie	GPS-Geotags, Augmented Reality-Anwendungen, Schnitzeljagd
Informatik	QR-Code, Micromovies, Spiele
Geschichte	Informationsquelle, Museumsführer

## Lern-Applikation gestalten

In diesem Workshop haben die TeilnehmerInnen die Möglichkeit, eine eigene Lernapplikation für das Smartphone zu „basteln“. Den Lernenden wird es dadurch möglich, sich - im Selbststudium- mit eigenem Lerntempo schrittweise Wissen anzueignen.

### Karteikasten-Lernen

Für die Erstellung einer Lernkartei ist ein Zugang zu der Internet-Plattform „google.docs“ notwendig. (Demnächst: „google drive“)



	A	B
1	Wo beginnt die Verdauung?	im Mund
2	Welche Flüssigkeit kommt im Mund zur Nahrung?	der Speichel
3	Welche Aufgabe haben die Zähne bei der Verdauung?	Sie zerkleinern die Nahrung.
4	Wer produziert die Speichelflüssigkeit?	Speicheldrüsen
5	Was ist die Aufgabe des Speichels?	Er beginnt mit der Verdauung und macht die Nahrung gleitfähig.
6	Welche Station auf dem Weg der Verdauung kommt nach dem Mund?	Speiseröhre
7	Wo wird der Nahrung Flüssigkeit entzogen?	Dickdarm

In einem neuen Dokument werden in der ersten Spalte die Fragen eingetragen, in der zweiten die Antworten.

Wurde der Fragenkatalog erstellt, so muss das Dokument für die Anwender noch bereitgestellt werden. Dies erfolgt durch das Hinzufügen der Email-Adresse: [gwhizmobile@gmail.com](mailto:gwhizmobile@gmail.com)

Die Anwender der Lernkartei haben auf ihr Smartphone eine (Gratis-) Applikation namens „gFlash+“ zu installieren. Die App ist sowohl für Android, Symbian als auch Apple Geräte verfügbar.



Die Lernkartei kann nun im Katalog (gWhiz Catalog) gesucht und heruntergeladen werden. Die Anwendung setzt anschließend keinen Internetzugang mehr voraus. Wie die nachfolgenden Screenshots zeigen, kann diese Form des Karteikartenlernens auch noch erweitert werden: MultipleChoice, Bilder, Audio und sogar Video. (Diese Erweiterungen benötigen jedoch die kostenpflichtige Applikation.)



<https://docs.google.com>

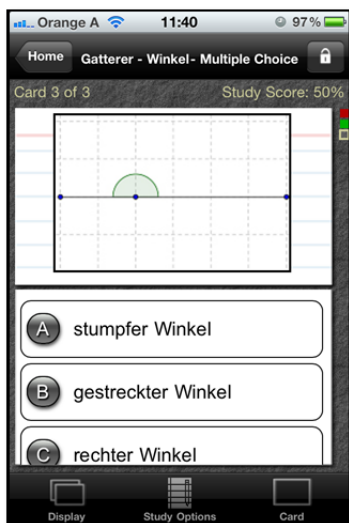


[www.gwhizmobile.com](http://www.gwhizmobile.com)

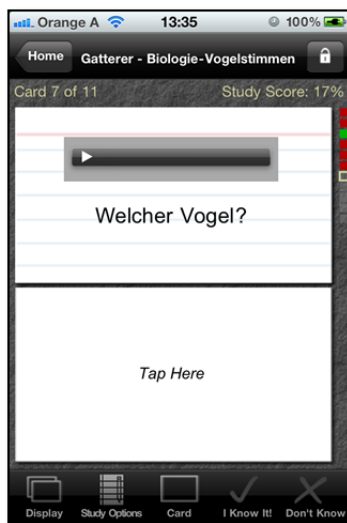


Auf den Smartphones präsentiert sich diese Form des Karteikarten-Lernens so:

MultipleChoice mit Bildern:



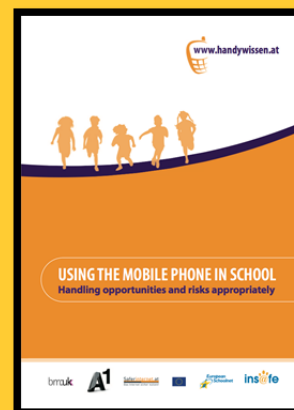
Einbindung von Audio-Files:



Für das Erstellen der jeweiligen Anwendung (insbesondere bei der Einbindung von Bildern, Audio-Files und Videos) helfen kommentierte Vorlagen:

<http://www.gwhizmobile.com/gWhiz/creating.php>

## Using the mobile phone in school



[http://www.saferinternet.at/uploads/tx\\_simaterials/Using\\_the\\_mobile\\_phone\\_in\\_school.pdf](http://www.saferinternet.at/uploads/tx_simaterials/Using_the_mobile_phone_in_school.pdf)