

# Smartphone-Tag

## Pestalozzi-Realschule Freiburg

### Klasse 5

#### **Englisch**

- Fotostory mit unterschiedlichen Apps unterschiedlicher Betriebssysteme erstellt
- Nutzung von LearningApps Vocabulary und Dictionary

#### **Deutsch**

- Sketche deutlich sprechen geübt und gefilmt

#### **Musik**

- „Digital meets analog“ – Ziel war es, virtuelle Instrumenten und analoge (Schlagzeug usw.) zum gemeinsamen Spielen zusammenzuführen. Es wurde mit der virtuellen Instrumente-App „Music Studio Lite“, die vorher auf den Smartphones der Schüler\_innen installiert wurde, musiziert. Die Smartphones wurden mit Audio-Kabel an einen Mehrkanal Mixer angeschlossen. Über eine Folie wurden Partiturstimmen gezeigt, die auf der Klaviertastatur der App gespielt wurden.

### Klasse 6

#### **Englisch**

- Da kein WLAN zur Verfügung stand, wurden Arbeitsaufträge für zwei Szenarien angeboten.
- *mit Internet-Verbindung*: In Kleingruppen über die real existierende Schule aus dem Englischbuch an Hand eines Fragenkatalogs recherchieren und die Ergebnisse in Interviewform als Sprachdatei aufnehmen.
- *ohne Internetverbindung*: Unregelmäßige Verben als Rap aufnehmen oder Vokabeln in Sequenzen aufnehmen, damit man mit den Audio-Dateien lernen kann.
- Lektürelesen. Smartphone diente als Nachschlagewerk bzw. Aufnahmegerät zur Schulung der Aussprache.

#### **Geschichte**

- Mit QR-Codes zu <https://segu-geschichte.de> und zur <http://www.kinderzeitmaschine.de> geleitet. Danach wurden Erklärvideos (mit *simpleshow*), Interviews (Audio) und Reportagen (Video) zum Thema Römisches Reich erstellt.

#### **Sport**

- Würfelbingo (Staffellauf-Spiel) mit der Würfel-App
- Wettspiel mit Würfel-App und das Smartphone als persönliche Stoppuhr

#### **Deutsch**

- Filmen einzelner Fabeln, die die einzelnen Gruppen selbst erfinden und darstellen mussten

### Klasse 7

#### **EWG**

- Es wurde ein *Kahoot!*-Quiz über den Regenwald durchgeführt. Mit QR-Codes kamen die Schüler\_innen zu Informationen zum Thema Regenwald, die danach in eine Tabelle (Beamer, Tafel, PC) eintragen wurden. Es wurde ein Feedback über *Kahoot!* eingeholt.

### **Geschichte**

- Mit QR-Codes Informationen zum Mittelalter gesammelt und sortiert. Der geplante Snapchat-Film zur Ballade wurde aufgrund fehlender Zeit nicht mehr umgesetzt.
- Es wurden Suchmaschinen, auch Kinder-Suchmaschinen, getestet und die unterschiedlichen Ergebnisse kritisch reflektiert und diskutiert (Internetrecherche zu zwei Burgen). Dabei wurde auch Algorithmen thematisiert.

### **Englisch**

- Wiederholung der Vokabeln „Tropical Rainforest“ mit Hilfe von leo.org. Danach wurden in Gruppenarbeit Länder und Tiere in den Regenwäldern der verschiedenen Kontinente auf Englisch recherchiert.

## **Klasse 8**

### **Sport**

- Jogging und Auswertung mit der App *Runtastic*

### **Englisch**

- In Kleingruppen (mindestens ein\_e Schüler\_in mit Internet) wurden mit Hilfe eines Fragenkatalogs Informationen zum amerikanischen Unabhängigkeitstag oder alternativ zum Film von Roland Emmerich gesucht. Antworten wurden in Interviewform als Sprachdatei aufgezeichnet.

### **Biologie**

- Erstellen von Erklärvideos zu den Themen Krebs, Zecken, Bakterien, Erste Liebe und Heilmethoden

### **Deutsch**

- *Kahoot!* zur Wiederholung rund um den Konjunktiv & Online-Übungen zur indirekten Rede

## **Klasse 9**

### **Physik**

- Es wurden Slow Motion-Aufnahmen der beschleunigten Bewegung erstellt, um diese exakt beobachten und auswerten zu können. Der freie Fall wurde mittels einer schiefen Ebene als verlangsamte beschleunigte Bewegung im Versuch dargestellt. Die Schüler\_innen arbeiteten in Vierer-Gruppen. Der Arbeitsauftrag lautete, die schiefe Ebene in sinnvolle gleichlange Streckenabschnitte einteilen, eine Kugel hinunterrollen zu lassen, jede\_r Schüler\_in sollte mindestens eine auswertbare Videosequenz drehen und die Videos zur Ermittlung des Beschleunigungsfaktors analysieren.

### **BK**

- Nutzung von *Pinterest* für eine Ideensuche für das nächstes Projekt. Nutzung von mit dem Smartphone erstellte Fotos als Vorlage für die aktuelle Zeichenaufgabe.

### **Chemie**

- *Nearpod*-Session zum Thema Salze

### **Mathe**

- Freiarbeit: Die Schüler\_inne hatten die Wahl, Snapchat-Stories zu erstellen, an einer *Nearpod*-Session zum Thema Kreise und Zylinder teilzunehmen oder mit Hilfe von YT-Erklärvideos Inhalte zu wiederholen/vertiefen.

## Vorbereitungsklasse

### **Mathematik**

- Mit der App *Calc Pro* Rechnungen mit Dezimalzahlen kontrolliert und mit *Photomath* Gleichungen aufgestellt, gelöst und gegebenenfalls kontrolliert.

### **Deutsch**

- Schüler\_innen haben eine Präposition mit Snaps bildhaft erklärt. Es wurde die Vokabelrecherche mit [leo.org](http://leo.org) eingeführt und geübt. Das Lesen wurde (Audiodatei) aufgezeichnet und ausgewertet.