

GRUNDSCHULE

Klasse 1 – 4

Henriette Dausend (Hrsg.)



**Digitale Medien
im Grundschulunterricht
gezielt einsetzen**

**Spielerisches Lernen
mit Apps & Co.**

Fertige Stundenentwürfe
zu Mathe, Deutsch, Englisch,
Sachunterricht, Sport, Kunst
und Ethik – so einfach geht's!

Cornelsen

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Förderung überfachlicher Kompetenzen durch den Einsatz digitaler Medien	5
Tipps zum Einsatz von	6
Fächer und Unterrichtsideen	
Mathe	
1 „Vom Millimeter zum Kilometer“ – ein virtuelles Mathemuseum (Klasse 3/4)	7
2 Körpernetze gestalten: Bunte Würfelnetze (Klasse 3/4)	11
Deutsch	
3 Zeitformen-Quizmaster (Klasse 3/4)	15
4 Dem Wert der Wörter auf der Spur (Klasse 3/4)	19
5 Mündliche Kommunikation: Gezielt Stimme und Körper einsetzen (Klasse 4)	23
Englisch	
6 At Home (Lernjahr 2/3)	27
7 Robin Hood: Myth and Mystery (Lernjahr 2–4)	30
Sachunterricht	
8 Was müssen das für Bäume sein ... (Klasse 2/3)	34
9 Mobilität mobil erarbeiten: Geocaching im Unterricht (Klasse 3/4)	37
10 Interaktive Schnitzeljagd (Klasse 2–4)	42
11 Hörspiel „Unser Schulweg“ (Klasse 2–4)	45
12 Lasten heben, Lasten bewegen (Klasse 4)	49
13 Wie ist ein Computer aufgebaut? (Klasse 4)	51
Sport	
14 Freerunning (Klasse 4)	55
15 Der gute Wurf (Klasse 3/4)	58
Kunst	
16 Farbdetektive: Im Garten mit Monet (Klasse 1–3)	62
17 Künstlerische Fotobearbeitung von Schülerporträtfotos (Klasse 3/4)	66
18 Kunstrezeption digital (Klasse 3/4)	69
Ethik	
19 Eintauchen in die virtuelle Freundschaft: Digital kommunizieren (Klasse 3/4)	74
Die Autorinnen und Autoren	78