

EXTRA
DIY: Ein Legevideo
selbst gedreht

Ausgabe

09

Nov. 2019

SCROLLER

Das Medienmagazin für Kinder

Thema

Lernen mit digitalen Medien

Mit anderen Augen

Mit Virtual Reality Dinge sehen, die man sonst nicht sieht

Digitaler Schulranzen

Das Handy als praktischer Schulbegleiter

Lernort Internet

Mit Videos zu Hause lernen



Schnapp dir deinen SCROLLER
Das kostenfreie Kindermagazin von Teachtoday

Eine Initiative von 

Das sind

Tom und Trixi

Und wieder ist der Einsatz des erfahrenen Forscherteams Tom und Trixi gefragt. Denn dieses Mal geht es um digitales Lernen. Was das ist, und wie das gehen soll, haben die beiden für euch unter die Lupe genommen. Für einen Schulvortrag lädt Trixi ihren Freund Tom zu einem Ausflug ins antike Rom ein und sie landen dabei mit ihren VR-Brillen im Kolosseum. Als wären sie live vor Ort, erleben sie im Zeitraffer, wie das größte Amphitheater im antiken Rom errichtet wurde, zu welchem Zweck es diente und wie sich die Menschen damals kleideten.

TRIXI

Völlig fasziniert von den Möglichkeiten digitalen Lernens erlebt Trixi den Reiz der virtuellen Realität und stellt fest, wie leicht es ist, sich dabei von einem Ort zum anderen zu bewegen. Ihr Wissen frischt sie jetzt – sehr zur Verwunderung ihres Hundes SCROLLER – auch in Online-Schnupperkursen auf.



TOM

Mit ein bisschen Skepsis lässt sich Tom auch dieses Mal wieder auf Trixis Abenteuerlust ein und erlebt, wie spannend digitales Lernen sein kann. Er lernt das verdrehte Klassenzimmer kennen, wie man YouTube-Videos sinnvoll nutzen kann und dass man mit Apps sogar Sprachen lernen kann.

Auf geht's!

**JETZT
BESTELLEN!**

**Möchtest du den SCROLLER
regelmäßig bekommen?**

Frag deine Eltern, ob du uns eine E-Mail senden darfst. Vergiss nicht, deinen Namen und deine Adresse anzugeben. Viel Spaß beim Lesen!
Dein SCROLLER-Team

Jetzt bestellen: kontakt@scroller.de

HALLO!

Digitale Bildung ist in aller Munde. Aber was genau ist das eigentlich? Dass unsere Gesellschaft immer digitaler wird, merken wir an alltäglichen Dingen, von denen wir viele ganz selbstverständlich mit dem Smartphone erledigen können: Fahrscheine kaufen, Nachrichten versenden, Fotos machen, Hausaufgaben checken und vieles mehr.

Denn heute tragen viele Kinder auch den Schulranzen in ihren Hosentaschen mit sich herum. Apps fürs Tablet und Smartphone bieten auf fast jede Frage eine Antwort. Sie helfen beim Vokabelnpauken ebenso wie bei den Vorbereitungen zum Mathe-Test. Das Lernen fällt dadurch vielleicht nicht immer leichter – aber digitale Medien können es spannender und lebendiger machen.

Wie das geht, zeigen Tom und Trixi bei ihrer Reise in vergangene Zeiten. Die Kinderreporter haben einen Ausflug in den Botanischen Garten in Berlin gemacht und erkundet, wie dort digital gearbeitet wird.

SCROLLER zeigt aber auch, wie du deinen Schulalltag mit dem Smartphone organisieren kannst, und gibt dir Tipps für spannende Apps, bei denen man was lernen kann. Und wer selbst einmal ausprobieren möchte, wie man schwierigen Lernstoff in Bildern ausdrückt, kann sein eigenes Legevideo erstellen.

Viel Spaß mit dem neuen SCROLLER wünscht

Annette Reuter

Annette Reuter
Projektleiterin Initiative Teachtoday
Deutsche Telekom AG
Group Corporate Responsibility

INHALT

S. 4 Nachgefragt
Chatgeflüster

S. 10 Schon gewusst?
Losgerätselt

S. 18 Gut gemacht!
Rangliste

S. 24 Dran gedacht!
Verirrt im Dschungel



S. 6
Alles Krokus?



S. 12
Digitaler Schulranzen



S. 22
Umgedrehter Klassenraum

CHATGEFLÜSTER

NACHGEFRAGT

Biologieunterricht in der 7a. Alle Schülerinnen und Schüler sitzen an den Tablets.

Was machen wir heute eigentlich?

Was über Meeresschildkröten, voll unspannend.

Herr Vogel will eine Präsentation am Smartboard zeigen. Aber die Technik streikt ...

Ach Mist, jetzt funktioniert der Laptop nicht.

Adrian hilft Herrn Vogel aus der Klemme.

Adrian: Hier Herr Vogel, Sie können meinen haben.

Herr Vogel fängt an, über Meeresschildkröten zu erzählen. Adrian ist gelangweilt, Rike chattet lieber.

Rike
Wie öde, ich wusste, dass es langweilig wird.

Elias
Ja, lieber mal in echt ansehen!!!

Juna
Boar ja, voll gähn ...

TIP
TIP
TIP
TIP

Ups, Rikes Nachricht im Gruppenchat kommt auch über Adrians Tablet rein und erscheint in Großansicht auf dem Smartboard.



NEUE NACHRICHT!



WHAT?!?

Auch Herr Vogel sieht die Nachricht ...



OH OH ...

Aber Herr Vogel nimmt es sportlich. Eine Woche später hat er der Klasse eine ganz andere Präsentation mitgebracht. Jetzt sind besondere Brillen Gesprächsthema Nummer eins im Klassenchat ...

Zwar nicht ganz echt, aber nah dran, oder?

Wow, davon muss ich der 7b erzählen ...



ENDE



KINDERREPORTER UNTERWEGS

JULIUS

EMILIO

EMMA

Alles Krokus, oder was?

Pflanzenkunde mit der App

Kann man mit dem Handy nur schöne Blumenfotos machen? Oder kann es womöglich dabei helfen, mehr über die Natur zu lernen? Diesmal haben die Kinderreporter den Botanischen Garten in Berlin besucht und bei der Biologin Gesche Hohlstein nachgefragt, welche Rolle digitale Medien bei ihrer Arbeit spielen.

Kinderreporter: Hallo Frau Hohlstein. Sie sind Biologin im Botanischen Garten. Welche Aufgabe hat denn der Botanische Garten?

Gesche Hohlstein: Wir erforschen die pflanzliche Vielfalt unserer Erde, wie Pflanzenarten entstanden sind, wie sie miteinander verwandt sind oder warum es in einer bestimmten Region der Erde viele Pflanzenarten gibt und in anderen weniger. Wir haben aber auch Erhaltungskulturen bedrohter Pflanzen.

Reporter: Wissen Sie denn, wie viele Pflanzen es hier im Botanischen Garten gibt?

G. H.: Im Botanischen Garten wachsen über 20.000 Pflanzenarten aus den unterschiedlichsten Regionen Europas, Amerikas und Asiens. In den Gewächshäu-

sern zeigen wir Pflanzen, die bei uns nicht wachsen können, weil sie ein sehr spezielles Klima benötigen. Wer alle Pflanzen hier sehen möchte, ist mindestens 22 Kilometer unterwegs.

Reporter: Können Sie sich denn alle Namen merken?

G. H.: Nein. Ich lerne aber jeden Tag dazu. Ihr könnt euch die Botanik, also die Lehre und Wissenschaft von den Pflanzen, wie eine eigene Sprache vorstellen. Ich lerne aber nicht nur Wörter, sondern auch, was die einzelnen Pflanzenarten ausmacht.

Reporter: Kann man Pflanzen heute nicht schon ganz einfach mit einer App erkennen?

G. H.: Manchmal. Es gibt Apps, die ein Pflanzenfoto auswerten und Namen vorschlagen. Aber

es gibt so viele Pflanzen, die ich anhand eines Fotos nicht sicher bestimmen kann. Das kann dann auch die App nicht.

Reporter: Benutzen Sie solche Apps?

G. H.: Im Alltag sind sie schon ganz praktisch. Aber sie helfen nicht in jedem Fall weiter. Denn ein Computer oder eine Maschine ist immer nur so gut, wie sie programmiert worden ist. Zwei Pflanzenarten können sehr ähnlich aussehen, aber sehr unterschiedlich sein. Kennt ihr zum Beispiel die Herbstzeitlose?

Reporter: Nein.

G. H.: Die Herbstzeitlose ist eine sehr giftige Pflanze mit einer sehr schönen Blüte. Aber sie kann leicht mit ungiftigen Krokussen verwechselt werden. Ich habe zahlreiche Apps ausprobiert und nicht immer haben

die Apps die Pflanze richtig erkannt.

Reporter: Und was machen Sie in so einem Fall?

G. H.: Ich habe gelernt, dass es auf das gute Zusammenspiel zwischen digitalen Medien und der eigenen Erfahrung ankommt. Bin ich bei einem Ergebnis unsicher, lese ich im Internet oder einem Buch nach und frage auch andere Expertinnen und Experten. Denn in meiner Arbeit ist es sehr wichtig, dass ich Ergebnisse überprüfe und dann meine Schlüsse daraus ziehe.

Reporter: Gibt es denn noch andere Fälle, in denen digitale Medien im Botanischen Garten eine Rolle spielen?

G. H.: Es gibt z. B. eine Forschungsgruppe, die sich mit Kieselalgen beschäftigt. Das sind kleine einzellige Algen. Sie sind so klein, dass man sie nur unter einem Rasterelektronenmikroskop angucken kann. Außerdem können wir mit diesem Mikroskop in die Zellen schauen und sie analysieren. So entstehen sehr viele Daten und Informationen, die wir auswerten. Dabei sind Computer eine große Hilfe.



Auf dem Weg zur Mimose, die ihre Blätter blitzschnell einklappen kann.



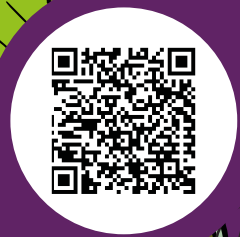
Julius, Emma und Emilio gehen gleich ins Große Tropenhaus.



Die Bäume im Gewächshaus sind schon ziemlich beeindruckend.



Wie funktioniert denn die Pflanzenbestimmung mit einer App?



PFLANZEN-APP

Hast du eine Pflanze entdeckt, die du nicht kennst? Für die Bestimmung gibt es zahlreiche Apps. Einige, wie zum Beispiel die Flora Incognita, funktionieren wie ein digitales Lexikon, in dem du stöbern kannst. Bei anderen lädst du ein Foto der Pflanze hoch und erhältst dann eine Beschreibung. Es gibt aber auch Apps, bei denen Expertinnen und Experten deine hochgeladenen Fotos bestimmen.





Beam me up, Trixi!

Eine Zeitreise der anderen Art

„Und jetzt Anlauf nehmen uuund ...“, ruft Trixi, die auf dem Sofa steht und ihre Arme ausbreitet. Sie holt aus und hüpf mit so viel Schwung auf den Boden, dass ihr fast die VR-Brille von der Nase fällt.

„Wolltest du nicht Hausaufgaben machen?“, fragt Tom stirnrunzelnd. „Na mach ich doch“, grinst Trixi und setzt Tom auch eine VR-Brille auf. „Woah“, ruft Tom, „das ist ja hoch!“ Auf einmal schwebt er über den Wolkenkratzern von New York. „Ich hoffe, du bist schwindelfrei“, kichert Trixi.

„Klar! Aber du nicht, oder? Das mit den Hausaufgaben war doch geschwindelt“, kontert Tom. „Nein, das gehört zur Vorbereitung für meinen Vortrag: Eine Zeitreise durch Bauwerke der Geschichte“, erklärt Trixi. „Und mit VR fühlt es sich wirklich wie eine Reise an!“

Sie tippt auf ihr Handy und plopp, stehen die beiden vor einem riesigen runden Bau. „Wahnsinn, das Kolosseum in Rom“, staunt Tom, „das kenne ich nur von Bildern, aber da wirkt es viel kleiner!“ „Hopp-la“, ruft Trixi und stolpert zur Seite. An ihr laufen zehn große Männer vorbei, die einen riesigen Stein hinter sich herziehen. „Du Tom“, flüstert sie, „wir sind gerade live beim Bau dabei!“

„Ob wir mithelfen können?“, fragt sich Tom. Er will den Stein anfassen, greift aber ins Leere.

„Haha, das schaffen die viel schneller allein“, lacht Trixi. Vor den Augen der beiden wird das Kolosseum in rasender Geschwindigkeit fertig gebaut. „Boah, so sah es also früher mal aus“, staunt Trixi, „komm, lass uns reingehen!“ „Hier ist aber was los“, ruft Tom. Trixi liest die Beschreibungstexte, die mitten im Bild auftauchen und erklärt: „Ja, früher gab es hier Gladiatorenkämpfe.“ „Ich glaube aber, dafür sind wir total falsch angezogen“, prustet Tom los, „oder hast du einen Umhang dabei? Den tragen hier alle, guck dich mal um!“

Auf einmal hören sie ein lautes Brüllen. „Oh je, das muss der Löwe in der Arena sein – schnell weg hier!“

Plopp! „Sind wir ... auf dem Mond?“, fragt Tom ungläubig. „Weiter weg hätten wir wohl nicht rennen können“, lacht Trixi. „Angeblich soll man von hier aus die Chinesische Mauer sehen.“ Sie kneift die Augen

zusammen und auch Tom zoomt ins Bild. „Mmh, nichts zu sehen“, meint er achselzuckend. „Das waren wohl nur Fake News!“

Da hat Trixi schon eine neue Idee: „Aber guck mal da, die Milchstraße! Lass uns surfen gehen! Und dann fliegen wir von Planet zu Planet!“ „Ja, los geht’s!“, ruft Tom begeistert, hält aber inne: „Warte mal! Hier gibt es ja gar keine Bauwerke!“ „Bauwerke, wieso?“, fragt Trixi verwundert. „Na hast du denn deinen Vortrag schon wieder vergessen?“, fragt Tom. „Du wolltest doch eine Zeitreise durch die Bauwerke der Geschichte machen!“

Trixi nimmt ihre Brille ab und kratzt sich verlegen am Kopf: „Oh, da haben wir uns wohl total verzettelt!“ „Du meinst wohl VR-zettelt“, grinst Tom.



Das **Kolosseum** war Austragungsort grausamer **Gladiatorenkämpfe** zur Unterhaltung der freien Bürger Roms.



Das **Kolosseum** ist das größte je gebaute Amphitheater der Welt. Es wurde zwischen 72 und 80 n. Chr. errichtet.



Die **Prätorianer** (lateinisch praetoriani) waren eine Garde-Truppe in der römischen Kaiserzeit.



Matrona war in der Gesellschaft des Römischen Reichs die Bezeichnung für eine Frau, die mit einem römischen Bürger verheiratet war.



KOLOSEUM
INFOS



Was ist VR?

Das alte Rom hautnah erleben? Oder eine Reise durchs menschliche Ohr machen? Die Virtual Reality (VR) macht es möglich. Dafür brauchst du ein Handy, eine VR-Brille und eine passende App. Wenn du die VR-Brille aufsetzt, entsteht um dich herum ein Bild, in dem du dich umgucken und bewegen kannst. Mit diesem sogenannten 360-Grad-Bild hast du den Eindruck, als wärst du direkt vor Ort.



SCHON
GEWUSST?



LACHER DES TAGES

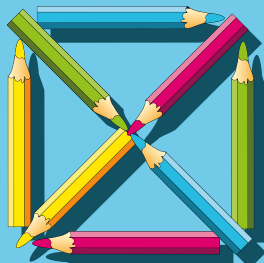
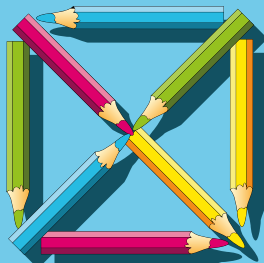
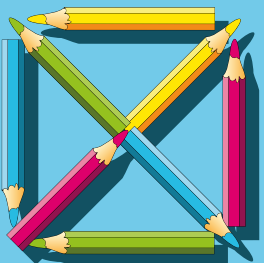
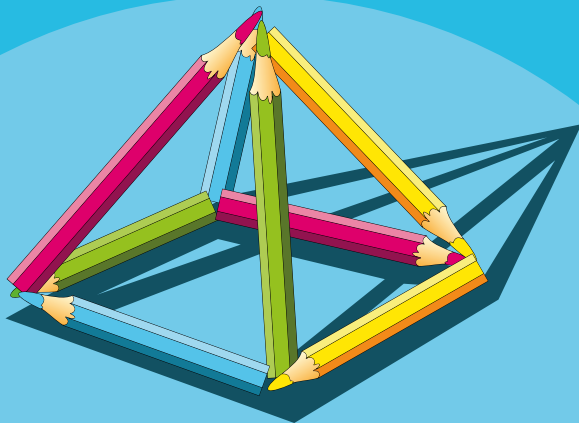
Max behauptet in der Schule, er sei der schnellste Rechner, den es gibt. Da fragt der Lehrer: „Was ist 45 mal 27?“ Max schreit heraus: „893!“ „Das ist falsch!“, sagt der Lehrer. Da antwortet Max: „Aber wahnsinnig schnell!“

HA! HA
HA HA HA
! HA HA HA
HA! HA HA!

SUCH- BILD

OMG

Suche aus den unteren drei Vierecken die Version, die der Pyramide entspricht. Achte dabei auf die Anordnung der Stifte.



FRAGE 1:

Was bedeutet das R in der Abkürzung VR?

FRAGE 2:

Umgangssprachlich sagt man zum Internet auch das ...

FRAGE 3:

Womit befasst sich die Botanik?

FRAGE 4:

Dein Handy ist eine Kreativbox, mit der du auch ein ... drehen kannst.

FRAGE 5:

Reality kann man mit Realität übersetzen – wie noch?

FRAGE 6:

Herr Vogel in unserer Fotostory zeigt seine Präsentation auf dem ...

FRAGE 7:

Wie nannte man in der Antike die Frau eines römischen Bürgers?

FRAGE 8:

Kopierte Textstellen musst du als ... markieren.

FRAGE 9:

Kennst du ein anderes Wort für Fragespiel?

FRAGE 10:

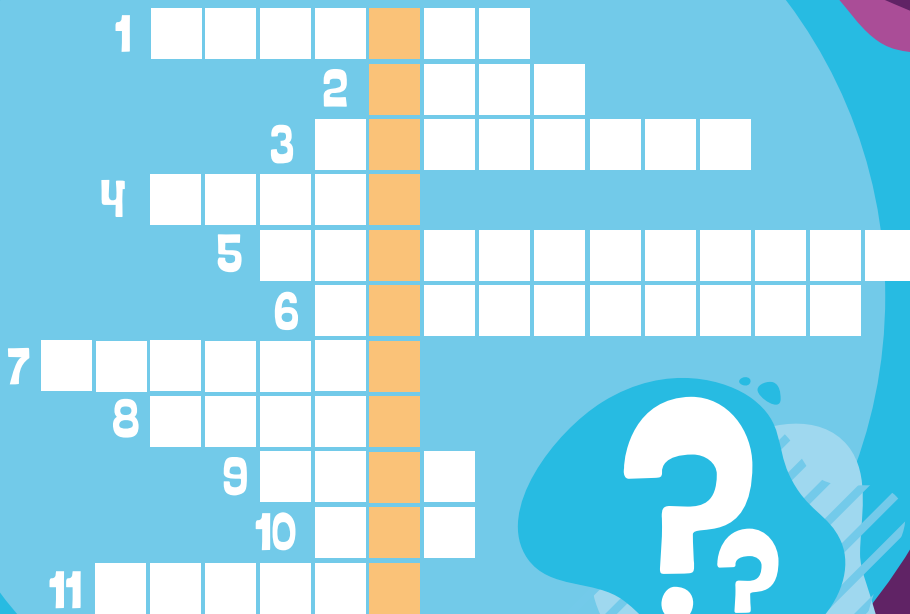
Wer ein Erklärvideo dreht, braucht ein klares Bild und einen guten ... ?

FRAGE 11:

Die Kinderreporter sind unterwegs im Botanischen ...



KREUZWORT- RÄTSEL



MONSTERJAGD

Irgendwo in diesem Heft haben sich diese fünf Monster versteckt. Findest du sie?



SCHICK UNS DEINEN LIEBLINGSWITZ!

Kennst du einen lustigen Witz zum Thema „Medien“? Vielleicht wird es der nächste „Lacher des Tages“. Schick uns deinen Favoriten an:

kontakt@scroller.de

DIE LÖSUNGEN GIBT'S HIER!

Na, alle Rätsel gelöst? Wenn nicht, dann folge dem QR-Code. So gelangst du auf die Webseite vom SCROLLER, auf der du alle Lösungen findest.

www.scroller.de

Digitaler Schulranzen

Ein praktischer Begleiter

Handy und Schule – das passt einfach nicht zusammen? Denkste! Denn mit dem Handy kann man nicht nur spielen und chatten, sondern es auch als praktischen Schulbegleiter nutzen. Schwere Bücher schleppen und Taschenrechner zu Hause vergessen war gestern – heute ist der Schulranzen digital und passt in jede Hosentasche!

Lernbegleiter

Du hast im Unterricht etwas nicht verstanden? Dein Handy kann sicher helfen.

Mit dem Handy kannst du:

- Lernvideos auf YouTube gucken
- Vokabeln mit einer App üben
- digitale Notizen machen

Planer

Hausaufgabe vergessen? Muss nicht sein. Das Handy ist dein persönlicher Planer mit Erinnerungsfunktion!

Mit dem Handy kannst du:

- Hausaufgaben notieren
- deinen Stundenplan einsehen
- eine Notenübersicht erstellen

Pausenfüller

Manchmal willst du in der Pause einfach mal für ein paar Minuten abschalten?

Mit dem Handy kannst du:

- dich mit der Clique verabreden
- gemeinsam zocken



Kreativbox

Für Kunst, Musik oder um Vorträge aufzupeppen: Lass deiner Kreativität freien Lauf!

Mit dem Handy kannst du:

- Fotos machen
- Musik komponieren
- digitale Bilder malen

Lexikon

Du musst nicht alles wissen, sondern nur wissen, wo es steht. Nutze dein Handy als digitales Nachschlagewerk!

Mit dem Handy kannst du:

- im Online-Lexikon lesen
- im Wörterbuch nachschlagen
- Orte auf der Weltkarte finden

Werkzeuge

Dein Handy ist ein richtiger Alleskönner, der viele Arbeitsmaterialien bereithält.

Mit dem Handy kannst du:

- mit der Stoppuhr die Zeit messen
- den Taschenrechner nutzen
- mit dem Lineal nachmessen

Handy, Tablet & Co

App-gefahren lernen!

Am Handy zocken macht richtig Spaß. Aber wusstest du, dass du mit einigen Spiele-Apps nicht nur Highscores knacken, sondern deine Fähigkeiten weiterbringen kannst? Geschicklichkeit, Konzentration, Knobelaufgaben – mit diesen Apps kannst du spielend lernen.



Name der App:

IMAGORAS

Die Welt ist dunkel und grau! Mit der Figur Flux hast du die Aufgabe, alles wieder in Licht zu tauchen. Dabei entdeckst du alte Kunstwerke, die mit Rätseln und Quiz zu neuem Leben erwachen.

Super

Das Spiel kannst du direkt mit einem Museumsbesuch in Frankfurt verbinden, wo die echten Kunstwerke hängen.

Nervfaktor

Gibt es leider nur für Tablets.

Spezial

Wenn du das Spiel gemeistert hast, kannst du deinen eigenen Flux kreieren!

Alles in allem:

Spaßfaktor: ★★★★★
Inhalt: ★★★★★
Animation: ★★★★★



Name der App:

BOTANICULA

Botanicula ist ein Abenteuerspiel mit Rätselspaß! Du bist Teil eines Teams von Baumtieren, das einen Baum von Parasiten befreien soll. Dabei lernst du den Baum und sein Innenleben genauer kennen.

Super

Wunderschöne Bilder, die angeklickt werden müssen, um das Rätsel zu lösen.

Nervfaktor

Die süßen Spielfiguren kommen zu wenig in den Rätseln vor. Und die Spielzeit ist ziemlich kurz.

Spezial

Alle Hinweise werden in Form von tollen Bildern gegeben.

Alles in allem:

Spaßfaktor: ★★★★★
Inhalt: ★★★★★
Animation: ★★★★★

INFOTAINMENT:

Spaß haben und dabei etwas lernen – das ist das Prinzip von Infotainment. Das Wort ist eine Kombination aus „Information“ und dem englischen „Entertainment“. Es beschreibt Medien, die unterhaltsam sind, dabei aber auch Wissen oder Fertigkeiten vermitteln. Das können neben Apps zum Beispiel auch Fernsehsendungen oder Zeitschriften sein.

Infotainment ist eine besondere Art des Lernens. Dabei sorgt der Spaßfaktor dafür, dass man sich das Erlernte leichter merken kann. Denn wenn wir das Wissen mit positiven Erlebnissen verbinden, bleibt es eher im Kopf hängen.



Name der App:

LEANDERS LICHTBOX

Spieglein, Spieglein – zeig mir die Maus! Bei Leanders Lichtbox bist du auf einem dunklen Dachboden auf Mäusejagd. Du musst Spiegel so positionieren, dass sie einen Lichtstrahl genau auf die Maus reflektieren. In den höheren Leveln ist das ganz schön knifflig!

Super

Die Navigation ist sehr einfach und übersichtlich gestaltet.

Nervfaktor

Am Handy ist es manchmal schwierig, die Spiegel perfekt zu drehen.

Spezial

Du kannst das Spiel in zwei Varianten spielen.

Alles in allem:

Spaßfaktor:
Inhalt:
Animation:



Übrigens:
Sprachen lernen mit Apps ist gerade voll im Trend!
Besonders viel Spaß macht es, wenn man daraus einen Wettbewerb macht, indem man beim Vokabelabfragen gegen andere antritt.



**GUT
GEMACHT!**

TAFFe TIPPS ZUM SUCHEN UND FINDEN

Was ist das Besondere am Körperbau einer Ameise? Und wie war das noch mal mit diesen Synonymen oder Homonymen? Antworten auf diese und viele andere Fragen findest du ganz schnell im Internet. Die taffen Tipps helfen dir, damit du bei deiner Informationssuche nicht nur schnell, sondern auch sicher und gekonnt unterwegs bist.



1. ÜBERLEGEN

Klar, bei der Informationssuche im Netz soll es schnell gehen. Aber du bekommst bessere Antworten, wenn du genau überlegst, was du suchst. Für eine Suche mit einer Suchmaschine kannst du eine Frage formulieren oder mehrere Begriffe schreiben.



2. VERGLEICHEN

Suchmaschinen sind im Informationsschmelgel richtig gute Helfer. Die ersten Treffer sind aber nicht automatisch die besten Ergebnisse. Nimm dir die Zeit und vergleiche mehrere Ergebnisse. Entscheide dann, welche Information dir weiterhilft.



3. PRÜFEN

Nicht alle Informationen aus deiner Trefferliste müssen richtig sein. Prüfe deshalb immer die Quellen der Suchergebnisse: Wer ist der Absender? Gibt es ein Impressum? Wer sind die Autorinnen und Autoren? Gibt es viele Rechtschreibfehler? Ein kritischer Blick hilft.



5. SICHER SURFEN

Keine Lust auf viele Treffer und lange, komplizierte Texte, die dir nicht weiterhelfen und die du nicht verstehst? Dann probiere doch einfach mal eine Kindersuchmaschine wie fragFINN, Blinde Kuh oder Helles Köpfchen aus.



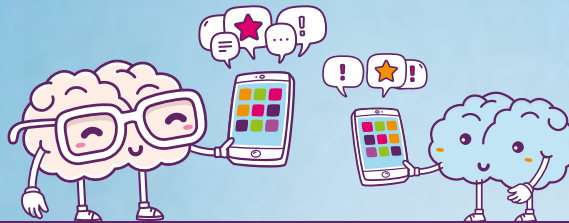
4. MARKIEREN

Mit „Copy and paste“ fügst du Inhalte schnell zusammen. Aber Texte, Bilder oder Videos darfst du häufig nicht einfach verwenden. Sei auf der sicheren Seite, indem du deine Quellen angibst oder Textstellen von anderen als Zitate markierst.



IMPRESSUM

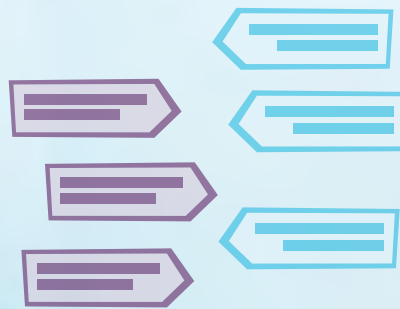
Schau mal auf die Seite 27 dieses SCROLLER-Magazins. Dort findest du unser Impressum. Da steht unter anderem, wer für das Magazin verantwortlich ist, wer daran mitgearbeitet hat oder auch woher die Bilder kommen. Laut Gesetz muss jede deutsche Webseite ein Impressum haben. Das Impressum ist hilfreich, wenn man sich nicht sicher ist, wie zuverlässig eine Information ist. Denn wie du weißt, gibt es im Netz eine Menge Falschmeldungen, die man auch Fake News nennt.



Lasst uns reden!

Sind Handys in der Schule ok?

Wie ist das bei dir? Darfst du das Handy mitbringen und es im Unterricht zum Lernen nutzen? SCROLLER hat auf der letzten Seite ein paar Meinungen zum Thema Handy in der Schule gesammelt. Tausch dich gemeinsam mit deinen Lehrkräften oder Eltern darüber aus. Was spricht für, was gegen das Handy in der Schule?



MITGEMACHT!

Die Spielregeln und Meinungskarten findet ihr auf der letzten Seite des Heftes.

Ihr habt eure Pros und Contras in der Rangliste festgehalten? Dann macht ein Foto davon und schickt es an kontakt@scroller.de oder teilt es auf Instagram mit dem Hashtag:

[#scrollermagazin](https://www.instagram.com/scrollermagazin)



ERWACHSENE

KINDER

+++++

+++++

+++++

+++++

++++

++++

++++

++++

+++

+++

+++

+++

++

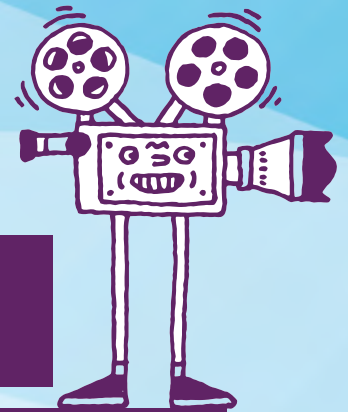
++

+

+

DAS GEHT GAR NICHT!

DEIN EIGENES LERNVIDEO



Bastelanleitung

Legevideo selbst gemacht

Matheformel noch nicht verstanden? Da helfen Lernvideos, denn sie erklären vieles ganz einfach in Bildern. Der Vorteil dabei ist, dass man sie sich so oft anschauen kann, wie man möchte! Lust, mal selbst ein Video zu drehen? Wir zeigen dir, wie's geht – mit der sogenannten Legetechnik.



1.

Das brauchst du:

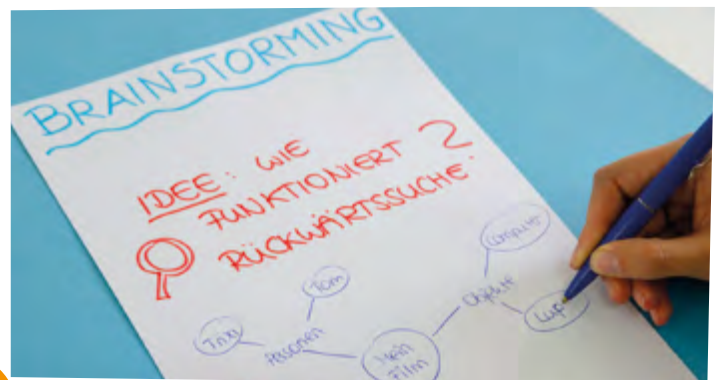
- Kamera/Smartphone und ein Stativ
- Lampe
- Bildmaterial
- Bastelkram/Stifte
- 1 Bogen farbiger Karton (A2)
- Headset
- App oder Schnittprogramm



2.

Ideen sammeln

Überlege dir, was du mit deinem Video erklären möchtest und wer angesprochen werden soll. Notiere dir das Thema und deine Ideen dazu auf einem Blatt Papier.



3.



Storyboard schreiben

Das Storyboard ist der Fahrplan für das Video! Dazu erstellst du eine Übersicht, wie und in welcher Reihenfolge die Bilder gelegt werden und welcher Text gesprochen wird. Schreibe den Sprechertext in eine Tabelle und zeichne zu jeder Szene eine kleine Skizze.

4.



Von der Skizze zum Bild

Überlege dir, mit welchen Materialien du deine Skizzen legen möchtest. Das können Fotos, Zeichnungen oder auch reale Objekte, wie zum Beispiel ein Stift, sein. Als Untergrund für die Materialien eignet sich ein farbiger A2-Karton.

5.

Drehset

Die Drehfläche sollte flach und gut beleuchtet sein. Nimm als Unterlage den Karton. Spann das Handy in ein Stativ. Wenn du auf dem Boden drehst, kannst du es auch auf die Tischkante legen. Teste, ob im Bildausschnitt alles zu sehen ist. Lege die Materialien für jede Szene griffbereit neben dich.



6.



Und Action!

Jetzt drehst du jede Szene Schritt für Schritt. Starte dazu die Aufnahme. Bewege die einzelnen Elemente mit den Händen ins Bild. Am besten funktioniert der Dreh, wenn jemand anderes den Text spricht, während die Szene gelegt wird.



7.

Der letzte Schliff

Schneide dein Video am Ende zusammen. Wenn du möchtest, kannst du es auch mit Musik unterlegen. Und fertig ist dein Lernvideo!

Tata!



RÜCKWÄRTSSUCHE

Das Internet ist voll von Bildern. Aber Achtung: Manche sind Fakes oder werden in einem vollkommen falschen Zusammenhang gezeigt. Doch woher weißt du, ob ein Bild echt ist? Um das herauszufinden, kannst du eine Bilder-Rückwärtssuche machen. Wie das geht, erfährst du im Legevideo mit Tom und Trixi.

Folge dem QR-Code zum Legevideo!

**DRAN
GEDACHT!**

UMGEDREHTER KLASSENRAUM



Sebastian Schmidt,

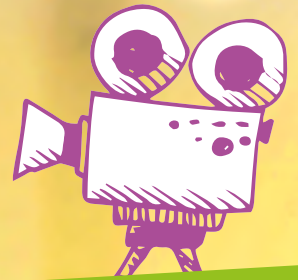
Für die Hausaufgaben sind Lernvideos total praktisch. Aber kann man mit ihnen wirklich gut lernen? SCROLLER im Gespräch mit Sebastian Schmidt, Lehrer in Pfuhl, und MrWissen2go, Mirko Drotschmann.

Lehrer mit Spaß am umgedrehten Klassenraum

WIE VERMITTE ICH WISSEN?

Grob gesagt: Beim „umgedrehten Klassenraum“ wird das, was normalerweise im Unterricht passiert, als Hausaufgabe erledigt. Im Unterricht ist dann Zeit für das, was oft Schwierigkeiten bereitet: die Übung und die Vertiefung ins Thema. Für die Vorbereitung auf den Unterricht produziere ich selbst Erklärvideos und zeige sie auf YouTube.

Digitale Medien haben beim Lernen eine große Bedeutung, weil sie eine bequeme Form des Lernens sind. Man kann sich zurücklehnen, Popcorn essen und sich dabei informieren. Ich gehöre zu denjenigen, die audiovisuell lernen. Ich schaue mir gern Lernvideos an und gucke dann noch einmal ins Buch. Viele YouTuber greifen außerdem Themen auf, für die sie sich begeistern. Das merken die Zuschauer und die Begeisterung steckt an.



NEUES LERNEN?

Heute lernen viele Kinder und Erwachsene mit Lernvideos oder Apps. Diese erklären den Lernstoff in knapper Form und veranschaulichen ihn mit Bildern und Ton. Man liest also nicht nur Texte wie in einem Buch, sondern lernt „audiovisuell“ (audio = hörbar, visuell = sehend). So versteht man den Inhalt leichter und kann sich auch besser daran erinnern.



Mirko Drotschmann

Journalist und YouTuber

Mirko Drotschmann erklärt als „MrWissen-2go“ spannende Fakten rund um Politik und Geschichte und beantwortet die Fragen seiner Zuschauer so objektiv und neutral wie möglich.

IST DAS ALLES GUT?

Zu Beginn waren Lernvideos und der veränderte Unterricht für mich komplettes Neuland und ich habe viele Fehler gemacht. Außerdem gehörte viel Überzeugungsarbeit im Kollegium, bei der Schulleitung, den Eltern und natürlich den Schülerinnen und Schülern selbst dazu. Meine erste Klasse war skeptisch, was diese Art des Unterrichts betrifft. Ich musste ihnen eine vierwöchige Probezeit versprechen. Am Ende wollte aber keiner mehr zum alten Unterricht zurück.

Dass jeder online Dinge veröffentlichen kann, ist erst einmal eine große Chance. Aber auf der anderen Seite ist es auch ein großes Risiko. Denn theoretisch kann auch jeder Unwahrheiten und Falschmeldungen verbreiten. Aus meiner Sicht sind auch die YouTube-Nutzerinnen und -Nutzer selbst in der Pflicht, sich zu informieren, wenn sie Videos schauen. Von wem kommt die Information? Sind das verlässliche Angaben, die ich auch woanders finde? Hat der Kanal ein Impressum? Das sind sehr wichtige Fragen.

IST DAS JETZT NEUES LERNEN?

Digitale Medien werden den Unterricht und die Schule verändern. Aber nicht mit ein paar Klicks oder so, dass alle nur noch vor ihren Geräten sitzen. Wer eine Klasse von heute begeistern möchte, braucht mehr als ein Whiteboard. Die Schülerinnen und Schüler sollten selbst zu Produzierenden werden und lernen, sich mit digitalen Medien auseinanderzusetzen, um an der heutigen Welt teilzunehmen. Wir Lehrkräfte werden dann eher zu unterstützenden Lernbegleiterinnen und Lernbegleitern.

YouTube mit Unterricht zu vergleichen ist, wie Äpfel mit Birnen zu vergleichen. Ich vergleiche YouTube eher mit Nachhilfe. Es ist eine Ergänzung zum Unterricht für diejenigen, die noch einmal etwas wiederholen wollen, was sie vielleicht nicht ganz verstanden haben. Ich glaube aber nicht, dass Videos die Schule ersetzen. Man braucht Lehrkräfte, die für die Fragen der Schülerinnen und Schüler da sind und deren Leistung beurteilen.

VERIRRT IM DSCHUNGEL!



26

17

30



47

4

25

18

29

45



34

33

21

3

42

16



9

40

48



12

24

1

23

37

49



11

START



SPIELREGELN

FÜR 2-4 SPIELER

Zum Spielen braucht man: Ein Handy, einen QR-Code-Reader oder die Kamera, Spielfiguren und einen Würfel. Schneide vor dem Spielbeginn das Zielfeld (rechts am Rand) aus und lege es auf das Feld mit der Nummer 50.

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, als Erster das Zielfeld zu erreichen. Aber Achtung, das Zielfeld ist beweglich! Zu Beginn stellt jede Mitspielerin und jeder Mitspieler eine Spielfigur auf das Startfeld.

Im Uhrzeigersinn wird reihum gewürfelt. Die Würfelzahl gibt an, wie viele Felder in beliebiger Richtung gezogen werden darf. Landet jemand auf einem QR-Code, scannt man ihn, folgt den Anweisungen und legt das Zielfeld auf die neue Nummer.

Die Spannung steigt. Wer ist jetzt dem neuen Ziel am nächsten? Viel Spaß!



SCROLLERS WUFF ZUM SCHLUSS

Was ein Vierbeiner über
Zweibeiner denkt.

Online- Schnupperkurs

Ich liebe Lernen! Das Schönste daran? Die Leckerlis! Wenn Trixi mir Kunststücke beibringt, ist das manchmal echt albern: Einen Ball auf der Nase balancieren oder eine Melodie mitbellen – da würde ich am liebsten ein großes Loch buddeln und mich darin verkriechen. Aber für die tollen Leckerlis mache ich doch alles. Und manchmal gibt's sogar zwei, wau!

Trixi lernt neuerdings am liebsten online. Gerade probiert sie einen Online-Schnupperkurs, sagt sie. Jetzt sitzt sie den ganzen Tag vor ihrem Tablet, mit Stöpseln im Ohr, guckt Videos und tippt rum. Ab und zu höre ich mal ein „Aaah“ und „Achso“, ansonsten ist es ganz still. Wenn ich dann mal dazwischen belle, heißt es „Pssst!“ Dabei will ich ihr doch nur zeigen, dass Schnuppern ganz anders geht!

Guck mal Trixi, man geht ganz nahe an das Tablet ran, atmet tief ein und nimmt dann die Fährte auf. So macht das ein richtiger Spürhund wie ich! Trixi hat mich aber nur zur Seite geschoben, als ich es ihr vormachen wollte. Ich frage mich auch, wieso sie ständig auf dem Tablet rumtippt und wischt. Wuff, so kann man das Schnuppern bestimmt nicht lernen. Meiner Meinung nach kann sie sich das Videoschauen und Getippe sparen und sich voll und ganz auf mich verlassen.

Für Menschen scheint es echt schwierig zu sein, das Schnuppern zu lernen. Da hilft auch das Tablet nicht. Aber vielleicht helfen ihr ein paar Leckerlis ;-)

Bis zum nächsten Mal!
dein **SCROLLER**



SCHAU AUF UNSERER WEBSEITE VORBEI:
WWW.SCROLLER.DE



TESTE DICH!

Du denkst, du weißt Bescheid? Wie fit bist du wirklich im Umgang mit Medien? Mach den Medienkompetenztest.

TAFFE TIPPS!

Mit unseren taffen Tipps kannst du super in die digitale Welt starten. Entdecke die Tipps.

UNTERWEGS

Unsere Kinderreporter sind für dich mit vielen Fragen unterwegs und erhalten spannende Antworten. Schau doch mal rein!

Impressum:

SCROLLER – das Medienmagazin für Kinder erscheint im Rahmen von Teachtoday, einer Initiative der Deutschen Telekom. www.teachtoday.de

Herausgeber: Deutsche Telekom AG
Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn

Verantwortlich: Barbara Costanzo,
Vice President Group Social Engagement, GSE
Deutsche Telekom AG

Konzeption und Umsetzung:
Helliwood media & education
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin, www.helliwood.de

Redaktion: Annette Reuter (Deutsche Telekom AG),
Martin DaBinnies, Anja Monz, Ana-Julia Rahmani,
Natascha Riebel, Alina Schmitt, Nancy Taschies, Steffi Weinert
(Helliwood media & education), INFOTEXT Berlin

Grafik und Satz: Marc Doerfert, Anja Monz

Projektbüro Teachtoday: Helliwood media & education,
E-Mail: kontakt@teachtoday.de

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co.KG, Berlin

Bildnachweis: Christian Griebel, Christiane Herold, Peter Seifert, Helliwood media & education; Rezensionen S. 14/15: Imagoras – Städel Museum; Botanicula – Amanita Design; Leanders Lichtbox – Stiftung Haus der kleinen Forscher; S. 22/23 Foto von Mirko Drotschmann; Schmott Photographers

Shutterstock.com/Bplanet; advent; mhatzapa; mything; Sasha-tigar; Olesia Misty; Macrovector; Daniela Barreto; Guz Anna; Yayayoyo; wowomnom; Merfin; Flatcat; ashva; vectortatu; SaveJungle; Golden Sikorka; Sarawut St; bioraven; Milanana; babilolka; Dilen; Astrovector; Creativecouplestudio; ONYXprj; Marysimpledesign; Irina Dolgikh; Valadzionak Volha; Pavlo S; Apolinarias; Bahau; Cernecka Natalja; Ol-art Illustration; Lagui; Alexandr Zadiraka; images72; emperorcossar; DimaBerlin; Kanea; khak; Nerthuz; lunarts_studio; MoreVector; SofiaV

1. Auflage: 25.000

ISSN: 2511-4425

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist.



@Scrollermagazin auf Instagram!



**FOLGE
UNS**

