

EXTRA

Anleitung: Dreh ein
eigenes Legevideo!

Ausgabe

09

Neuausgabe
Sept. 2020

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

Digitale Schule

Mit dem Laptop in den
Klassenraum



Schnapp dir deinen SCROLLER
Das kostenfreie Kindermagazin von Teachtoday

Eine Initiative von



Das sind

Tom und Trixi

Und wieder ist der Einsatz des abenteuerlustigen Entdeckerteams Tom und Trixi gefragt. Dieses Mal geht es um das Lernen mit digitalen Medien und die Frage, wo und wie damit gelernt werden kann. Gemeinsam erfahren Tom und Trixi, dass mithilfe der digitalen Medien nicht nur in der Schule, sondern überall gelernt wird. Denn mit dem Handy oder Laptop in der Tasche ist der Schulranzen eine Art digitaler Lernbegleiter.

TRIXI

Völlig fasziniert von den Möglichkeiten des digitalen Lernens taucht Trixi mit einer Virtual Reality-Brille in unbekannte Welten ein. Gemeinsam mit Tom erkundet sie für ihre Schulvorträge virtuelle und beeindruckende Orte. Ihr Wissen frischt sie aber auch gerne mit Lernvideos auf, wie ihr Hund **SCROLLER** fasziniert beobachtet.



TOM

Mit ein bisschen Skepsis lässt sich Tom auch dieses Mal wieder auf Trixis Abenteuerlust ein und erlebt, wie spannend virtuelle Welten sein können. Er erkundet, wie mit digitalen Medien gelernt wird und gibt Tipps, wie man im Informationsdschungel des Internets das Wissenswerte findet.

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!

Lernvideos, digitale Pinnwände, VR-Brillen – überall hört man diese Begriffe, wenn es ums digitale Lernen geht. Aber was genau ist damit gemeint? Und wie wird sich das Lernen in der Zukunft verändern?

Die Zukunft hat längst begonnen: Bereits jetzt tragen viele Kinder ihren „digitalen Schulranzen“ in der Hosentasche – ihr Handy. Für den Klassenchat, zum Nachschlagen oder Vokabeln Lernen ist es ein wichtiger Begleiter. Es gibt gute Apps fürs Tablet und Smartphone, mit denen man neue Dinge lernen, üben oder einfach spielerisch entdecken kann – und das an fast jedem Ort. Lernen wird dadurch nicht automatisch leichter, aber digitale Medien können es spannender und lebendiger machen.

Das erleben in dieser SCROLLER-Ausgabe auch Tom und Trixi bei einer Hausaufgabe für das Fach Geschichte, als sie mittels einer VR-Brille in das alte Rom reisen. Aber auch unsere Kinderreporter haben nicht schlecht gestaunt: Im Interview mit Schülerinnen und Schülern einer digitalen Schule erfuhren sie, dass alle dort einen Laptop haben und selbst entscheiden können, ob ein Buch, ein Stift oder der Laptop gerade besser zum Arbeiten geeignet ist.

Diese und viele weitere spannende Dinge zum Thema Lernen und digitale Medien erfährst du in diesem SCROLLER-Heft.

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!**
Die TOP 3

S. 24 **Dran gedacht!**
Verirrt im Dschungel



S. 6
Nicht ohne Laptop!



S. 12
Digitaler Schulranzen



S. 22
Schule im Wandel

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 am Smartboard eine Präsentation 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



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



NEUE NACHRICHT!



Auch Herr Vogel sieht die Nachricht ...



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



JOHANNA

JULIUS

EMMA

Nicht ohne den Laptop!

So sieht digitaler Unterricht aus

Am Otto-Nagel-Gymnasium in Berlin ist digitales Lernen absolut normal. Aber lernen Schülerinnen und Schüler dort anders? Und was macht eine digitale Schule aus? Die Kinderreporter haben vor Ort bei Elisa, Felix und Arne nachgefragt.

Kinderreporter: Habt ihr überhaupt noch Schulbücher in eurer Schultasche?

Elisa: Grundsätzlich nur sehr wenige, denn im Unterricht erarbeiten wir viele Themen oft ohne Bücher.

Reporter: Was macht eine digitale Schule aus?

Felix: Bei uns fangen alle ab der 5. Klasse an, mit einem eigenen Laptop zu arbeiten. In allen Klassenräumen gibt es Smartboards.

Elisa: Bei uns wissen alle Schülerinnen und Schüler sowie die Lehrkräfte viel über den Umgang mit digitalen Medien, wie man damit gut zusammenarbeitet und sicher kommuniziert.

Reporter: Wie sehen Unterrichtsstunden bei euch aus?

Elisa: Wenn wir zum Beispiel Plakate gestalten, dann arbeiten

wir mit unseren Laptops. Wir drucken keine Fotos aus und kleben sie auf, sondern erstellen die Plakate mit passenden Apps. Wir nutzen das Internet, um Themen zu recherchieren und uns über Dinge zu informieren, die wir noch nicht kennen.

Arne: Die Themen für jede Stunde werden uns meistens am Smartboard erklärt. Diese Präsentationen können wir herunterladen und fürs Lernen zu Hause nutzen. Das ist praktisch, wenn man mal krank ist.

Reporter: Was ist euer wichtigstes Arbeitsmittel?

Elisa: Das ist eindeutig der Laptop. Der meiste Lernstoff befindet sich nämlich online auf unserer Schullernplattform.

Felix: Wir arbeiten aber nicht nur mit dem Laptop, denn bei uns sollen alle Schülerinnen und Schüler lernen, selbst zu ent-

scheiden, welches Medium sie im Unterricht nutzen wollen. Die Älteren entscheiden selbst, wann und wie sie ein digitales Gerät einsetzen. Den Jüngeren wird öfter mal vorgegeben, welches Medium genutzt werden soll, da ein Laptop auch vom Lernen ablenken kann.

Reporter: Dürft ihr eure Handys in der Schule benutzen?

Elisa: Eigentlich gilt bei uns ein Handyverbot. Unsere Schulsprecher setzen sich aber gerade dafür ein, dass das Verbot gelockert wird. Denn wir nutzen im Schulalltag das Handy, da dort unter anderem unsere Stundenplan-App installiert ist.

Reporter: Könnt ihr eure Schule selbst mitgestalten?

Felix: Wir haben ein Forum, zu dem wir uns regelmäßig mit den Lehrkräften und Eltern treffen. Das nennen wir SELF (Schüler-

Eltern-Lehrer-Forum). Dort werden aktuelle Themen, Probleme und Wünsche besprochen. Wir treffen uns mehrmals im Jahr und diskutieren, wo die digitale Reise unserer Schule hingehen soll.

Arne: Wenn wir zum Beispiel interessante Apps oder Webseiten für den Unterricht finden, dann können wir die unseren Lehrerinnen und Lehrern vorstellen. Das nennen wir „Teach the Teacher“.

Felix: Unsere Interessen werden sehr ernst genommen und gerne aufgenommen, genauso wie Kritik und Anmerkungen. Das ist an unserer Schule schon etwas Besonderes.

Reporter: Wie stellt ihr euch die Schule der Zukunft vor?

Felix: Ich wünsche mir, dass Informatik in der Zukunft mal ein ganz normales Schulfach ist, denn wer in einer digitalen Welt lebt, sollte auch verstehen, wie sie funktioniert.

Elisa: Außerhalb der Schule haben digitale Medien, wie zum Beispiel das Smartphone, einen großen Einfluss auf uns. Wir benutzen sie selbstverständlich, um uns auszutauschen, damit zu arbeiten, einzukaufen und zu spielen. Sie sollten deshalb an allen Schulen normaler Alltag sein.



Seit über zehn Jahren wird am Gymnasium digital gelernt.



Felix engagiert sich mit Begeisterung als Kurssprecher.



Arne findet den Austausch zwischen Lehrern, Eltern und Schülern wichtig.



Für Elisa macht es der Mix aus digital und analog.



UMGEDREHTER KLASSENRAUM

Ein Beispiel für eine neue Form des digitalen Unterrichts ist der umgedrehte Klassenraum, auch flipped classroom genannt. Kurz gefasst geht es darum, dass sich die Schülerinnen und Schüler ein neues Thema über E-Learning (Online-Plattform, Lernvideo etc.) aneignen und der Unterricht dann für praktische Übungen, Problemlösungen und Fragen genutzt wird. Wie genau das aussieht, hat Scroller bei Sebastian Schmidt (Lehrer in Pfuhl) und MrWissen2go (Mirko Drotschmann, YouTuber) nachgefragt. Folge einfach dem QR-Code!





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, „genauso habe ich es mal in Minecraft gesehen, als wir damit in Geschichte eine Tour durchs alte Rom gemacht haben!“ „Hoppla“, ruft Trixi und stolpert zur Seite. An ihr schlurfen zehn große Männer vorbei, die einen riesi-

gen 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 im Bild auftauchen und erklärt: „Ja, früher gab es hier Gladiatorenkämpfe.“

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

„Wow, wo sind wir denn jetzt?“, fragt Trixi neugierig. „Hui, das ist ja ganz schön düster hier“, bemerkt Tom. „Wahnsinn“, staunt Trixi, „das sind alles unterirdische Gänge. Ob uns gleich

die Gladiatoren begegnen? Hier in der Beschreibung steht nämlich, dass wir im Verbindungsgang von der Gladiatorenschule zur Arena sind!“ „Puh, auf so eine Art von Schule habe ich nun wirklich keine Lust“, meint Tom.

Da hat Trixi schon eine neue Idee: „Lass uns nach oben in die Sitzränge gehen, vielleicht treffen wir auf einen Prätorianer“. „Präto ... was?“, fragt Tom stirnrunzelnd. „Ist das auch ein Bauwerk?“ „Bauwerk, wie kommst du denn darauf?“, fragt Trixi verwundert. „Na hast du denn deinen Vortrag vergessen?“, fragt Tom, „du wolltest doch eine Zeitreise zu den Bauwerken 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

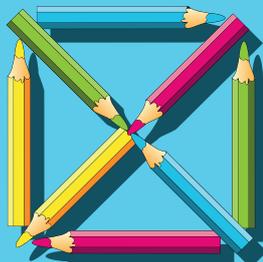
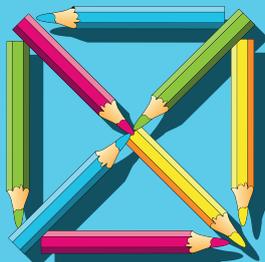
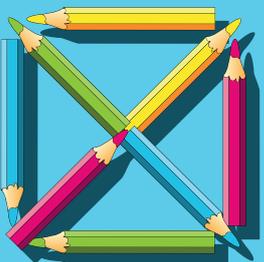
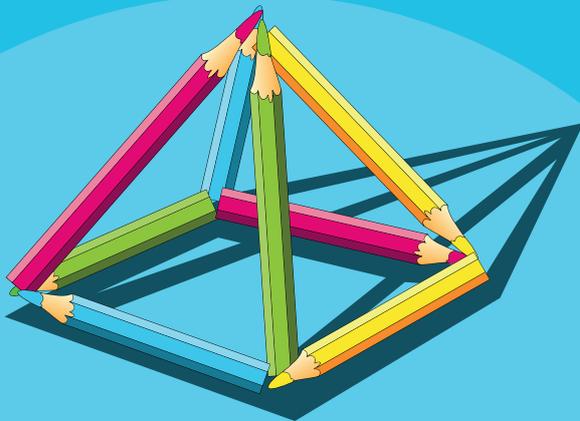
Max behauptet in der Schule, er sei der schnellste Rechner, den es gibt. Da fragt der Lehrer: „Was ist 45 mal 27?“ Max schreit heraus: „893!“ „Das ist falsch!“, sagt der Lehrer. Da antwortet Max: „Aber wahnsinnig schnell!“

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:

In welchem 3D-Videospiel hat Tom das Kolosseum gesehen?

FRAGE 4:

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

FRAGE 5:

Jede Webseite muss laut Gesetz ein ... haben.

FRAGE 6:

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

FRAGE 7:

Ein wichtiges Arbeitsmittel der Schüler am Otto-Nagel-Gymnasium ist der ... ?

FRAGE 8:

Kopierte Textstellen musst du als ... markieren.

FRAGE 9:

Kennst du ein anderes Wort für Fragespiel?

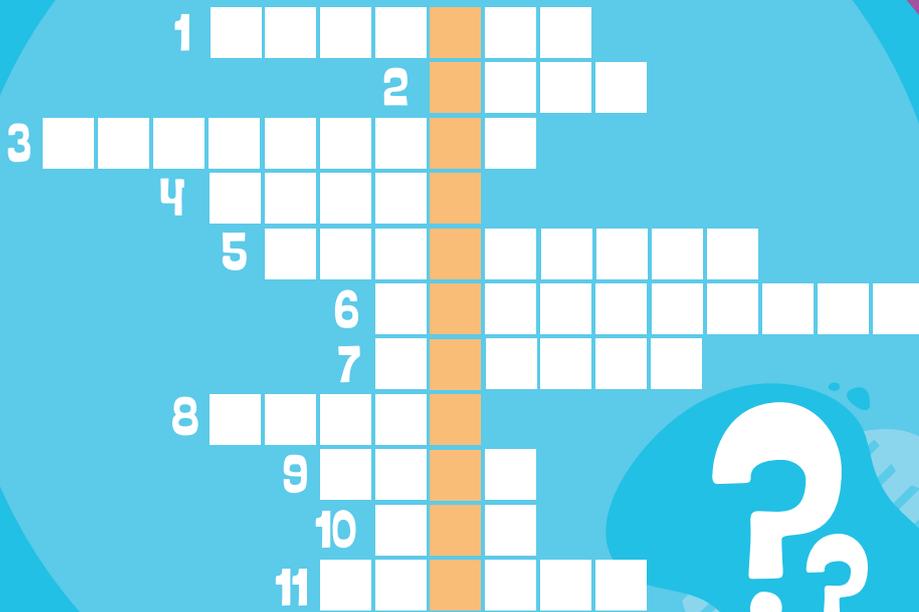
FRAGE 10:

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

FRAGE 11:

Wie heißen die Figuren in der Mathe-Übungsapp?

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

Lernbegleiter

Der neue Lernstoff ist nicht einfach? Dein Handy kann sicher helfen.

Mit dem Handy kannst du:

- Lernvideos gucken
- den neuen Stoff mit einer App üben
- digitale Pinnwände zum Thema suchen

Planer

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

Mit dem Handy kannst du:

- Hausaufgaben notieren
- deinen Stundenplan einsehen
- Schultermine festhalten

Pausefüller

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 und die Quellen deines digitalen Nachschlagewerks prüfen.

Mit dem Handy kannst du:

- im Online-Lexikon lesen
- im Wörterbuch nachschlagen
- mit einer App Pflanzen bestimmen

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 vielen Apps nicht nur Highscores knacken, sondern deine Fähigkeiten weiterbringen kannst? Mathe-Profi werden, eigene Lernvideos drehen oder knifflige Logikrätsel lösen – mit diesen Apps kannst du spielend lernen und gestalten.



Name der App:

STOP MOTION STUDIO PRO

Mit dieser App wirst du selbst Regisseur und drehst kleine Filme. Manchmal eignen sich die Filme gut, um eine Hausaufgabe mal anders zu präsentieren.

Super

Es gibt jede Menge coole Sounds und Geräusche zur Auswahl.

Nervfaktor

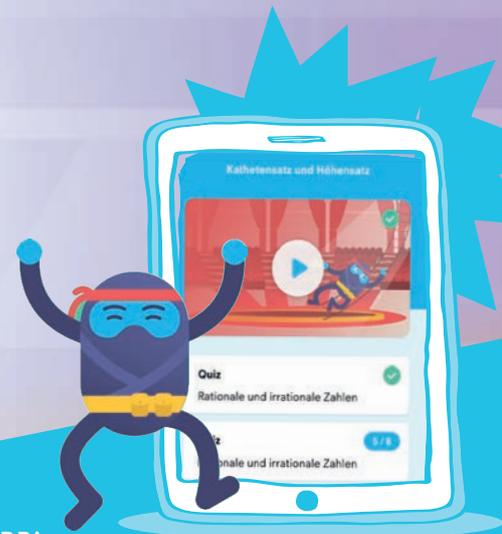
Manchmal hängt sich die App auf.

Spezial

Man kann sogar einen Vor- und Abspann für den Film einbauen.

Alles in allem:

Spaßfaktor: ★★★★★
Bedienung: ★★★★★
Funktionen: ★★★★★



Name der App:

CLASSNINJAS

Die App für alle Mathe-Muffel! Schritt für Schritt lernt man mit den ClassNinjas Mathe: Per Video wird ein Thema erklärt und mit Übungen und kleinen Testaufgaben taucht man so richtig rein.

Super

Von Klasse 5-8 kann man alle Mathe-Themen üben. Mit den Ninjas macht das besonders viel Spaß!

Nervfaktor

Das Quiz ist manchmal etwas langweilig.

Spezial

Für jede abgeschlossene Lektion bekommt man einen Badge von einem der coolen Ninjas.

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 Erlernete leichter merken kann. Denn wenn wir das Wissen mit positiven Erlebnissen verbinden, bleibt es eher im Kopf hängen.



Name der App:

THINK ROLLS SPACE

In diesem Denk- und Rätselspiel machst du mit einem rollenden Alien eine aufregende Reise auf unzählige Planeten mit vielen fantastischen Objekten und coolen Käsemonstern. Dabei gilt es in über 200 Level viele knifflige Aufgaben zu lösen, um den richtigen Weg zu finden.

Super

Viele abwechselnde Kniffelaufgaben, die ein vorausschauendes Denken erfordern.

Nervfaktor

Manchmal braucht man viel Geduld, um eine Aufgabe zu lösen.

Spezial

Es gibt viele lustige Monster und Aliens, die einen richtig zum Lachen bringen.

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!**

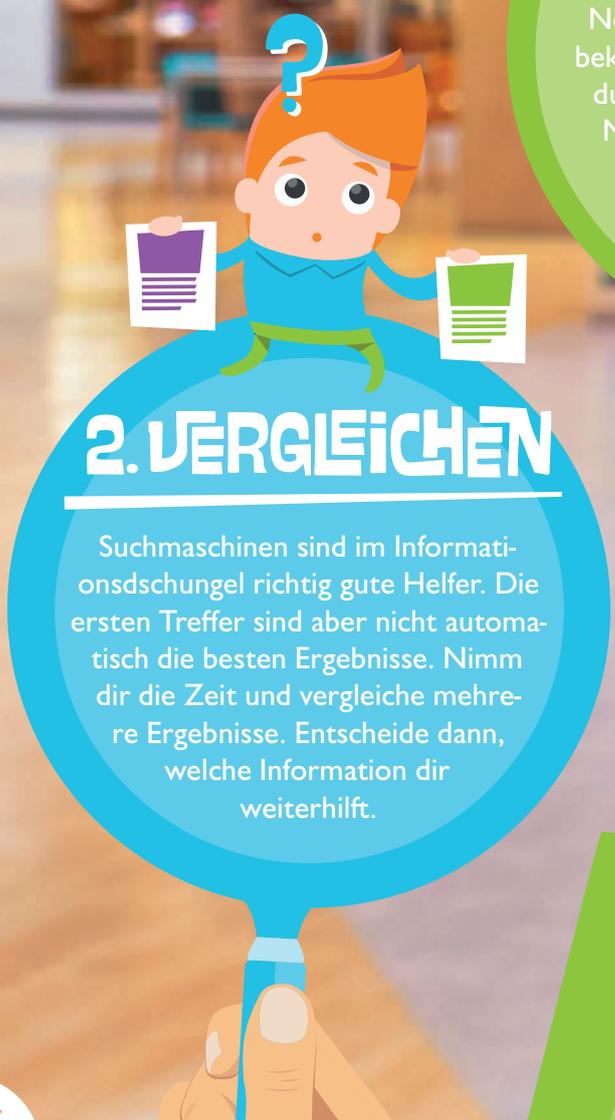
TAFELTIPPS ZUM SUCHEN UND FINDEN

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. Nutze für deine Suche eindeutige und passende Begriffe oder formuliere eine kurze Frage.



2. VERGLEICHEN

Suchmaschinen sind im Informationsschmelz 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, ungeeignete Inhalte und lange, komplizierte Texte, die dir nicht weiterhelfen? Dann probiere doch einfach mal Kindersuchmaschinen wie fragFINN, Blinde Kuh oder Helles Köpchen 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. Ein Impressum findest du auch auf scroller.de, denn 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.

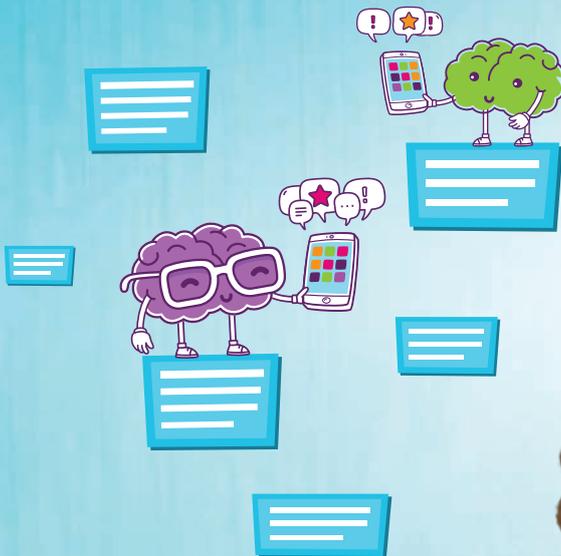
FÜR
KINDER
UND
ERWACHSENE
DIE TOP 3



Lasst uns reden!

Mit Medien zu Hause lernen

Im Klassenchat über Hausaufgaben sprechen? Spannende Lernvideos anschauen und mit deiner Lieblingsmusik Vokabeln pauken? Jeder hat beim Lernen eigene Vorlieben. Was genau brauchst du, um gut zu lernen? Und was denken deine Eltern? Sprecht gemeinsam darüber, was wichtig ist, damit du mit Medien zu Hause gut lernen kannst.



SO GEHT'S:

Schneidet die Meinungskarten rechts aus. Es gibt auch leere Karten zum Selbstauffüllen. Was ist dir, was deinen Eltern wichtig? Wählt eure jeweiligen TOP 3 aus und nummeriert die Karten nach ihrer Wichtigkeit (1-3). Tauscht euch über eure TOP 3 aus. Gibt es sogar gleiche Meinungen?

#scrollermagazin



ERWACHSENE

KINDER

Du brauchst einen festen Rhythmus.

Ich möchte mit Freunden lernen.

Wir legen Nutzungszeiten und WLAN-Zeiten fest.

Ich brauche Kopfhörer für den Videochat.

Du musst auf seriöse Quellen im Internet achten.

Wir sprechen darüber, wie du im Internet sicher recherchierst.

Ich möchte beim Lernen Musik hören.

Ich möchte das Handy nutzen, um zu lernen.

Ich benötige jederzeit WLAN.

Wir möchten zusammen über Lernergebnisse sprechen.

Wir sprechen gemeinsam über wichtige Sicherheitseinstellungen.

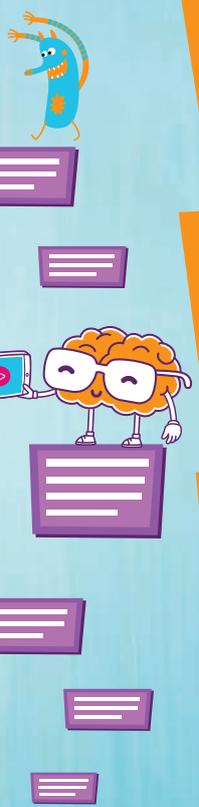
Ich möchte am Klassenchat teilnehmen.

Du brauchst einen eigenen Laptop oder Computer.

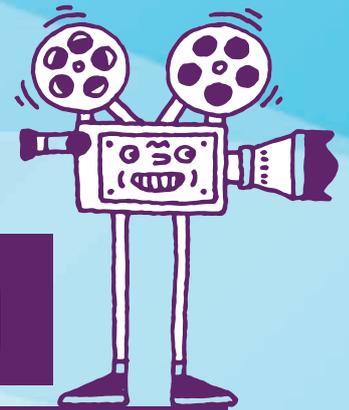
Ich möchte nach dem Lernen spielen.

Ich brauche einen eigenen Laptop oder Computer.

Du benötigst nicht für alle Aufgaben digitale Geräte.



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:

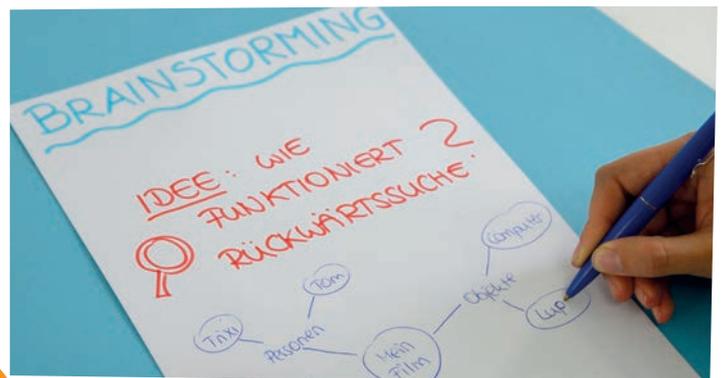
- Kamera/Smartphone und ein Stativ
- Lampe
- Bildmaterial
- Bastelkram/Stifte
- 1 Bogen farbiger Karton (A2)
- Headset
- App oder Schnittprogramm



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!

SCHULE IM WANDEL



Ines Bieler,

Lehrerin und Expertin für digitales Lernen

Unser Alltag wird immer digitaler und das verändert das Lernen. Aber wie genau werden junge Menschen darauf vorbereitet und wie werden sie in Zukunft lernen? Scroller hat darüber mit der Lehrerin Ines Bieler und dem Arbeitsexperten und Makerspace-Leiter Peter Pröpper gesprochen.

WAS BRAUCHT ES?

Das Lernen mit digitalen Medien ist an Schulen nach wie vor nicht selbstverständlich. Doch so wie unser Alltag müssen auch sie digitaler werden. Zum Beispiel muss der sichere Umgang mit dem Internet und dem Laptop oder Handy gelernt werden. Das betrifft aber nicht nur die Schülerinnen und Schüler. Denn Lehrerinnen und Lehrer werden immer wieder neue Fragen beantworten müssen, zum Beispiel: Wie kann die Klasse in Kontakt bleiben, wenn wir nicht in der Schule sind?

Im Leben geht es nicht nur ums Auswendiglernen, sondern ebenso ums Ausprobieren und Machen. Es geht darum selbst etwas zu erschaffen. Dafür braucht es Räume zum Experimentieren, in denen junge Menschen eigene Ideen diskutieren und gemeinsam umsetzen. Das sollten große Lernräume sein, in denen das Equipment für die immer wichtiger werdenden Themenbereiche wie 3D-Design, 3D-Druck, Mikroelektronik und Robotik bereit steht. Dazu gehören Kreissägen und Nähmaschinen aber auch Notebooks für jeden.



MAKERSPACES

Sogenannte Makerspaces sind offene Werkstätten, die jedem den Raum und die Mittel bereitstellen, um eigene Projekte durchzuführen. Sie bieten dir die Möglichkeit, moderne, industrielle Produktionsverfahren und Arbeitsmittel wie Werkbänke, Nähmaschinen bis hin zu Laserschneidern und 3D-Druckern kennenzulernen.



Peter Pröpper

Leiter Makerspace Bonn

Peter Pröpper ist leidenschaftlicher Bastler, Biker, Macher und gibt im Makerspace Bonn sein Wissen gern an Neugierige und junge Tüftler weiter.

WIE GEHT ES?

Es ist noch gar nicht so lange her, da haben Schüler und Schülerinnen hauptsächlich das gelernt, was vorn im Klassenraum an der Tafel stand. Oder sie saßen zu Hause über ihren Schulbüchern. Es waren die Lehrer, die jungen Menschen neues Wissen beigebracht haben. Dabei ist es wichtiger, dass sie lernen, selbst zu denken. Zukünftig werden junge Menschen viel öfter die Entscheidung darüber haben, was sie mit welchen Mitteln und Medien lernen möchten.

Schule soll auf das Leben und die Arbeitswelt vorbereiten. Gerade in der Arbeitswelt hat sich in der letzten Zeit viel verändert. Ich leite ein Makerspace in Bonn, also eine offene Werkstatt, die jungen Menschen die Möglichkeit bietet, eigene Projekte, zum Beispiel im Filmbereich, durchzuführen. Die Schülerinnen und Schüler lernen aber ebenso löten, nähen, programmieren oder Schmuck gestalten. Bei uns geht es darum, selbstbestimmt zu arbeiten, Spaß zu haben und zu verstehen, welche Berufe und Fähigkeiten in Zukunft wichtig sind und was davon zu einem passt.

WAS IST IN ZUKUNFT?

Eine Schule ganz ohne Schulfächer, Klassen und Schulstunden: Ganz so wird es in der Zukunft wahrscheinlich nicht aussehen. Aber es wird sicher viel häufiger in kleinen Gruppen gearbeitet und gelernt werden. Gemeinsam werden neue Themen entdeckt und die Schülerinnen und Schüler werden immer häufiger mitbestimmen, wie sie den Lernprozess zu diesen Themen gestalten möchten und welche Medien sie dafür einsetzen. Da wird es auch normal sein, dass sie den Lehrerinnen und Lehrern etwas Neues beibringen.

Was in der Schule viel zu kurz kommt: Wir sollten öfter diejenigen fragen, die es wirklich betrifft, nämlich die jungen Menschen. Sie sollten in Zukunft die Chance haben, Ideen selbst umzusetzen. Für diesen Lernprozess ist es umso wichtiger, dass sie am Ende Ergebnisse präsentieren und diese besprochen werden. Warum sollte ein Zehnjähriger nicht schon einen Roboter bauen, wenn er Lust darauf hat? Wir sollten Kinder vielmehr darin motivieren, sich etwas zuzutrauen.

VERIRRT IM DSCHUNGEL!



26

17

30



47

4

25

18

29

45



38

34

33

21

3

42

16

9

40

48

12

24

1

23

37

49

27

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!



SCROLLER'S WUFF ZUM SCHLUSS

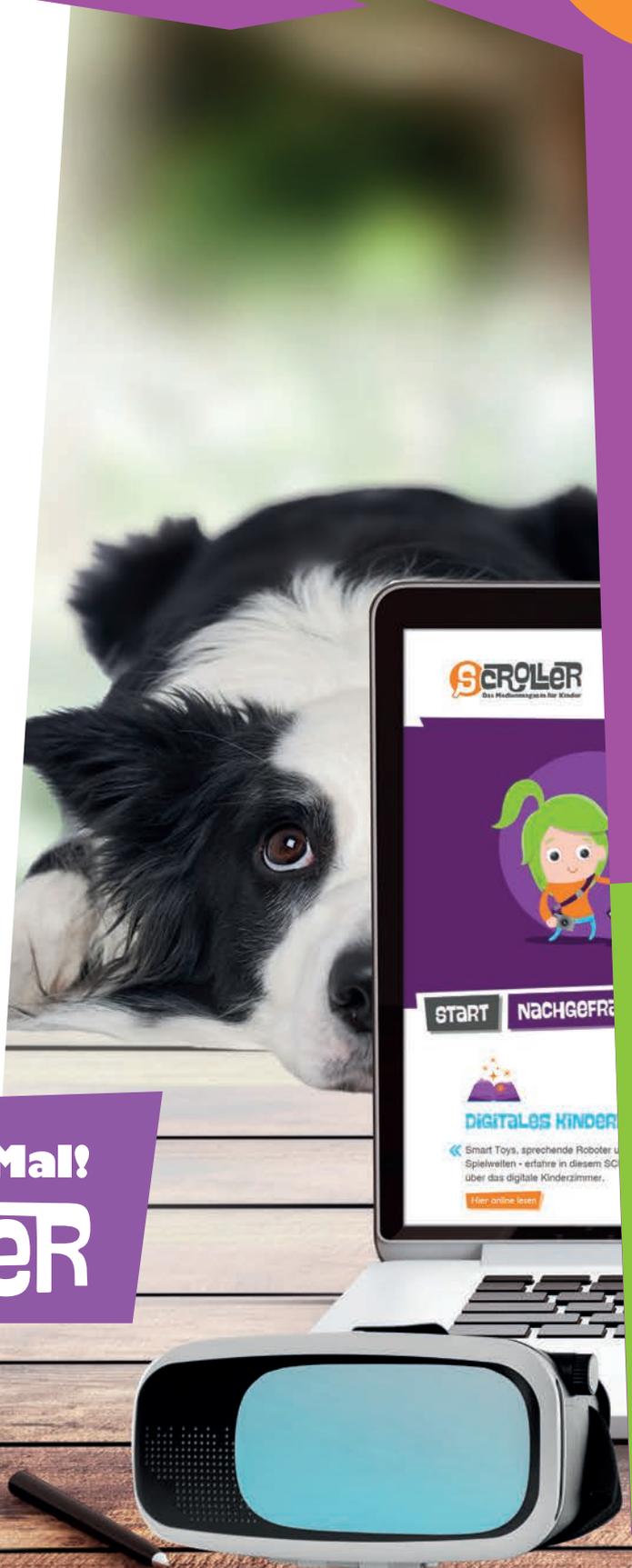
Was ein Vierbeiner über
Zweibeiner denkt.

Einfach gelernt?!

Immer öfter sitzt Trixi jetzt vor diesem Gerät mit den vielen Tasten. Sie starrt es an, nickt mit dem Kopf oder sagt „Ich habe eine Frage!“ Dann murmelt sie zu mir: „Oh je Scroller. Ich muss ein Lernvideo über mathematische Gleichungen anschauen.“ Zwei Minuten später brummelt sie: „Puh ist das schwer, noch mal anschauen!“ Nach dem fünften Mal ruft sie begeistert: „Ja cool, gecheckt!“

Heute ist Tom da. Er und Trixi sagen etwas von „Vortrag vorbereiten“. Aber was ist D-A-S? Beide setzen sich so ein großes schwarzes Teil auf die Nase. So ähnlich sah letztens die dicke Fliege aus, die mir um die Augen schwirrte. Trixi sagt „Mit VR fühlt es sich wie eine Reise an!“ VR? Nie gehört. Vielleicht ein neues Hundeleckerli, so was wie VierbeinerRagout? Mmh!

Boah, endlich legen Tom und Trixi dieses VR-Ding weg. Sie schnappen sich ihre Handys ... aaah, und die Hundeleine. Also Gassi gehen! Aber draussen geht es überhaupt nicht vorwärts – an jede Pflanze halten sie das Handy ran und murmeln was von „Mmh, vielleicht ist das ein Flieder?“ Häh, was, Flieder? Wuff, ich brauche dringend meinen Baum! Und den kenn ich ganz genau, Trixi. Wuff!



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: ClassNinjas: classninjas.com ©2020, Stop Motion Studio Pro: © CATEATER, LLC, Think Rolls Space: © 2020 Avokiddo; S. 22/23 Fotos privat: Ines Bieler/Peter Pröpper

Shutterstock.com/Bplanet; advent; mhazapa; mything; Sasha-tigar; Olesia Misty; Macrovector; Daniela Barreto; Guz Anna; Yayayoyo; wowomnom; Merfin; Flatcat; ashva; vectortatu; SaveJungle; Golden Sikorka; Sarawut St; bioraven; Milanana; balabolka; Dilen; Astrovector; Creativecouplestudio; ONYXprj; Marysimpledesign; Irina Dolgikh; Valadzionak Volha; Pavlo S; Apolinaris; Bahau; Cernecka Natalja; Ol-art Illustration; Lagui; Alexandr Zadiraka; images72; emperorcosar; DimaBerlin; Kanea; khak; Nerthuz; lunarts_studio; MoreVector; SofiaV; pikcha; maljuk; BlurryMe; Den Rozhnovsky; Dora Zett

1. Neuauflage: 8.000

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

