

MEDIENKONZEPT



Willkommen in unserer Online-Klasse



Deutsch



Deutsch

Mathe



Mathematik

Sachunterricht



Sachunterricht



GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE HÜNSBORN

2021 AKTUELLES DIE SCHULE DIE KLASSEN KINDERSEITEN **INFOS** KONTAKT

Infos » Infobretter

Lernen auf Distanz	2 Jahre vor der Schule?	Weiterführende Schulen	Digitales Aufwachen
<p>Lernen auf Distanz</p> <p>Informationen und Verfahrenswissen für das Lernen während der Corona-Pandemie.</p>	<p>2 Jahre vor der Schule?</p> <p>Tipps und Informationen, wie Sie Ihr Kindergarten-Kind in seiner Entwicklung fördern können.</p>	<p>Weiterführende Schulen</p> <p>Informationen zum Übergang nach dem 4. Schuljahr mit fortlaufend aktualisierten Terminen.</p>	<p>Digitales Aufwachen</p> <p>Informationen, Links und Impulse zu Themen, die das Aufwachen im und mit dem Internet</p>

INHALTSVERZEICHNIS

Ausgangslage.....	3
Curriculare Verankerung.....	5
Technische Ausstattung	6
Infrastruktur zum Lernen, Kollaborieren und Kommunizieren.....	7
Logineo NRW (Verwaltungscloud)	7
Edudocs / Nextcloud (pädagogische Cloud).....	7
Logineo LMS	7
Taskcards / Padlet	7
Schulmanager Online	8
Fortbildungsplanung	8
Weitere Prozessgestaltung und Evaluation	9
Anhang: Tabellarische Übersicht der eingesetzten Apps.....	9

“Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.”

KMK Strategiepapier, 12/2016¹

Ausgangslage

Wir leben im Zeitalter der Digitalisierung. Digitale Prinzipien und Praktiken durchdringen unser Leben und sorgen für rasanten Wandel und grundlegende Umwälzungen. Schule muss sich diesem Umstand stellen. Zur umfassenden Bildung jedes Menschen gehört deshalb, Möglichkeiten und Grenzen der Digitalisierung zu erfahren und zu reflektieren.

Die Kultusministerkonferenz hat mit dem Modell »Kompetenzen in der digitalen Welt« 2016 neue Anforderungen an schulisches Lernen formuliert, die die Neufassung des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) prägen. Dieser wiederum bildet die obligatorische Grundlage für die Entwicklung eines schulinternen Medienkonzepts. Alle Schulen in Nordrhein-Westfalen sind dazu verpflichtet, ihren pädagogischen Bedürfnissen entsprechend und ausgehend von der bereits vorhandenen Ausstattung, ein Medienkonzept aufzustellen, das sich am Schulprogramm orientiert und auch ein schulspezifisches Qualifizierungskonzept enthält.

Der Vorläufer des hier vorliegenden Konzepts aus dem Jahr 2018 skizzierte einen Entwicklungszyklus von fünf bis sieben Jahren, an dessen Ende es u.a. möglich sein sollte, „in allen Klassenstufen (...) mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.“ Diese Projektion ist inzwischen aus mehreren Gründen überholt. Zum einen entwickelte sich in der Pilotierungsphase schnell eine Dynamik, die sich von den Pilot-Klassen auf alle Lerngruppen übertrug. Begünstigt wurde dieser Prozess durch den Umstand, dass seit dem Schuljahr 2019/20 alle Klassenräume mit Präsentationstechnik ausgestattet sind, die es ermöglicht, Inhalte drahtlos zu spiegeln.

Der größte Katalysator aber war die Corona-Pandemie. Durch sie wurden alle Akteure gefordert, digitale Lösungen zu finden und zu nutzen. Schulaufsicht, Schulträger, Lehrkräfte, Kinder und Eltern durchliefen Prozesse, die unter normalen Bedingungen Jahre gedauert hätten. Die Bilanz dieser Phase dokumentiert Entwicklungssprünge auf vielen Ebenen: Sie werden sichtbar in der Infrastruktur, in der Ausstattung mit Endgeräten, in den eingeführten digitalen Werkzeugen und nicht zuletzt in einem durch die Digitalisierung veränderten Unterricht.

¹

„Bildung in der digitalen Welt - KMK.“ 08.12.2016, https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 15. Mai. 2017.

Grundsätze des pädagogischen Medieneinsatzes

Die Lehrkräfte der Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig, um bisherige Möglichkeiten zur Gestaltung des Unterrichts zu ergänzen und zu erweitern. Das meint unter anderem:

- eine mediale Anreicherung des Unterrichts durch die anschauliche Darstellung von Inhalten, die Präsentation von Medien, etwa Video-Clips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.,
- die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote, durch Angebot zusätzlicher Arbeitsformen, durch Ansprache über verschiedene Kanäle,
- die Diagnose von Lernproblemen durch digitale Testformate,
- das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler:innen,
- Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Übungen (z.B. Learning Apps, H5P via Logineo LMS, Learning Snacks u.ä.),
- Vermittlung von Medienkompetenz,
- die Gestaltung von Aufgaben, die analoge Aufgabenformate nicht nur in ein digitales Format übertragen, sondern den Schüler:innen Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit den Aufgabenstellungen ermöglichen, welche in traditionellen Formaten nicht möglich sind (SAMR Modell²).

Die Schüler:innen nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht nur um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern auch um die Erfahrung, durch sie Probleme zu lösen. Schüler:innen sollen so die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) erwerben und nutzen, um

- die Kompetenz zu einer verantwortungsvollen und sicheren Nutzung digitaler Medien zu erwerben,
- Lernprozesse zu gestalten,
- ihre Lernprozesse zu dokumentieren,
- gemeinsam/ kollaborativ mit anderen zu arbeiten,
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten,
- Medienprodukte zu erstellen.

Darüber hinaus nutzen die Lehrkräfte digitale Medien und Werkzeuge, um

- sich untereinander zu vernetzen und die Teamarbeit zu stärken,
- sich in ihrer Nutzung weiter zu professionalisieren,
- gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten und zu nutzen,
- die Kommunikation innerhalb der Schule effizienter zu machen,
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen.

2

"Das SAMR Modell von Puentedura - Universität Paderborn." 6 Jan.. 2016, <http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch/>. Aufgerufen am 21 Mai. 2017.

Curriculare Verankerung

„Der Medienkompetenzrahmen NRW bildet mit seinen sechs Kompetenzbereichen und insgesamt 24 Teilkompetenzen die Grundlagen für eine jeweils altersgemäße und systematische Medienkompetenzförderung von der Primarstufe bis zum Ende der Schulpflichtzeit in der Sekundarstufe I. Er dient zudem als Basisdokument für die Überarbeitung aller Lehrpläne und Kernlehrpläne der allgemeinbildenden Schulformen.“

Digitalstrategie Schule NRW³

Die im September 2021 veröffentlichte Digitalstrategie Schule bezeichnet den Medienkompetenzrahmen (MKR) als „Basisdokument für die Überarbeitung aller Lehrpläne“ und untermauert damit erneut dessen Bedeutung für die weitere Schulentwicklung.

Um den MKR curricular zu verankern, ist an unserer Schule folgendes Verfahren vereinbart:

- Unterrichtsvorhaben (UV), die Kompetenzbereiche des MKR abdecken, werden in einem vorstrukturierten Formular dokumentiert und in der pädagogischen Cloud abgelegt. So haben alle Kolleg:innen Zugriff auf die Inhalte.
- Auf diese Weise entsteht ein Pool⁴ erprobter UV. Nach und nach entsteht daraus ein schulinternes Medien-Curriculum, das schließlich alle Kompetenzbereiche des MKR abdeckt.
- Die finale Einordnung eines UV in den MKR erfolgt nach gemeinsamer Beratung. Das so entstehende schulische Medien-Curriculum wird in der pädagogischen Cloud bereitgestellt.
- Eine regelmäßige Evaluation findet statt.

Die Implementierung der neuen Lehrpläne ab 2021/22 wird dazu genutzt, Querverbindungen zwischen MKR und dem allgemeinen schulinternem Curriculum herzustellen.

1 Bedienen und Anwenden	2 Informieren und Recherchieren	3 Kommunizieren und Kooperieren	4 Produzieren und Präsentieren	5 Analysieren und Reflektieren	6 Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
1.2 Digitale Werkzeuge (Anwendungen)	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.1 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
1.4 Datenschutz, Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt	4.4 Rechtliche Rahmenbedingungen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen

Kompetenzbereiche des MKR NRW

³ Digitalstrategie Schule NRW – Lehren und Lernen in der digitalen Welt, Umsetzungsstrategie bis 2025, Online-Broschüre, Handlungsfeld 1, <http://www.broschueren.nrw/digitalstrategie/home/#!/Home>, abgerufen am 28.09.21,

⁴ Darüber hinaus arbeiten die Grundschulen im Kreis Olpe nach dem gleichen Muster zusammen: Auf der Seite „[MINT Kreis Olpe](#)“ werden UV aus dem ganzen Schulamtsbezirk gesammelt und zur Verfügung gestellt.

Technische Ausstattung

Das gesamte Schulgebäude ist mit WLAN ausgeleuchtet, der Anschluss an das Glasfasernetz vollzogen. Alle Klassenräume sind mit Präsentationstechnik ausgestattet. Inzwischen wurde das Setup der ersten Generation (Beamer plus Apple TV) in sechs von acht Klassen durch interaktive Displays ersetzt.

Den Lehrkräften steht ein Dienst-iPad zur Verfügung. Seit Ende 2021 kann jedes Kind in der Schule auf ein iPad zugreifen (1:1-Ausstattung). Die Schule erhält jährlich 10 iPads, die als Ersatzgeräte bzw. durch neu hinzukommende Kinder oder Kolleg:innen genutzt werden können.

Kategorie	Was	Anzahl
Anzeige-/ Interaktionsgeräte	fest installierte Beamer mit Lautsprechern	2 (+6)
	fest installierter Beamer ohne Lautsprecher (Besprechungsraum)	1
	mobiler Beamer	1
	Apple TV	8
	interaktive Displays	6 (+2)
Schulgebundene Arbeitsplätze für Lehrkräfte	PC	1
Peripherie	Drucker-Kopierer (Teamzimmer)	1
	Drucker (Sekretariat)	1
Mobile Endgeräte mit Zubehör	Notebooks	3
	iPads mit Hülle	179
	Apple Pencils	36
	iPad-Wagen (Laden & Aufbewahren)	8
Sonstiges	Ozobot-Evo 18er-Set	1
	Greenscreen-Tuch	1
	Greenscreen ausrollbar	1
	Bluetooth-Lautsprecher	9
	WLAN im gesamten Schulgebäude	
	Glasfaseranschluss	

Infrastruktur zum Lernen, Kollaborieren und Kommunizieren

Um die pädagogischen Zielsetzungen unseres Medienkonzepts verwirklichen können, wurden seit Frühjahr 2020 folgende Plattformen und Tools etabliert:

Logineo NRW (Verwaltungscloud)

Die [webbasierte Schulplattform](#) des Landes nutzen wir

- zur datenschutzkonformen Sicherung personenbezogener Daten mit erhöhtem Schutzbedarf (Zeugnisse, Lern- und Förderempfehlungen, detaillierte Listen u.ä.),
- zum Austausch von Dateien im o.g. Sinn,
- zur Bereitstellung dienstlicher E-Mail-Konten,
- als Zugang zur Bildungsmediathek NRW (ehemals EDMOND).

Edudocs / Nextcloud (pädagogische Cloud)

Die Nextcloud (Instanz: <https://edudocs.de/ggs-huensborn>) nutzen wir

- zur datenschutzkonformen Ablage von Dateien für die pädagogische Arbeit, also für Unterrichtsmaterial, Unterrichtsplanungen, Organisationshilfen,
- zum Austausch von Dateien im o.g. Sinn,
- zur kollaborativen Bearbeitung von Dokumenten,

Logineo LMS

Das [Lernmanagementsystem](#) des Landes (Instanz: <https://134685.logineonrw-lms.de>) nutzen wir

1. im Unterricht

- zur Bereitstellung von Unterrichtsmaterialien (Texte, Videos, interaktive Übungen),
- zur Begleitung von Lernprozessen (digitale Abgabe von Arbeitsergebnissen und digitales Feedback),
- zur Individualisierung und Differenzierung durch Kurse, die auf die Bedarfe einzelner Schüler:innen oder Lerngruppen zugeschnitten sind.

2. im Team

- als zentrale Plattform für die Zusammenarbeit im Team (Digitales Teamzimmer)
- als Digitales Klassenbuch
- zur gemeinsamen Erstellung von Kursen und Aktivitäten,
- zur Archivierung erstellter Kurse und Aktivitäten,
- zur Bereitstellung von Hilfen und Materialien, insbesondere zur Digitalisierung von Schule und Unterricht,
- zur digitalen Lern- und Entwicklungsplanung

Taskcards⁵ / Padlet⁶

Taskcards und Padlet sind Softwarelösungen zur Erstellung digitaler Pinnwände, auf denen Texte, Bilder, Videos, Links, Sprachaufnahmen, Bildschirmaufnahmen und Zeichnungen abgelegt werden können⁷. Wir nutzen digitale Pinnwände

- in unseren Online-Klassenzimmern zur Präsentation von Unterrichtsinhalten,

⁵ ab 23/24

⁶ 19/20 - 22/23

⁷ <https://de.wikipedia.org/wiki/Padlet>, Abruf 03.10.21

- für die Sammlung und Präsentation von Material zu bestimmten Unterrichtsthemen,
- für die Kollaboration in der Schulentwicklung (Strukturierung von Arbeitsprozessen, Sammlung von Material),
- für die Öffentlichkeitsarbeit ([Info-Bretter zu verschiedenen Themen](#)).

Da Padlet aus datenschutzrechtlicher Sicht nur eingeschränkt für schulische Zwecke zu nutzen ist, wird zum Schuljahr 2023/24 die Migration aller Boards zum Anbieter TaskCards erfolgen.

Schulmanager Online

Die Anwendung [Schulmanager Online](#) bietet verschiedene Module zur Organisation und Kommunikation. Wir nutzen

- das Modul 'Nachrichten' zur schnellen Kommunikation mit Eltern und innerhalb des Teams⁸,
- das Modul 'Kalender' zum Führen verschiedener interner Kalender sowie des schulöffentlichen Kalenders,
- das Modul 'Krankmeldung' für Online-Entschuldigungen
- das Modul 'Elternbriefe' für den digitalen Versand schulischer Informationen

Fortbildungsplanung

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil, das hat nicht zuletzt die Corona-Zeit gezeigt, sind eigene Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise, bedarfsorientiert und unterrichtsbegleitend.

Die Schule erhält Fortbildungen durch die Medienberater:innen des Kompetenzteams des Kreises Olpe und nutzt online-basierte Angebote (z.B. Fobizz)

- zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht,
- zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen,
- zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen,
- zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien,
- zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.,
- zur Nutzung von Logineo NRW zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse,
- zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen.

Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams.

Das Kollegium vernetzt sich mit den Grundschulen in der Gemeinde Wenden und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.

Das Kollegium nutzt das Format der Mikrofortbildung, um in Präsenzzeiten Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben.

⁸ Da dieses Modul wie ein Messenger funktioniert, wird v.a. die Elternkommunikation erheblich erleichtert. Bis auf wenige Ausnahmen sind fast alle Familien zuverlässig zu erreichen.

Im Rahmen pädagogischer Tage werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Soweit dies organisatorisch möglich ist, nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um Erfahrungen zu teilen. Einzelne Lehrkräfte holen darüber hinaus über weitere Foren und Kanäle (z.B. Twitter, Telegram-Gruppen zu Medien-Themen) Impulse zur Weiterentwicklung in die Schule.

Weitere Prozessgestaltung und Evaluation

Die Entwicklung einer Kultur der Digitalität in der Schule ist ein langfristiger Prozess, der in Entwicklungszyklen abläuft. Für einen Entwicklungszyklus sind nach Richard Heinen (Uni Duisburg, Learning Lab) etwa 5 bis 7 Jahre anzusetzen⁹. Das Medienkonzept ist als ein Prozess zu sehen und wird auf der Grundlage der Vorgaben des Landes, der sich entwickelnden Kompetenzen der Lehrkräfte und den gemachten Erfahrungen weiterentwickelt, evaluiert und fortgeschrieben.

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, müssen in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung miteinander abgeglichen werden. Dazu eignen sich Umfrage-Tools wie Edkimo oder die Aktivität „Feedback“ in Logineo LMS.

Erste Erfahrungen mit der Evaluation medienkonzeptioneller Maßnahmen wurden bei Eltern-Befragungen gemacht, die zur Steuerung des Distanzlernens im Schuljahr 2020/21 durchgeführt wurden. Diese Evaluations-Maßnahmen gilt es künftig auf das Lehrkräfte-Team auszuweiten und verbindlich zu implementieren.

Anhang: Tabellarische Übersicht der eingesetzten Apps

Die Konfiguration der Lehrkräfte- und Kinder-Geräte sind weitgehend identisch. Unterschiede sind den Spalten Kinder und LK (= Lehrkräfte) zu entnehmen.

⁹ "Medientage Essen Richard Heinen - SlideShare." 09.11.2015, https://www.slideshare.net/richard_he/medientage-essen. Aufgerufen am 15. Mai. 2017.

Name	Kinder	LK	Funktion / Fach
ANTON: Primary school learning	x	x	Üben div. Fächer
BIPARCOURS	x	x	digitale Schnitzeljagd
Book Creator for iPad	x	x	Produzieren (eBooks)
Calculation Triangle	x	x	Mathe (Blitzrechnen)
Calculightning 1 - Maths	x	x	Mathe (Blitzrechnen)
Calculightning 2 - Maths	x	x	Mathe (Blitzrechnen)
Calculightning 3 - Maths	x	x	Mathe (Blitzrechnen)
Calculightning 4 - Maths	x	x	Mathe (Blitzrechnen)
Canva: Design, Photo & Video		x	Produzieren
Classroom		x	Verwalten
Click the Cube	x	x	Üben (Geometrie)
Clips	x	x	Produzieren
Cubeling	x	x	Üben (Geometrie)
Cyber-Bullying First-Aid App	x	x	Informieren
DeepL Translate	x	x	Übersetzen / DaZ
Der Die Das	x	x	DaZ
Deutsch 3 mit Zebra	x	x	Deutsch
Deutsch 4 mit Zebra	x	x	Deutsch
Deutsch.Land.Flug	x	x	Geografie (SU)
dict.cc Dictionary	x	x	Englisch / DaZ
Die große Herder Kinderbibel	x	x	Religion
Die Kaufladen Kasse	x	x	Mathe (Geld)
Die Waldfibel	x	x	Informieren (SU)
DieMaus	x	x	Coding
Einfach vorlesen!	x	x	Deutsch / Lesen
Evo by Ozobot	x	x	Coding
Find the number in the Hundred Frame	x	x	Mathe (Hundertertafel)
Finger Numbers - multitouch math	x	x	Mathe (Finger-Zahlen)
Flik & Flak	x	x	Mathe (Zeit)
fragFINN	x	x	Kindersuchmaschine
GarageBand	x	x	Produzieren (Audios)
Geoboard, by MLC	x	x	Mathe (Geometrie)
GeoGebra Classic	x	x	Mathe (Geometrie)
Google Earth	x	x	Recherchieren (SU)
Green Screen by Do Ink	x	x	Produzieren
hundreds frame	x	x	Mathe (Hundertertafel)
iKnow Birds 2 LITE	x	x	Informieren (SU)
iMovie	x	x	Produzieren (Videos)
Kahoot! Play & Create Quizzes		x	Üben / Gamification
KeePass Touch		x	Passwort-Manager
Keynote	x	x	Produzieren
Knietzsches Werkstatt	x	x	Produzieren (Geschichten)
Lern Deutsch	x	x	DaZ
Lesen lernen 1 mit Zebra	x	x	Deutsch / Lesen
Lesen lernen 2 mit Zebra	x	x	Deutsch / Lesen
Lesestart zum Lesenlernen	x	x	Deutsch / Lesen
Lightbot : Code Hour	x	x	Coding
Martin Luthers Abenteuer	x	x	Religion
Math Tablet	x	x	Mathe
Media Converter Flex		x	Dateien umwandeln
Messenger		x	Kommunikation
Microsoft OneNote		x	Dateimanagement
Microsoft Teams		x	Kommunikation
Multiplication Division	x	x	Mathe
NABU Vogelwelt	x	x	Informieren (SU)
Nextcloud		x	Cloud-Speicher
Numbers		x	Tabellenkalkulation
Numbers up to 100	x	x	Mathe
Padlet		x	Kollaboration
Pages	x	x	Textverarbeitung
Paper by WeTransfer		x	Malen, Notieren
Place Value Chart	x	x	Mathe (Stellenwerte)
Plickers	x	x	Üben / Gamification
Polylino	x	x	Deutsch / Lesen
Porta LMS	x	x	Hilfs-Tool (Zugang LMS)
Puppet Pals 2	x	x	Produzieren (Geschichten)
Rechenmuffel	x	x	Mathe
Relution	x	x	Geräteverwaltung
Relution Agent	x	x	Geräteverwaltung
Richtig rechnen 1	x	x	Mathe
Richtig rechnen 2	x	x	Mathe
Richtig rechnen 3	x	x	Mathe
Richtig rechnen 4	x	x	Mathe
Sag es auf Deutsch	x	x	DaZ
SayHi Translate	x	x	Übersetzen / DaZ
Schulmanager Online	x	x	Kommunikation, Kalender u.m.
ScratchJr	x	x	Coding
Serena Supergreen	x	x	Englisch
Set the clock	x	x	Mathe (Zeit)
Signal - Private Messenger		x	Kommunikation
SimpleMind – Mind Mapping		x	Mindmaps
Skitch - Snap. Mark Up. Send.	x	x	Bildbearbeitung
Snapseed		x	Bildbearbeitung
Speed Reading - Sight Words	x	x	Deutsch / Lesen
Stage Pro by Belkin for iPad		x	Präsentieren
Stop Motion Studio Pro	x	x	Produzieren (Videos)
Telegram Messenger		x	Kommunikation
The Number hunt – Find the right number	x	x	Mathe
Times Tables / Multiplication	x	x	Mathe
Twenty frame for iPad	x	x	Mathe
Understanding Maths	x	x	Mathe
Understanding Maths - Telling Time	x	x	Mathe
Understanding Times Tables	x	x	Mathe
Unsplash	x	x	Bilderbuch
Webex Meetings		x	Videokonferenzen
Where is that?	x	x	Geografie (SU)
Wizadora	x	x	Englisch
Worksheet Go!	x	x	Arbeitsblätter nutzen / produzieren
Worträuber	x	x	Deutsch
Wörter schreiben 1 mit Zebra	x	x	Deutsch
Wörterjagd	x	x	Deutsch
Xodo PDF Reader & Scanner		x	Dateimanagement
YouTube: Watch, Listen, Stream	x	x	Informieren
zabulo	x	x	Deutsch
Zahlenjagd	x	x	Mathe
ZEBRA-SCHREIBTABELLE	x	x	Deutsch
Zoom - One Platform to Connect	x	x	Videokonferenzen