

EINE THEMENZEITUNG VON SMART MEDIA

DIGITAL LIFESTYLE

TECHNIK FÜR DAS LEBEN VON HEUTE

AUGUST 2014

Das kluge Haus

Was macht ein «Smart Home» aus?

Immer online

Die Zukunft des Smartphones

Lernen mit Spass

Apps machen es möglich

smartmedia



BEST OF SWISS APPS 2013
KNOWLEDGE GOLD



LESEN



SCHREIBEN



ZAHL & MENGE



PLUS & MINUS



MAL & GETEILT



RECHENKASTEN

KINDERGERECHTE UND DIDAKTISCH DURCHDACHTE LERN-APPS FÜR MATHEMATIK UND DEUTSCH.

Alle Apps sind für verschiedene Betriebssysteme konzipiert. Die Mathematik Apps liegen in den Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch vor. Detailinformationen zu den Apps unter: www.appolino.ch



HIGH END
SWISS 2014



DIE MESSE FÜR EXZELLENT
UNTERHALTUNGSELEKTRONIK

17. - 19. OKTOBER 2014

MÖVENPICK HOTEL ZÜRICH-REGENSDORF

Fr./Sa. 10-18 Uhr, So. 10-16 Uhr

HighEndSwiss.de



Schon kleine Kinder sind den Umgang mit Smartphone oder Tablet gewohnt. Diese Geräte lassen sich ideal als Lernmedium nutzen - die richtige Software vorausgesetzt.

So lernen die Kleinen wirklich spielend

Sobald Kinder in die Schule gehen, müssen sie lernen und Hausaufgaben machen. Daran hat sich nichts geändert. Schulkinder von heute haben aber dank Tablet und Smartphone ganz andere Mittel zur Verfügung, um sich spielerisch neues Wissen anzueignen - und dabei Spass zu haben.

TEXT MATTHIAS MEHL

Bin Kind für ein Mathe- oder Grammatikbuch zu begeistern, ist eine äusserst undankbare Aufgabe, wie Eltern und Lehrpersonen nur zu gut wissen. Die Kleinen verbinden diese, zu Recht, mit Arbeit. Durcharbeiten müssen sie die Bücher letztlich dennoch. Wer Kinder zum Lernen anhalten will, hat aber mittlerweile ganz neue, interaktive Möglichkeiten. Hier kommen die mobilen Geräte ins Spiel, also Smartphones und Tablet-PCs.

Denn vermehrt halten diese Geräte Einzug ins Kinder- und Schulzimmer. Richtig eingesetzt, können die Kids durch solche Geräte spielend Neues entdecken und dadurch gezielt

gefördert werden. «Dabei kommt es Lehrern und Eltern zugute, dass die Kleinen meist schon im Umgang mit den Geräten bewandert sind», erklärt Heiko Kahl, stellvertretender Verlagsleiter des St. Galler Lehrmittelverlages. Die ersten Erfahrungen der Kids mit Smartphone oder Tablet geschehen meistens über Spiele. Eine ideale Voraussetzung also, denn anders als beim Mathebuch besteht dadurch bereits eine positive Verbindung mit dem Lernmedium.

LERNEN ALS SPASSIGE HERAUSFORDERUNG

Der St. Galler Lehrmittelverlag führt eine eigene Lern-App-Serie, die sich «appolino» nennt (zu finden unter appolino.ch). Die Idee dahinter: «Kinder sollen sich auf spielerische Art und Weise Wissen aneignen.» Die interaktiven Möglichkeiten der mobilen Geräte machten die Inhalte im wahrsten Sinne des Wortes «begreifbar», führt Heiko Kahl aus. Bisher sind die Apps «Lesen», «Schreiben», «Zahl & Menge», «Plus & Minus» «Mal & Geteilt» sowie der «Rechenkasten» erschienen. Diese setzen sich aus neun Modulen mit je sechs ansteigenden Schwierigkeitsgraden zusammen. Ist ein Schwierigkeitsgrad gemeistert, geht es weiter zum nächsten. Eine Herausforderung, die der Nachwuchs ebenso aus der Spielwelt kennt.

«Die Herausforderung soll so motivierend wie möglich sein», führt Heiko Kahl aus.

Bei sämtlichen Anwendungen wurde darauf geachtet, Beispiele aus der Erfahrungs- und Lebenswelt der Kinder auszuwählen. Für die App «Schrei-

» Die Motivation der Schülerinnen und Schüler für das Lernen sowie die Schule verbesserte sich mit den iPads.

ben» zum Beispiel, die Kinder zum Schreiben von ersten eigenen Texten anregt und sie dabei Schritt für Schritt begleitet, werden Bilder und Situationen aus der Schule, der Stadt oder dem Zirkus genutzt, um die jungen User (im Alter von fünf bis zehn Jahren) ideal an die Materie heranzuführen.

Und wie sieht es mit Mathematik aus? Hier werden den Kleinen einerseits Apps geboten, die sie an die

Grundthematik heranzuführen, wie «appolino Zahl und Menge». Die Anwendung hilft Kindern dabei, Zahlen und ihre Bedeutung zu verstehen und die Zahlen dann korrekt anzuwenden. «Hierbei gibt es viele wichtige Grundfragen zu klären», sagt Kahl: Wie viele Zeichen gibt es? Wie lauten ihre Namen? Warum heisst die Zwei einmal zwei und einmal zwanzig? Braucht es die Null, und weshalb? Weiterführende Apps wie «appolino Plus und Minus» oder «appolino Mal und Geteilt» bauen auf diesem Grundwissen auf, führen mathematische Operationen ein und erweitern das Wissen der kleinen Benutzer so ständig. Allen Apps gemein ist die Tatsache, dass sie übersichtlich, aber dennoch ansprechend gestaltet wurden. Die Benutzeroberfläche erinnert ebenfalls an digitale Spiele, was Berührungsängste abbaut. Das appolino-Konzept bewährt sich in der Praxis: So wurden die Apps «Schreiben» sowie «Plus & Minus» an der «Best of Swiss Apps 2013» mit Gold ausgezeichnet.

POSITIVES FEEDBACK AUS DEN KLASSEN

Dass die Lernanwendungen von den Schülern geschätzt werden, zeigen die Erfahrungen von Lehrpersonen. Diese berichteten beispielsweise auf dem Blog der Pädagogischen Hochschule Zürich, dass «sich die

Motivation der Schülerinnen und Schüler für das Lernen sowie die Schule mit den iPads verbesserte.» So wurde auch noch nie ein iPad in der Schule oder zuhause vergessen. In der Folge prägen spielerisches Lernen und die Motivation, sich untereinander zu messen, die Arbeit mit den iPads zu einem gewissen Teil. Das Mitführen der Lehrmittel als digitale Bücher erleichtere zudem das Tragen der Schultasche.

Mobiles Lernen und der Einsatz von TabletPC wie dem iPad verändert auch die Rolle der Lehrpersonen, die nun mehr Verantwortung für das Lernen an die Schülerinnen und Schüler abgeben und ihren Unterricht weniger lehrerzentriert gestalten. Eine Lehrperson bringt es mit folgender Aussage auf den Punkt: «Ich bin ein neuer Lehrer, seit ich mobile Geräte einsetze.»

Lernen mit Mobilien Geräten sei mehr als reines Training oder die Nutzung von Office-Programmen. Wenn mobile Technologien sinnvoll und gewinnbringend eingesetzt werden sollen, stelle sich für den Lehrkörper die Frage nach der spezifischen Planung und Durchführung im Unterricht. Dabei sei klar, dass «Mobiles Lernen weder ein Selbstzweck sein sollte, noch dass Technik als solche im Vordergrund steht». Es geht um Menschen als Subjekte und ihre Lernprozesse, eingebunden in die Methodenvielfalt der Schule.