

Kurzkonzept zum Einsatz von Apps im Rahmen der Medienerziehung an der GGS Engelbert-Wüster-Weg

Im Rahmen der Medienerziehung kommen im Unterricht sowie auch im Offenen Ganztage verschiedene Apps zum Einsatz. Dieser richtet sich dabei nach dem Lernziel der jeweiligen Stunde: Die Schüler*innen sollen „verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.“¹

Im Folgenden wird daher eine Auflistung aller in der Schule genutzten Apps sowie deren Funktion für die mediale Bildung (in Ausschnitten) vorgenommen.

App-Name	Funktion / Sinn
Antolin	Lesequiz-Anwendung zur Steigerung der Lesemotivation und Leseförderung
Anton	Vertiefende Übungsinhalte im Quizformat für diverse Unterrichtsfächer
Biparcours	App für Multimedia-Guides und interaktive Schnitzeljagd
Book creator	Erstellung von multimedialen und interaktiven Büchern mit u.a. Bilder und Sprachaufnahmen
Come in	Lehrwerksbegleitende App im Englischunterricht mit unterschiedlichen Übungsinhalten
GarageBand	„Aufnahmestudio“ zur Erstellung von Audioprodukten
iMovie	Videoschnittprogramm zur Verarbeitung von Videoaufnahmen
IServ	Schulisches Kommunikationsinstrument mit diversen Funktionen für die Schüler*innen und dem dazugehörigen Elternaccount
LeON	Webbasierte Anwendung zur Leseförderung, u.a. mit differenzierten Lesetexten, Karaoke-Funktion
Scratch jr.	Einführung in die Programmiersprache durch die Entwicklung eigener interaktiver Geschichten und Spiele
SPIKE Legacy	Teil des LEGO-Lernsystems zur Analyse von Daten, zur kreativen Lösungsfindung für komplexe Alltagsprobleme
Stop-Motion	Filmtechnik zur Erstellung von Filmen mittels unbewegter Motive
Youtube	Videoportal; Anschauen von entsprechenden Lehrfilmen
Worksheet Go!	Bearbeitungsoption von digitalen Arbeitsblättern
WZ E-Paper	Im Rahmen des Zeitungsprojekts genutzte App zum Lesen der Tageszeitung (mit entsprechendem Zugang)
Zebra Schreibtabelle	Erklärvideos und Übungen als Hilfe im Schriftspracherwerb

Die App im Allgemeinen und somit auch die hierfür verarbeiteten persönlichen Daten sind durch den Datenschutzbeauftragten der Stadt Wuppertal geprüft.

Die oben genannte Auflistung wird bei Bedarf jedes Schulhalbjahr aktualisiert und der Schulkonferenz zur Genehmigung vorgelegt.

Stand: 24.06.2024

¹ Medienkompetenzrahmen NRW: Bedienen und Anwenden, 1.2 Digitale Werkzeuge.
https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf