

Einleitung	5
„Heute habe ich die ganze Stunde nur gespielt!“	5
Digitale Medien in der Grundschule: Ist das überhaupt sinnvoll?	6
Muss es denn wirklich die Grundschule sein?	8
Lernen muss persönlich bedeutsam sein	10
Die Stadtschule Travemünde	12
Identitätsstiftende Bereiche der Schulentwicklung	14
Technische Aspekte	20

30 Unterrichtseinheiten

Deutsch

1 Alphabetisierung	23
2 Laute erkennen	25
3 Eine Gedichtinterpretation als Klassenvideo	26
4 Geschichten schreiben	28
5 Hörgeschichten erstellen	29
6 Hörbücher erstellen	31
7 Hörspiele erstellen	32
8 Ein digitales Lesetagebuch erstellen	34
9 Gedichte inszenieren	35
10 Märchen	36

Heimat-, Welt- & Sachunterricht

11 Das Sonnensystem	38
12 Sachinformationen präsentieren mit Pages®	39
13 Sachinformationen präsentieren mit iStopMotion®	40
14 Einen Reiseführer erstellen	41
15 Wasser	43
16 Schulgartenpflege	44
17 Berufe der digitalen Welt	48
18 Kreatives Coding	51
19 Nein zu Cybermobbing	53

Mathematik

20 Coding zum Erproben des algorithmischen Denkens	58
21 Additions- und Subtraktionsverständnis	60
22 Würfelnetze	63
23 Längen	65
24 Längeneinheiten	67

Sport

- 25 Weitsprung 69
- 26 Gambol Jump – Eine moderne Form von Gummitwist 70

Musik

- 27 Klassenmusizieren 73
- 28 Standbilder als Zugang zur Formenlehre – Ein inklusiver Ansatz 75

Englisch

- 29 Wortschatzarbeit 77
- 30 Erhöhung des Sprechanteils im Fremdsprachenunterricht 80

Anhang

- Suchmaschinen für Kinder 82
- Quellennachweis 83