

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
<i>Günter Krauthausen/Alexandra Pilgrim</i>	
Zweites Kapitel: Das Projekt APPsicht – Anregungen zur Förderung der Raumvorstellung	17
<i>Claus Krieger/Florian Jastrow/Steffen Greve</i>	
Drittes Kapitel: Forschendes Bewegungslernen – digitale Medien im Sportunterricht	37
<i>Kerstin Michalik/Jonathan Otto</i>	
Viertes Kapitel: Orientierung im Raum – mobiles Lernen im Sachunterricht	54
<i>Steffen Ottoberg</i>	
Fünftes Kapitel: Robotik in der Grundschule mit Tablets und Lego Education WeDo 2.0	72
<i>Mareike Thumel</i>	
Sechstes Kapitel: Medien produzieren und präsentieren in der Grundschule	89
<i>Cansu Kartoglu/Mareike Thumel/Christina Metzler</i>	
Siebtes Kapitel: ComputerSpielSchule – Gemeinsam ein Spiel mit Scratch entwickeln	105

Christina Metzler/Anja Schwedler/Mareike Thumel

Achtes Kapitel: Wie beurteilen Lehrkräfte, Studierende und Grundschul Kinder den Einsatz von Tablets im Unterricht? Ausgewählte Ergebnisse einer evaluativen Begleitstudie	123
---	------------

Günter Krauthausen

Neuntes Kapitel: Vier Ebenen der Digitalisierungsdebatte	141
---	------------

Die Autorinnen und Autoren	147
---	------------