

Digitale Medien

Konzepte zur Förderung der Medienkompetenz



Für die gesamte Grundschulzeit

von M. Fischer, R. Hoffmann-Erz,
K. Möhring, S. Lesch und S. Schaub

Digitale Medien haben in der Grundschule bereits ihren Platz gefunden. Sinnvoll in den Unterricht integriert bieten sie neue und attraktive Möglichkeiten der Unterrichtsgestaltung.

Dieser Ordner beinhaltet 22 ausgearbeitete Unterrichtseinheiten. Sie zeigen Ihnen auf vielfältige Weise, welche digitalen Medien sich eignen und wie Sie die Arbeit mit ihnen gewinnbringend in den Unterricht integrieren können. Die Konzepte orientieren sich an den von der Kultusministerkonferenz und den Bundesländern benannten Medienkompetenzen und sind auch für Einsteiger*innen unter den Lehrkräften gut umsetzbar. Dabei steht der Unterricht mit Tablets und Apps im Mittelpunkt, viele Einheiten sind aber auch mit Laptop oder PC durchführbar.

Ihre Schüler*innen lernen u.a.,

- Medienprojekte zu planen, umzusetzen und auf unterschiedliche Weise zu präsentieren,
- interaktive Tools für selbst gesteuertes Lernen gezielt zu nutzen,
- kooperative Arbeitsformen anzuwenden und
- Grundzüge rechtlicher Vorgaben zu beachten.

Als Lehrkraft haben Sie drei verschiedene Zugriffsmöglichkeiten, um das für Ihre Zwecke passende Material auszuwählen:

- anhand des Unterrichtsthemas und der Klassenstufe
- über die ausgewiesenen Medienkompetenzen, die vermittelt werden
- über die verwendeten Apps und Lernplattformen.



Arbeitsblatt: Kinder-Suchmaschinen kennenlernen

Konzeption

- 22 Unterrichtseinheiten beschreiben die Integration der digitalen Medien innerhalb fachspezifischer Unterrichtsthemen. Sie enthalten Planungshilfen, Kopiervorlagen für die Hand der Schüler*innen, viele Beispiele für Schüler*innen-Arbeiten sowie Zusatzmaterialien zum Download. Die 22 Konzepte sind einheitlich aufgebaut.
- Es stehen Unterrichtsideen für die Klassen 1 bis 6 in den Fächern Deutsch, Mathematik, Sachunterricht sowie zu fächerübergreifenden Themen zur Verfügung. Die Konzepte können leicht auf andere Unterrichtsthemen transferiert werden.
- Detaillierte Anleitungen unterstützen beim Umgang mit dem jeweiligen digitalen Medium. Aus der Unterrichtspraxis stammende mögliche „Stolpersteine“ werden benannt und Tipps oder Lösungen angeboten.
- Alle vorgeschlagenen Apps und Lernplattformen sind in Grundschulen erprobt und haben sich im Einsatz bewährt.
- Das Reflektieren über den Umgang mit dem digitalen Medium ist in vielen Unterrichtsvorschlägen integriert; einige Einheiten beschäftigen sich schwerpunktmäßig hiermit.

Aktuelle Infos & Updates unter sandner-lernen.at/1631



Beispiel für eine Schüler*innen-Arbeit: Eine Geschichte ausdenken und mit einem Stop-Motion-Film präsentieren

Einstellungen vornehmen (Fortsetzung)

Speichern, nachdem alle Einstellungen vorgenommen wurden.

Beschreibung des Padlets

Link zum Teilen

Hintergrund einstellen

Helle oder dunkle Textboxen

Schriftart einstellen

Ausrichtung neuer Posts, oben oder unten auf der Seite

Kommentare zu Posts gestatten, ist für diese Einheit sinnvoll, da die SuS anschließend ein Feedback verfassen sollen.

Der Obszürfenfilter sollte angeschaltet werden, um zu verhindern, dass unangebrachte Worte im Padlet auftauchen.

Planungshilfe Tiere im Winter Lernplakate und Ausstellungsstücke mit QR-Codes anreichern

Zeitungsfang ⌚ ⌚ ⌚ ab Klasse 3 Fach SU

Medienkompetenzen

- Die SuS recherchieren gezielt in Kinder-Suchmaschinen.
- Sie schreiben und layouten Texte mit einem Textverarbeitungsprogramm.
- Sie wählen zum Thema passende Medien sinnvoll für QR-Codes aus.
- Sie können einen QR-Code generieren, speichern, wiederfinden und ausdrucken.
- Sie rufen einen QR-Code auf und spielen das hinterlegte Medium ab.

Kompetenzbereiche nach den Richtlinien der KMK	
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1.1 Suchen und Filtern
	1.3 Speichern und Abrufen
3. Produzieren und Präsentieren	3.1 Entwickeln und Produzieren
	3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren
	3.3 Rechtliche Vorgaben beachten
4. Schützen und sicheres Agieren	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Unterrichtsidee

Die SuS gestalten Lernplakate und Ausstellungsstücke über das Verhalten von Tieren im Winter. Mithilfe von analogen Medien und über das Internet recherchieren sie und sammeln Informationen. Diese Informationen nutzen sie, um ein klassisches Lernplakat und Ausstellungsstücke (z. B. nachgebaute Schlafmöglichkeiten, gezeichnete Bilder...) zu gestalten. Sie reichern das Plakat und ggf. auch die Ausstellungsstücke mit passenden und sinnvollen digitalen Inhalten per QR-Code an, deren Erstellen und Scannen sie zuvor einüben. Mögliche Einbindungen digitaler Inhalte per QR-Code sind z. B.:

- Videos oder Webseiten
- Audioaufnahmen, wie z. B. Tiergeräusche, Interviews
- ergänzende Texte oder Quizfragen

Die Klasse geht, ausgestattet mit Tablets und Kopfhörern, durch die Ausstellung, setzt sich intensiv mit den Plakaten auseinander und erarbeitet selbstständig die fachlichen Inhalte.

Anleitung für Lehrkräfte: mit Padlet Tier-Steckbriefe erweitern

Planungshilfe: Lernplakate und Ausstellungsstücke mit QR-Codes anreichern



Auf der nächsten Seite finden Sie das passende Klappbuch zum Ordner mit einer Vielzahl an Ideen für Ihren Unterricht.

Aus dem Inhalt

- Die Medien und ich · Emotionen und Gewohnheiten wahrnehmen und reflektieren
- Fotos im Internet · Rechte und Gefahren kennenlernen
- Ein Schneeball-Gedicht · Mit Textverarbeitungsprogrammen schreiben und gestalten
- Die Zeit der Wikinger · Eine Geschichte ausdenken und mit Stop-Motion präsentieren
- Symmetrische Bilder zeichnen · Mit AWW kollaborativ arbeiten
- Mengen erfassen · Mit ScratchJr erstmals programmieren
- Tiere im Winter · Lernplakate mit QR-Codes anreichern
- Ein Vulkanausbruch im Modellversuch · Mit Slow Motion Experimente beobachten und auswerten
- Wildtiere vor unserer Haustüre · Mit Padlet Tier-Steckbriefe erweitern

Digitale Medien Konzepte zur Förderung der Medienkompetenz

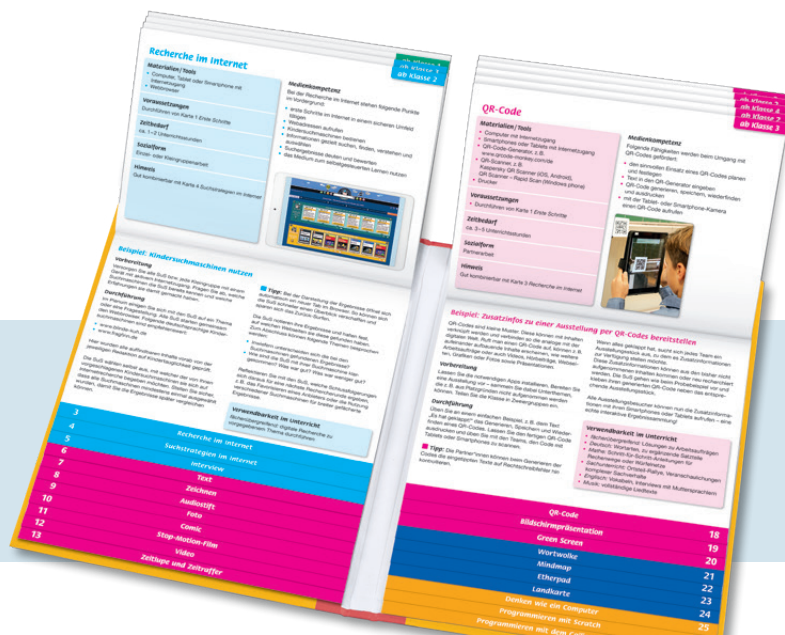
Kopiervorlagen-Ordner 1631 |

68 Kopiervorlagen (inkl. Anleitungen), 22 Planungshilfen, Beispiele für Schüler*innen-Arbeiten, Register und Zusatzmaterialien zum Download

sandner-lernen.at/1631



PraxisProfi Digitale Medien



Kompaktes Nachschlagewerk und Ideenpool für die gesamte Grundschulzeit

von Sandra Noa

Sie möchten digitale Medien in Ihrem Unterricht sinnvoll einsetzen, um Ihren Schüler*innen die von der KMK geforderten Medienkompetenzen zu vermitteln – wissen aber noch nicht so recht, wie? Dieses handliche Klappbuch bietet einen kompakten, modularen Ideenpool für den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht: von den ersten Schritten am Tablet über Recherchen im Internet, das Arbeiten mit LearningApps, die Erstellung eines Stop-Motion-Filmes bis hin zum einfachen Programmieren mit Scratch oder dem Calliope mini.

Der Ansatz dabei: Das Medium nicht des Mediums wegen einsetzen, sondern weil es im Unterrichtsgeschehen Sinn ergibt. Positiver Nebeneffekt: Es motiviert Ihre Schüler*innen!

Aktuelle Infos & Updates unter sandner-lernen.at/2509

Konzept

27 aufklappbare Doppelseiten stellen jeweils ein digitales Medium kurz vor und skizzieren beispielhaft den möglichen Einsatz im Unterricht.

Dabei werden gängige Apps oder Lernplattformen vorgestellt, deren Verwendung sich im Unterrichtsalltag bewährt hat und die auch für Einsteiger gut zu handhaben sind. Sie können einzeln im Unterricht eingesetzt oder auch miteinander kombiniert werden.

Unter „**Verwendbarkeit im Unterricht**“ finden Sie zusätzliche Anregungen zur Integration der vorgestellten digitalen Medien für die Fächer Deutsch, Mathe, Sachunterricht, Englisch, Musik, Kunst, Sport sowie für fächerübergreifende Themen.

Technische Voraussetzungen:

Die Vorschläge berücksichtigen die gängigen Betriebssysteme Windows, Android, iOS und macOS. Rund die Hälfte der Ideen benötigt bei der Durchführung im Klassenzimmer keine aktive Internetverbindung.

Jede Klappkarte weist aus, welche **Medienkompetenzen** die Schüler*innen mit dem vorgestellten Medium erwerben. So können Sie sicher sein, dass sich Ihre Schüler*innen relevante Kompetenzen aneignen.

Auszug aus dem Inhalt

- Erste Schritte am Tablet
- Text digital erstellen und gestalten
- Digitales Zeichnen
- Comic digital erstellen
- Stop-Motion-Film erstellen
- Multimediales E-Book
- Wortwolken anlegen
- Über Etherpad kooperieren
- Mindmap anlegen
- Programmieren mit Scratch

Beispiel: „Live“ vom Mond berichten

Mit dem Green-Screen-Verfahren können Film-Aufnahmen im Nachhinein durch ein Hintergrundbild oder -video angepasst werden. Das bietet sich z. B. an für Fantasie-Orte, für reale Orte, die nicht erreicht werden können oder für Situationen, bei denen eine Kulissenstellung zu aufwändig wäre.

Vorbereitung
Lassen Sie das Programm installieren.
Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein.

Durchführung
Besprechen Sie zunächst mit den SuS, wie das Green-Screen-Verfahren funktioniert und benennen Sie dann das Thema „Live vom Mond berichten“, zu dem die SuS ein eigenes Green-Screen-Video erstellen sollen.

Im nächsten Schritt recherchieren die SuS und erstellen ein Storyboard oder ein Drehbuch für ihr Video. Dabei kommt es besonders darauf an, die Position und Bewegungen der zu sehenden Personen und die benötigten Hintergrundbilder bzw. -videos festzuhalten. Anschließend wird das Set mit einem grünen Stofftuch als Hintergrund und der Kamera auf einem Stativ (damit die Bilder nicht wackeln) aufgebaut.

Tipps: Keine greine Farbe und keine Gegenstände (z. B. Brillen) im Vordergrund.
Nach dem Dreh bearbeiten die SuS Green-Screen-Programme:
1. Freistellen der zu sehenden Person
2. Einfügen des gewünschten Hintergrundbildes
3. ggf. Optimierung bei Farb- und Tonwert
Die fertigen Videos werden im Plakat den Inhalt sowie die Macher besagt. Unterrichts auch die Tatsache besagt wir täglich Bilder und Videos sehen manipuliert wurden (z. B. die Wettervorhersage).

Verwendbarkeit im Unterricht

- **Deutsch:** Erzählung über die Planeten
- **Mathe:** Flugzeit aus geometrischen Werten
- **Sachunterricht:** Nachrichtenens-Von-Ort-Reportage, Werbevideo
- **Englisch:** Ortskunde
- **Sport:** Zielenlauf bei einem Marathon

Green Screen 20

Musterseite zum Thema „Green Screen“

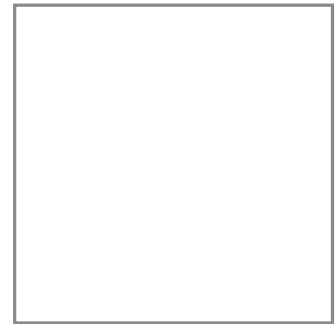
Mein liebstes Medium

Name: _____

1. Was ist dein liebstes Medium?

Schneide unten die passende Karte aus und klebe sie hier auf.

Oder male und schreibe selbst.



2. Warum hast du dich dafür entschieden?

3. Was gefällt dir daran am besten?

4. Erzähle, was du genau damit machst.

5. Suche dir einen Partner oder eine Partnerin.

Lest euch gegenseitig vor, was ihr geschrieben habt.

 Computer	 Bücher	 Fernseher	 Spielkonsole
 Handy	 CD-Player/Radio	 Zeitschriften	 Telefon

Checkliste: meine Fotos im Internet

Name: _____

Lies diesen Infotext.

Fotos im Internet können von jedem gesehen werden. Manchmal ist einem ein Foto später peinlich. Dann ist es schwierig, das Foto wieder vollständig zu löschen. Du solltest also gut überlegen, welche Fotos von dir ins Netz gestellt werden dürfen. Auch Fotos, die du mit Freunden oder der Familie teilst, können weitergeleitet und für alle sichtbar werden.

Übrigens darf dich niemand ohne Erlaubnis fotografieren. Das nennt man das „**Recht am eigenen Bild.**“ Genauso darfst auch du niemanden ungefragt fotografieren und dieses Foto ohne Erlaubnis verschicken oder ins Netz stellen. In der Schule oder in Vereinen zum Beispiel werden oft Fotos von Aufführungen oder Festen gemacht und ins Internet gestellt. Die Schule und Vereine fragen aber immer vorher um Erlaubnis, ob man damit einverstanden ist, auf solchen Fotos abgebildet zu sein.



knicken

Wenn andere Fotos von dir im Internet veröffentlichen wollen:
Welche Fotos würdest du erlauben – und welche nicht?

1. Besprich dich mit einem Partner oder einer Partnerin zu den Punkten unten.
2. Schreibe dann eine Checkliste in dein Heft.



Mein Wohnort: Was dürfen Fremde über meinen Wohnort nicht wissen?

- Zum Beispiel: Auf Fotos darf man nicht sehen, in welcher Stadt ich wohne.
- Auf Fotos darf man nicht erkennen, _____

Mein Zimmer: Dürfen Fremde wissen, wie mein Zimmer aussieht?

- Zum Beispiel: Auf Fotos darf man mein Zimmer nicht sehen.
- Auf Fotos darf man _____

Mein Körper: Was dürfen Fremde von meinem Körper nicht sehen?

- _____

Meine Familie: Was dürfen Fremde über meine Familie nicht wissen?

- _____

Das mag ich: Was ich mag – dürfen das alle wissen?

- _____

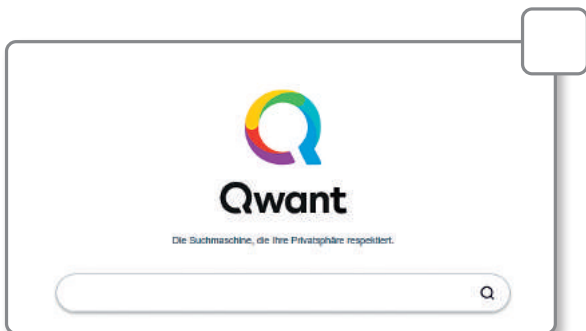
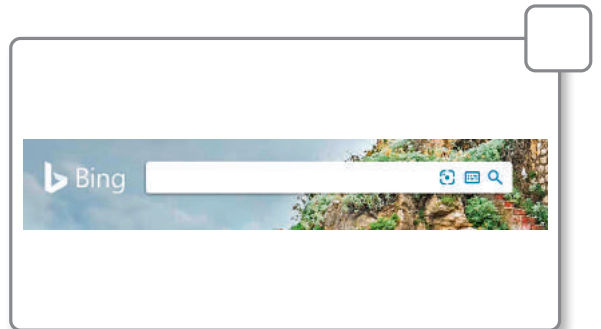
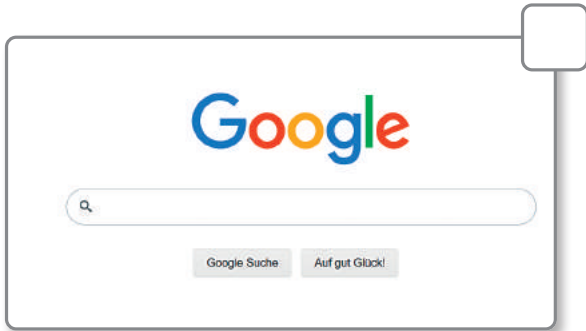
Außerdem darf keiner wissen:

- _____

Welche Suchmaschinen kennst du?

Name: _____

Kreuze an: ✕



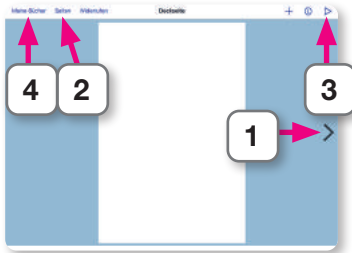
© Finken-Verlag · www.finken.de

..... knicken

1. Was haben alle Suchmaschinen gemeinsam?

2. Welche Suchmaschinen könnten für Kinder sein? Kreuze diese an: ✕
Woran kann man eine Suchmaschine für Kinder erkennen?

3. Was glaubst du, warum es Suchmaschinen nur für Kinder gibt?




Seitenfunktionen

- Die Seiten wechseln Sie mit den Pfeiltasten rechts > und links < (s. Nr. 1 Screenshot).
- Neue Seiten fügen Sie am Ende jeweils mit dem großen + hinzu.
- Möchten Sie die Seiten verschieben, tippen Sie oben links auf *Seiten* (Nr. 2). Dort lassen sich, abgesehen von der Deckseite, alle Seiten beliebig verschieben.
- Tippen Sie das Deckblatt an, um wieder zur Startseite zu kommen.



Lesemodus und Vorlesen


- Mit der Pfeiltaste rechts oben  startet man den Lesemodus (Nr. 3, s. o.).
- Durch Wischen über den Bildschirm kann man im Buch vor- und zurückblättern.
- Bei *Vorlesen* werden alle Textfelder auf der Seite vorgelesen (auch Emojis werden „übersetzt“).
- Über die Mischpultregler kann man weitere Einstellungen vornehmen.

Veröffentlichen / Buchseite teilen (z. B. über AirDrop)

Zum Exportieren des fertigen Buchs gehen Sie über *Meine Bücher* (s. o. Nr. 4) in die Regalansicht und wählen unter dem Buch dieses Symbol:



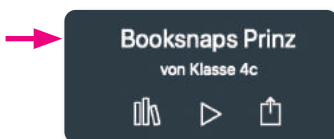
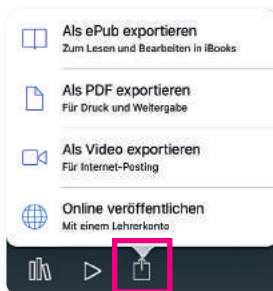
E-Book: Mit *Als ePub exportieren* kann man das E-Book mit verschiedenen Diensten verschicken bzw. speichern (*AirDrop*, E-Mail, ...) oder es mit einer App seiner Wahl öffnen.

→ Um alle Booksnaps der Klasse zu einem Buch zusammenzufügen, werden die einzelnen Seiten per *AirDrop*  an das Tablet der Lehrkraft geschickt.

PDF: Das PDF-Format enthält nur Text und Bild. Audiodateien werden nicht eingebettet und bei den Videos wird lediglich das Startbild abgebildet. Vorteil: Das E-Book kann auf allen gängigen Geräten dargestellt und ausgedruckt werden.

Video: Der Export als Video erzeugt einen Film im Format *mov*. Dieser spielt die einzelnen Buchseiten wie in einer Diaschau ab. Eingebundene Filme zeigt das Programm integriert.

Online: Nach Anmeldung mit einem Konto der Lehrkraft können Bücher veröffentlicht werden. (Datenschutz beachten!)

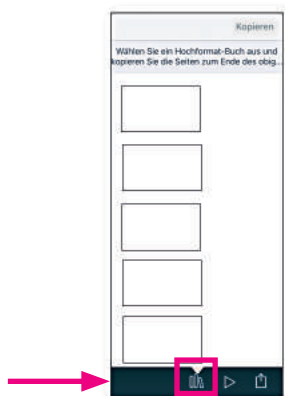


Menüleiste unter dem Buch

- Buchtitel und Autor*in eintippen und ändern
- Bücher importieren, bewegen, kopieren, kombinieren, löschen

Bücher kombinieren

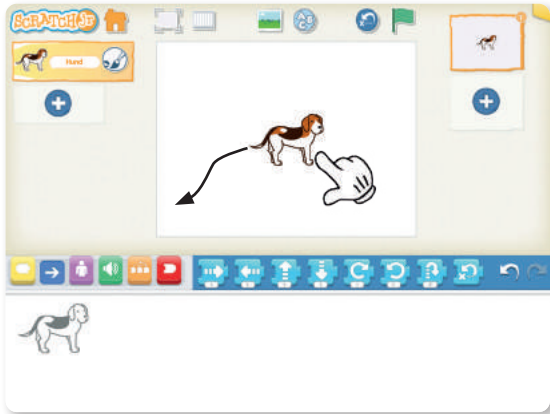
- fügt einzelne Buchseiten Ihrer SuS zu einem Buch zusammen. Diese Funktion antippen unter dem Buch, in das alle Seiten kopiert werden sollen → *Seiten auswählen* → *kopieren*.






Wir programmieren eine Rechengeschichte (1)

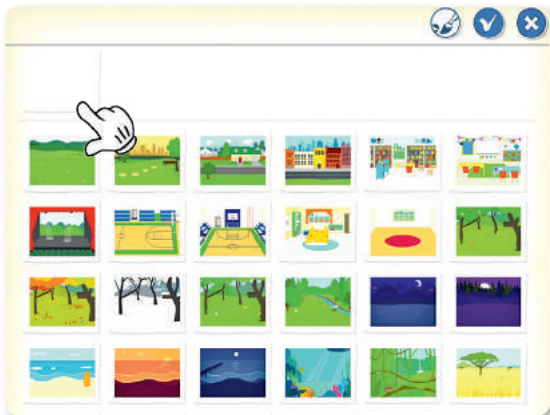
Der Hund läuft an den Bäumen vorbei zu seinem Freund.

Hilf ihm, die Äpfel zu zählen.





- 1 Der  ist deine Spielfigur.
Ziehe den  an den linken, unteren Rand.

- 2 Tippe auf .



- 3 Wähle den leeren Hintergrund aus und tippe darauf.

Tippe auf .


Tippe auf .

Tippe auf .

Wähle eine Farbe .



- 4 Zeichne mit deinem Finger einen Weg auf den Bildschirm.

Tippe dann auf .



Planungshilfe

Symmetrische Bilder zeichnen

Mit AWW kollaborativ arbeiten

12

Zeitumfang    ab Klasse 2 Fach M

Medienkompetenzen

- Die SuS lernen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit kennen.
- Sie nutzen digitale, kollaborative Arbeitsformen für das Lernen.
- Sie teilen ein Dokument per QR-Code.
- Sie erstellen digitale Zeichnungen und Bilder.
- Die SuS kennen ggf. Umgangsregeln im digitalen Bereich und halten sie ein.

Kompetenzbereiche nach den Richtlinien der KMK

2. Kommunizieren und Kooperieren	2.2 Teilen
	2.3 Zusammenarbeiten
	2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten
4. Schützen und sicheres Agieren	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Unterrichtsidee

Nachdem die SuS symmetrische Grunderfahrungen im Unterricht gesammelt haben, zeichnen sie in einer digitalen, kollaborativen Umgebung symmetrische Bilder. Dabei können zwei SuS gleichzeitig an einem Bild arbeiten, ohne sich einen physischen Zeichenuntergrund zu teilen. Ein Kind gibt einen Teil der Zeichnung vor, das andere ergänzt diese symmetrisch. Dieses kollaborative Arbeiten können die SuS z. B. über ein Tool unter www.awwapp.com mit zwei Tablets umsetzen. Per QR-Code teilen sie einen Zeichenbereich, das sogenannte Board, und haben beide gleichzeitig Zugriff. Über eine integrierte Chatfunktion können sich die SuS gegenseitig Hinweise geben.

Benötigte Materialien / Tools

- iPads/Tablets mit Internetverbindung (pro Kind)
- die Internetseite AWW A Web Whiteboard: www.awwapp.com
- Präsentationseinheit
- pro Kind ein digitaler Zeichenstift (z. B. Logitech Crayon oder Apple Pencil)
- AB S. 105 *Gemeinsam symmetrische Bilder zeichnen*
- KV S. 106 *Ablauf: So geht ihr vor*

Planungshilfe

Tiere im Winter

Lernplakate und Ausstellungsstücke mit QR-Codes anreichern

Zeitungsumfang    ab Klasse 3 Fach SU

Medienkompetenzen

- Die SuS recherchieren gezielt in Kinder-Suchmaschinen.
- Sie schreiben und layouten Texte mit einem Textverarbeitungsprogramm.
- Sie wählen zum Thema passende Medien sinnvoll für QR-Codes aus.
- Sie können einen QR-Code generieren, speichern, wiederfinden und ausdrucken.
- Sie rufen einen QR-Code auf und spielen das hinterlegte Medium ab.

Kompetenzbereiche nach den Richtlinien der KMK

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1.1 Suchen und Filtern
	1.3 Speichern und Abrufen
3. Produzieren und Präsentieren	3.1 Entwickeln und Produzieren
	3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren
	3.3 Rechtliche Vorgaben beachten
4. Schützen und sicheres Agieren	4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Unterrichtsidee

Die SuS gestalten Lernplakate und Ausstellungsstücke über das Verhalten von Tieren im Winter. Mithilfe von analogen Medien und über das Internet recherchieren sie und sammeln Informationen. Diese Informationen nutzen sie, um ein klassisches Lernplakat und Ausstellungsstücke (z. B. nachgebaute Schlafmöglichkeiten, gezeichnete Bilder ...) zu gestalten. Sie reichern das Plakat und ggf. auch die Ausstellungsstücke mit passenden und sinnvollen digitalen Inhalten per QR-Code an, deren Erstellen und Scannen sie zuvor einüben. Mögliche Einbindungen digitaler Inhalte per QR-Code sind z. B.:

- Videos oder Webseiten
- Audioaufnahmen, wie z. B. Tiergeräusche, Interviews
- ergänzende Texte oder Quizfragen

Die Klasse geht, ausgestattet mit Tablets und Kopfhörern, durch die Ausstellung, setzt sich intensiv mit den Plakaten auseinander und erarbeitet selbstständig die fachlichen Inhalte.

Einstellungen vornehmen (Fortsetzung)

The image shows a mobile application interface for Padlet. On the left, a preview of a Padlet board titled 'Wildtiere vor unserer Haustüre' is visible, showing two columns: 'Kaninchen' and 'Feldhase'. The main part of the image is the 'Einstellungen' (Settings) screen, which is divided into several sections. Callout boxes with arrows point to specific settings, explaining their function and providing pedagogical context.

Settings and Callouts:

- Speichern, nachdem alle Einstellungen vorgenommen wurden.** (Save after all settings have been made.) - Points to the 'SPEICHERN' button at the top right.
- Beschreibung des Padlets** (Description of the Padlet) - Points to the 'Beschreibung' field containing 'Ein Projekt der Klasse 3a'.
- Link zum Teilen** (Link to share) - Points to the 'Adresse' field showing a unique Padlet URL.
- Hintergrund einstellen** (Set background) - Points to the 'Hintergrundbild' selection button.
- Helle oder dunkle Textboxen** (Light or dark text boxes) - Points to the 'Farbschema' (Color scheme) selection.
- Schriftart einstellen** (Set font) - Points to the 'Schrift' (Font) selection.
- Soll der Name des Kommentators angezeigt werden? Ist aus Datenschutzgründen nicht zu empfehlen (deaktiviert lassen).** (Should the commenter's name be displayed? Not recommended for data protection reasons (deactivate)). - Points to the 'Reaktionen' (Reactions) toggle switch.
- Soll man einzelne Posts bewerten dürfen?** (Should individual posts be allowed to be rated?). - Points to the 'Reaktionen' (Reactions) toggle switch.
- Sollen einzelne Posts erst durch die Lehrkraft überprüft werden, bevor sie auf dem Padlet erscheinen? Zu empfehlen, damit vor der Veröffentlichung ggf. noch korrigiert werden kann.** (Should individual posts first be checked by the teacher before appearing on the Padlet? Recommended so they can be corrected before publication if necessary.) - Points to the 'Require approval' toggle switch.
- Der Obszönitätenfilter sollte angeschaltet werden, um zu verhindern, dass unangebrachte Worte im Padlet auftauchen.** (The obscenity filter should be switched on to prevent inappropriate words from appearing on the Padlet.) - Points to the 'Filter profanity' toggle switch.
- Kommentare zu Posts gestatten. Ist für diese Einheit sinnvoll, da die SuS abschließend ein Feedback verfassen sollen.** (Allow comments on posts. It is useful for this unit as the students should write feedback at the end.) - Points to the 'Kommentare' (Comments) toggle switch.
- Ausrichtung neuer Posts, oben oder unten auf der Seite** (Alignment of new posts, top or bottom of the page) - Points to the 'Neue Position des Posts' (New post position) selection.