

QR-Codes erstellen

1. GOQR.ME

Einfache QR-Codes kann man gut mit dem Laptop erstellen mit goqr.me.

Tutorial



2. QR-CODE-MONKEY

Für farbige QR-Codes mit Logo und spezieller Form eignet sich qrcode-monkey.com.

Tutorial



QR-Codes öffnen

IPAD: ZWEI MÖGLICHKEITEN



1. App Kamera

Alle iPads verfügen mit der Kamera-App bereits über einen integrierten Scanner. Die SuS öffnen die Kamera-App, fokussieren den QR-Code und können den Link durch Klicken auf ein kleines erscheinendes Fenster öffnen.



2. Kontrollzentrum

Alternativ kann über das Kontrollzentrum ein QR-Code gescannt werden.

Kontrollzentrum öffnen

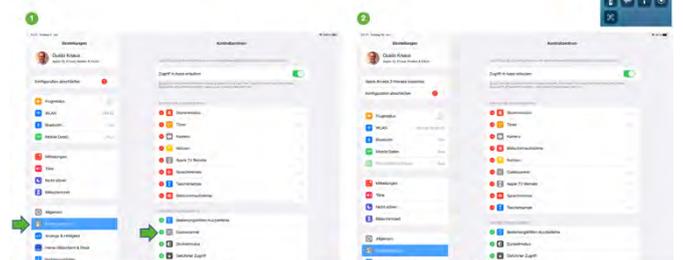


QR-Code wird erkannt



Der Codescanner muss zuerst in den Einstellungen im Kontrollzentrum aktiviert werden.

Codescanner Aktivieren im Kontrollzentrum



Öffnen von Videos

GESCHICHTSUNTERRICHT

Klingt simpel, bietet aber im Unterricht enormes Potential. Endlich kann z. B. im Geschichtsunterricht problemlos mit kurzen Filmsequenzen fokussiert und zielorientiert arbeiten. Ein gutes Beispiel ist hier ein Filmvergleich zum Thema Luther und Reformation. Die SuS vergleichen im laufenden Semester „Geschichte im Film“ unterschiedliche Luther-Verfilmungen anhand der Schlüsselszene während des Reichstags zu Worms 1521. Per QR-Code sind (ansonsten lang und kompliziert einzugebende) Links zu den unterschiedlichen Verfilmungen auf dem Arbeitsblatt hinterlegt. Pointiert lassen sich so Aspekte zu filmischen Mitteln, der Geschichtskultur der jeweiligen Epoche und der Wirkung auf den Zuschauer herausarbeiten. Einfach und schnell - aber für die SuS hochmotivierend und aktivierend.

Arbeitsblatt

Martin Luther im Film: ein Vergleich

Szene: Luther vor dem Reichstag zu Worm 1521

1. Seht Euch die folgenden fünf Filmszenen an und notiert eine kurze Beschreibung in der rechten Spalte.

Material	Link und Laufzeit	Beschreibung
M1 Spielfilm: Luther – Ein Film der deutschen Reformation (1927)	 https://youtu.be/d0lp7QJ8ak 02:10–02:19	
M2 Spielfilm: Martin Luther (1953)	 https://youtu.be/cD-vjH5Gum4 01:19:05–01:19:15	

Mehr Informationen
https://unterrichten.digital/2019/02/18/qr-codes-im-unterricht/#Wofur_QR-Codes_verwenden



ERWEITERN VON ARBEITSBLÄTTERN

Im Unterricht wurden bisher häufig nur textbasierte Arbeitsblätter genutzt. Bildquellen z.B. dienten dann im Geschichtsunterricht eher der Illustration, weniger als Quelle - Videos hingegen einzubinden war unmöglich. Mit QR-Codes lassen sich nun einfach und schnell multimediale Erweiterungen hinzufügen. Endlich kann ich z.B. dem Arbeitsblatt zur Deportation der jüdischen Mitbürger aus Bielefeld den Link zu einer öffentlich zugänglichen Bildgalerie hinzufügen - die reine Textinformation zum öffentlichen Geschehen wird nun erweitert, die Dimension der Mitwisserschaft erst durch die Bilder der am helllichten Tag ablaufenden Deportation wirklich deutlich.

Arbeitsblatt

THG Geschichte 10ML

26.10.2018

Abschied nehmen

Die Deportation der Juden in die Arbeits- und Vernichtungslager begann 1941. Den Genozid verschleierte die Nationalsozialisten mit dem Begriff „Endlösung“.



Deportation aus Bielefeld in den Tod, 13. Dezember 1941.

Arbeitsauftrag

Analysiert die Auswirkungen der NS-Maßnahmen auf die Leben der jüdischen Opfer.

Q1: Edith Wolff berichtete nach 1945 vom Besuch eines älteren Ehepaares, dessen Kinder bereits ausgewandert waren:

Eines Tages, Ende Februar 1942, erschienen Herr und Frau Kleinberger bei uns abends zu einem kurzen Besuch, um sich zu verabschieden – wie zu einer Reise. Sie teilten uns mit, dass sie noch ein sehr gutes Abendessen zu sich nehmen wollten ... Sie hatten „die Liste“ bekommen und sich schon längst mit einem Gegenmittel versorgt. Wir verstanden sofort, dass dieses „Medikament“ ein Gift war ... Wir aber konnten nichts dagegen tun ... Wir konnten den beiden Menschen nur stumm die Hand drücken – und ihnen im Herzen nur noch eine gute Reise ins Jenseits wünschen ... Erst nach drei Tagen fand man in der Wohnung die Leichen.

*Schnelles Öffnen von Videos
 Erweitern von Arbeitsblättern
 Unterrichtsmaterialien mit multimedialen Elementen*

Vogelhimmel

ORIGAMI-VÖGEL - FALTEN MIT HILFE VON VIDEOTUTORIALS AUF YOUTUBE

Das Thema «Vögel» wird im Bildnerischen Gestalten aufgenommen: ein Himmel voller Origami-Vögel für das Schulzimmer entsteht. Die Schülerinnen und Schüler nutzen dazu Videoanleitungen und arbeiten selbständig in Lernteams zusammen, in ihrem individuellen Tempo.

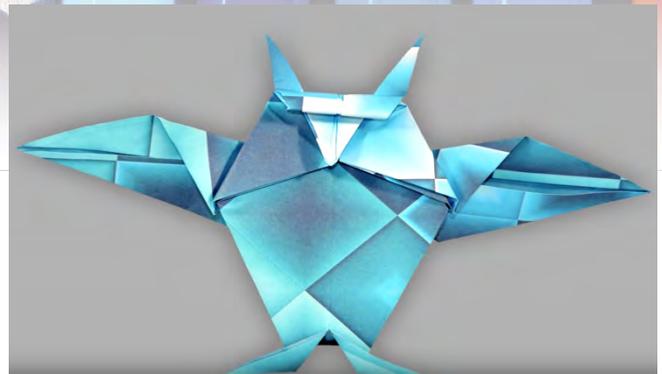


MEHR INFORMATIONEN



https://www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/vogelhimmel?tx_hforientierungsrahmen_fe%5Btopic%5D=38&cHash=f541afe96a9827976a9f71d1d7f19e60

BEISPIEL: ORIGAMI EULE



Diese Origami Eule ist eine einfache Variante. Sie hat zwei Flügel, Füße, Augenbrauen und einen Schnabel. Und das Beste, die süsse Origami Eule ist dreidimensional und kann aufrecht stehen. Im Video wird ein 20 x 20 Zentimeter grosses Origamipapier verwendet.



<https://www.youtube.com/watch?v=WIPnueqfy0g&feature=youtu.be>

QR-Codes mit einem Link hinterlegt, der zu einer Website (links) oder einem YouTube-Video führt (oben)

Postenlauf

POSTENLAUF

Werden in einem QR-Code Textnachrichten hinterlegt, wird kein Internet benötigt. So kann mit Tablets überall, auch in der freien Natur gearbeitet werden.

Postenlauf Französischunterricht

1 10



Wie können unsere Dächer

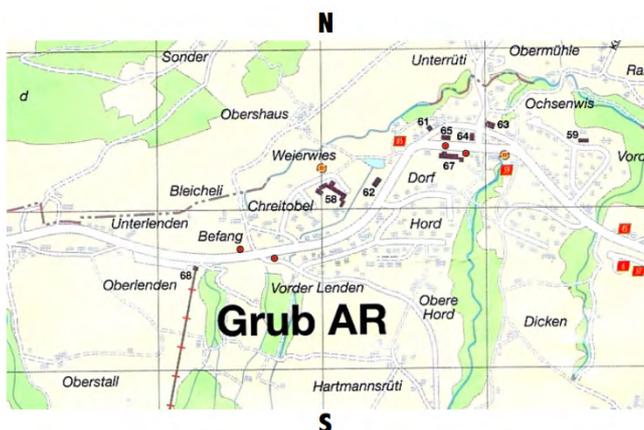


Wie können unsere Dächer



OL

Bei einem OL kann den SuS zusätzlich zum Tablet eine Karte mitgegeben werden. Als Beweis machen die SuS an jedem Posten ein Gruppen-Selfie mit dem Postenblatt im Hintergrund. So kann die LP am Schluss die Fotos durchblättern und so rasch überprüfen, ob die ganze Gruppe alle Posten gefunden haben.



LESESPUR

Die Schülerinnen und Schüler erfinden eine Lesespur-Geschichte, welche an verschiedenen Stationen im Schulhaus spielt. Sie verpacken die einzelnen Etappen der Lesespur in QR-Codes, welche sie an den entsprechenden Stellen im Schulhaus verteilen. An der Lesenacht (oder einem anderen Anlass) bekommen Gäste ein iPad mit einer App zum Scannen von QR-Codes oder nehmen ihr Smartphone und folgen damit der Lesespur-Geschichte durchs Schulhaus.



Mehr Informationen

https://www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/qf-lesespur?tx_hforientierungsrahmen_fe%5Btopic%5D=28&cHash=cf25d522f09b2e4ad637ad52c59c8eac

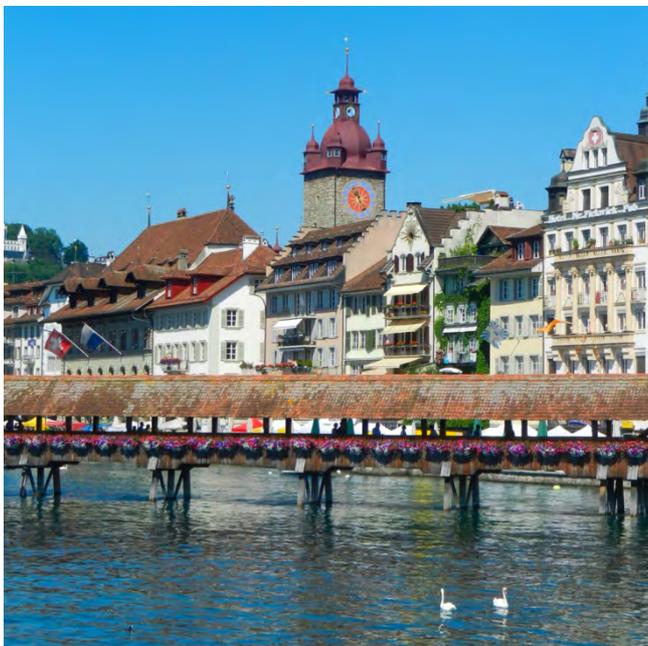


QR-Codes mit einer Textnachricht hinterlegt

Lösungen als Text

BEISPIEL POSTENLAUF

Für die Klasse 6b der Primarschule Amlehn wurde ein Postenlauf zum Thema «Stadt Luzern - heute & im Mittelalter» erstellt. Die Lösung kann mittels QR-Code überprüft werden.



Lösung Postenlauf | Klassen-Webseite



Die Lösungen im QR-Code werden auf einem Blog veröffentlicht.

BEISPIEL MATHEMATIK

Zeitdauer (SuS-Aufgabe)

Von zwei analogen Uhren geht die erste Uhr genau und die zweite Uhr stündlich eine Minute vor. Angenommen, beide Uhren zeigen 12 Uhr an. Wie viele Tage vergehen, bis beide Uhren wieder dieselbe Uhrzeit anzeigen?

Quelle: 2006 Aufgabenausschuss des Mathematik-Olympiaden e.V.
www.mathematik-olympiaden.de



Lösung Zeitdauer



Die Lösungen im QR-Code bestehen aus Text (Buchstaben und Zahlen).

Lösung als PDF

ERINNERUNGEN

Die SuS lösen das AB des Lehrmittels «Dis Donc» und überprüfen die Lösung über den QR-Code (im Schulzimmer aufgehängt).

SA Les verbes en -er 2

1. Note les formes des verbes en -er. Notiere die Formen der Verben auf -er.

Situation	Verbe à l'infinitif	Verbe – forme conjuguée
	jouer	je _____ nous _____ tu _____ vous _____ il/elle/on _____ ils/elles _____
	reculer	je _____ nous _____ tu _____ vous _____ il/elle/on _____ ils/elles _____
	écouter	j' _____ tu _____ il/elle/on _____
	dessiner	nous _____ vous _____ ils/elles _____
	chanter	je _____ nous _____ ils/elles _____
	manger	tu _____ vous _____ ils/elles _____
	parler	il/elle/on _____ nous _____ ils/elles _____

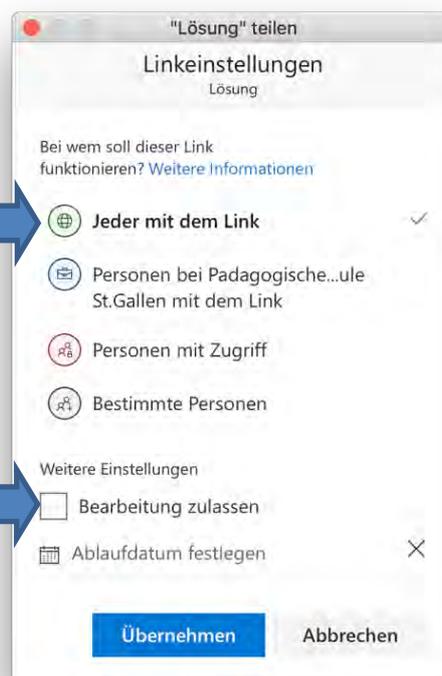
Die Lösung wurde als PDF in OneDrive der Lehrperson abgelegt und freigegeben. Über den QR-Code wird über den Freigabelink die Lösung geöffnet.

Lösung



Legt die Lehrperson die Lösung immer im gleichen OneDrive-Ordner ab, können die SuS immer über den gleichen Link, bzw. QR-Code die Lösung im Unterricht abrufen.

Linkeinstellungen:



Mal den Code

QR-CODES ALS QUIZ

Mit dieser Website können QR-Codes zum Ausmalen erstellt werden, die sich prima für ein Quiz oder einen Wettbewerb verwenden lassen. Und so funktioniert es: Du denkst dir spannende Spielfragen aus. Je nach Antwort sollen die Spieler eine Zahl oder einen Buchstaben auf dem Spielplan ausmalen. Zum Beispiel:

Ist die Erde eine Kugel?

- ja - dann male alle Einsen aus
- nein - dann male alle Vieren aus

Natürlich weißt nur du, welche Buchstaben und Zahlen ausgemalt werden müssen. Lade dir dazu nach dem Erstellen immer das Lösungsblatt herunter. Je nachdem wie viele Fragen du verwenden möchtest, wähle beim Erstellen des QR-Codes einen anderen Schwierigkeitsgrad aus.



Mal den Code

pädagogische hochschule schwyz

Impressum



QR-Codes?

Was steckt hinter den quadratischen Codes? Was sind QR-Codes zum Ausmalen?

[mehr erfahren](#)

Code erstellen

Erstelle entweder einen fertigen QR-Code oder einen QR-Code zum Ausmalen.

[QR-Code erstellen](#)

Code einscannen

Auf dem Smartphone: **iOS** und **Android**. Oder hier per Webcam einscannen.

[per Webcam scannen](#)

<http://mal-den-code.de>

*QR-Code mit Link zur Website (oben),
Beispiel mit einer Frage und Lösung zum Ausmalen (rechts)*

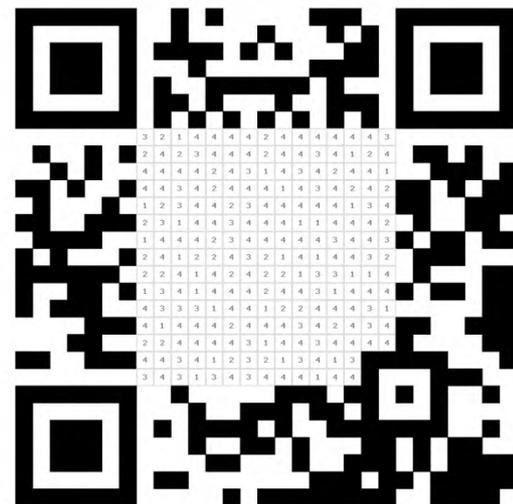


Beispiel einer Aufgabe und Lösung

Mal den Code

Wie hoch ist der Eiffelturm mit Antenne?

1. 300 m
2. 220 m
3. 350 m
4. 324 m



Mal den Code

Frage

1. 300 m
2. 220 m
3. 350 m
4. 324 m

Lösung



Anzahl von 0 bis: 4
NICHT auszumalen sind: 1, 2, 3

Schnitzeljagd

AUF SCHNITZELJAGD MIT QR-CODES

Die Kinder lernen das Tablet als Werkzeug zum Lernen und Spielen kennen. Durch aktives Tun erfahren sie, dass Codes Informationen enthalten und gelesen werden können.

Jeder QR-Code leitet die Kinder zu einem anderen gemusterten Osterei. Diese befinden sich an unterschiedlichen Orten im Kindergarten. Zum Eintragen der Ergebnisse erhält jedes Kind je nach Schwierigkeitsstufe ein Arbeitsblatt und einen Stift. Haben die Kinder einen Code gefunden, scannen sie diesen mit ihrem Gerät. Es erscheint das jeweilige Dokument (in unserem Fall jeweils ein gemustertes Osterei) mit ihrer URL. Die Aufgabe der Kinder ist es nun das jeweilige Muster auf ihr Arbeitsblatt zu übertragen.



Die Kinder suchen die ausgedruckten QR-Codes im Garten ...

Quelle: Martine Hartpixabay.com CC0

QR-Code mit Link zur Quelle (oben) und QR-Codes zu einem Dokument (Bilder) auf einem Blog veröffentlicht.

Medienkindergarten Auf Schnitzeljagd mit QR-Codes

Die Kinder lernen das Tablet als Werkzeug zum Lernen und Spielen kennen. Durch aktives Tun erfahren sie, dass Codes Informationen enthalten und gelesen werden können.

Alter: ab 4 Jahren

Sozialform: Kleingruppe

Ressourcen:

- MeKi-Vorlagen zum Ausdrucken für die Oster-Schnitzeljagd
- Tablet/ Smartphone
- Internet
- Drucker
- App zum Lesen von QR-Codes
- Bastelmaterial: Papier, Stifte

Kompetenzen:

- Medienkompetenz: Bedienen verschiedener Medien, über Medien lernen
- Sprachlich-Kommunikative Kompetenz: Sprachbildung, Wortschatzerweiterung
- Visumotorische Koordination
- Kognitive Kompetenz: Beobachtungsfähigkeit intensivieren, Förderung der Merkfähigkeit



geralt | Pixabay |

<http://medienkindergarten.wien/digitale-medien/auf-schnitzeljagd-mit-qr-codes/>

Aufgabe mit Lösung - Unterstufe



Aufgabe mit Lösung -Kindergarten



QR-Code Schnitzeljagd

IM ENGLISCHUNTERRICHT



Bei einer Schnitzeljagd mittels QR-Codes werden gedruckte QR-Codes versteckt (entweder im Schulgarten, in den Gängen oder überhaupt bei einem eigenen Projekt-Ort) und die Schüler/innen müssen diese finden und die codierten Aufgaben erfüllen. Man kann unterschiedliche Materialien in die Codes packen, aber in diesem Fall wurden nur Textanweisungen codiert, da nicht immer sicher ist, ob alle Schüler über einen Internet-Zugang verfügen (und dann möglicherweise zusätzliche Kosten anfallen können). Man kann bei den Aufgaben die mobilen Geräte der Schüler/innen zusätzlich nutzen.

<http://mobile-inspirations.blogspot.com/2015/03/qr-code-schnitzeljagd.html>



Der Text im QR-Code besteht aus Buchstaben und Zahlen.

Go and find all the codes. One of the codes will tell you how many tasks there are! You can get up to 10 points for each task. You will need one sheet of paper and a pen to write down the tasks. Happy Easter Egg Hunt! :) Mr Hofer and Mrs. Winter



QR-Code zum Bilderbuch

WAS IST DENN HIER PASSIERT?

Bilderbuch und Animationsfilm in einem Projekt vereint: Ein Buch ohne Text, voller absurder Szenarien, so dass man sich fragt: «Was ist denn hier passiert?»



Unterrichtsidee



Mit dem Scannen des QR-Codes zum Bild zeigt ein kurzer Animationsfilm die Vorgeschichte des Bildes, das im Buch zu sehen ist. Die Kinder können auch ein eigenes Bild (z.B. mit Lego- oder Playmobilfiguren) erstellen und gestalten anschließend einen Stop-Motion-Film nach dem Prinzip des Bilderbuches.

zik zak

AUGMENTED REALITY

«zikzak» ist das neue crossmediale Lehrmittel des Lehrmittelverlags St.Gallen für den Unterricht in Natur, Mensch, Gesellschaft in der 5.-9. Kl. Es besteht aus einem Themenheft und einer digitalen Plattform, ist modular aufgebaut, fächerübergreifend einsetzbar und ist ausgerichtet auf die Kompetenzen im Lehrplan 21. Bionik kann kostenlos heruntergeladen werden (QR-Code).



<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5./6. Klasse	Grundanspruch	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5./6. Klasse	Erweiterte Anforderungen	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Oberstufe	Förderunterricht	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5./6. Klasse	Begabtenförderung	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Oberstufe	Grundanspruch	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Oberstufe	Erweiterte Anforderungen	

Hinweis für Lehrpersonen

Das «zikzak»-Heft und die digitale Plattform zikzak.ch nutzen Sie idealerweise zusammen. Wie Ihnen das am besten gelingt, wird auf der «zikzak»-Plattform im Detail erklärt: zikzak.ch/ueberzikzak

APP ZAPPAR

«zikzak» nutzt die Augmented-Reality-Technologie: Bilder, Videos und 3D-Modelle sind direkt in die Umgebung des Heftes eingebettet und machen ein Thema erlebbar. Auch die Lernaufgaben können via Augmented-Reality-App mit direkt aufgerufen werden. Die Augmented-Reality-Inhalte können mittels Tablet oder Smartphone genutzt werden. Dazu wird die kostenlose App «Zappar» (iOS/Android) über den Google Playstore oder den App Store heruntergeladen. Dann wird das Gerät mit der geöffneten App über die Seite im gedruckten Heft gehalten. Als Erkennungszeichen dient dabei das «Blitz»-Icon. Zum Anzeigen eines weiteren Augmented-Reality-Inhalts auf einer anderen Seite, muss die App mit dem Refresh-Button (Auge mit zwei Pfeilen) neu geladen werden. Wichtig: Via die Augmented-Reality-App Zappar («Blitz»-Icon) und Kurz-Code im Heft gelangt man nur zur Lernenden-Ansicht der Lernbausteine für Schülerinnen und Schüler.



zikzak
Lehrmittelverlag St.Gallen
<https://zikzak.ch>



Symbole
Der neben einem Symbol (z.B.) angegebene Code führt zu einem Inhalt auf der digitalen Plattform. Er kann direkt nach www.zikzak.ch eingegeben werden. Beispiel: www.zikzak.ch/Bi30

- Bi10** = Dokument
- Bi30** = Aufgabe
- Bi14** = Filmbeitrag
- Bi55** = Bild/Bildstrecke
- Bi19** = Audiobeitrag
- Bi39** = Quiz
- Ergänzende Informationen
- Erklärungen
- Informationen zu Personen

Augmented-Reality-Inhalte nutzen

- » App «Zappar» herunterladen (iOS/Android)
- » App öffnen und das Blitzsymbol am Seitenkopf scannen. Danach ganze Heftseite fokussieren, damit sämtliche Inhalte einblendend werden können.