

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 qr-code-monkey.com.

Tutorial



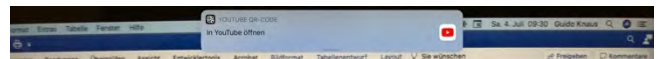
QR-Codes öffnen

IPAD: ZWEI MÖGLICHKEITEN

1. App Kamera



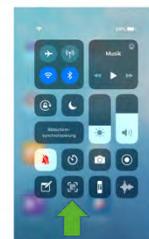
Alle iPads verfügen mit der Kamera-App bereits über einen integrierten Scanner. Die SuS öffnen die Kamera-App, fokussieren den QR-Code und können den Link durch Klicken auf ein kleines erscheinendes Fenster öffnen.



2. Kontrollzentrum

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

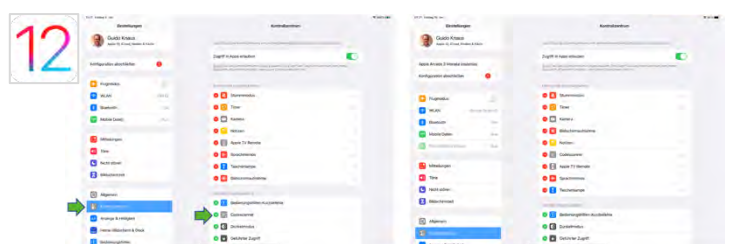
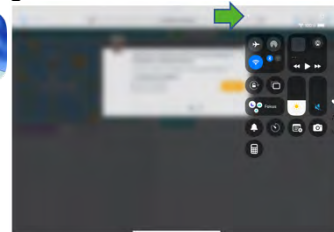
Kontrollzentrum öffnen



QR-Code wird erkannt



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



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 Lautzeit	Beschreibung
M1 Spielfilm: Luther – Ein Film der deutschen Reformation (1927)	 https://youtu.be/0Dlp7QIBok 02:10–02:19	
M2 Spielfilm: Martin Luther (1953)	 https://youtu.be/cD-vjH5Gum4 01:19:05–01:19:15	



Quelle

<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.



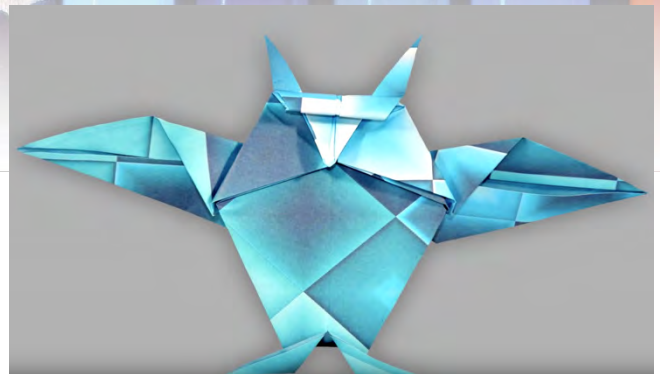
MEHR INFORMATIONEN



Quelle

https://www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/vogelhimmel?tx_hforientationrahmen_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.



Quelle

<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



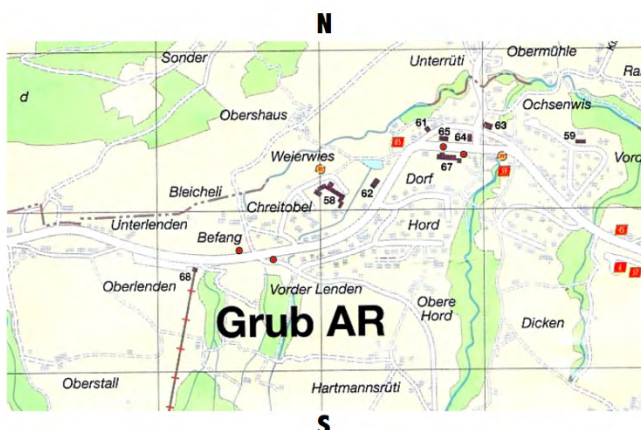
Bilder: Fotogramme / Corbis



Bilder: Fotogramme / Corbis

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.



Quelle

https://www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/gr-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



Quelle

<https://amlehn-brochella.jimdofree.com>

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?



Lösung Zeitdauer



Quelle

2006 Aufgabenausschuss des Mathematik-Olympiaden e.V.:
<https://www.mathematik-olympiaden.de>

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 _____

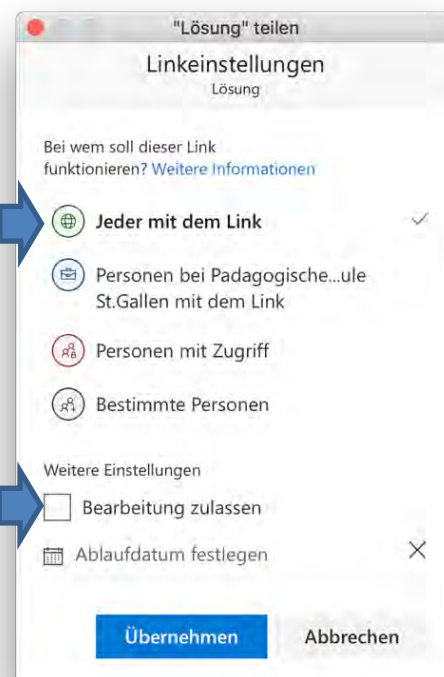
Die Lösung wurde als PDF in OneDrive der Lehrperson abgelegt und freigegeben. Über den QR-Code wird über den Freigabelink die Lösung geöffnet.

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.



Quelle

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

pädagogische hochschule schwyz

Impressum

Mal-den-Code.de

QR-Codes lassen sich vielfältig in der Schule gebrauchen. Mit dieser Website kannst du dir QR-Codes zum Ausmalen erstellen, die sich prima für ein Quiz oder einen Wettbewerb verwenden lassen.

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](#)

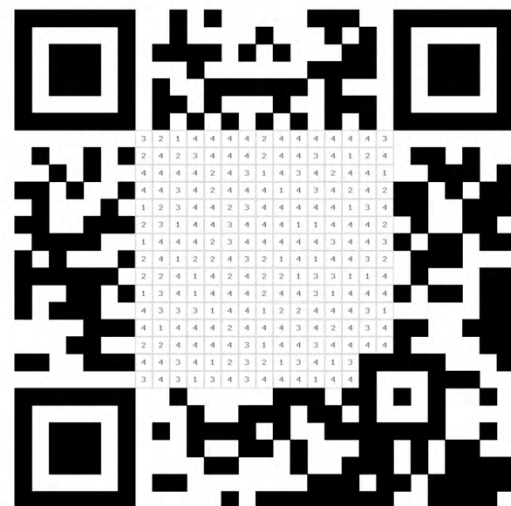
Code einscannen
Auf dem Smartphone: **iOS** und **Android**.
Oder hier per Webcam einscannen.
[per Webcam scannen](#)

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



Ausmalen sind: 4
NICHT ausmalen sind: 1, 2, 3

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

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



Quelle

<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.

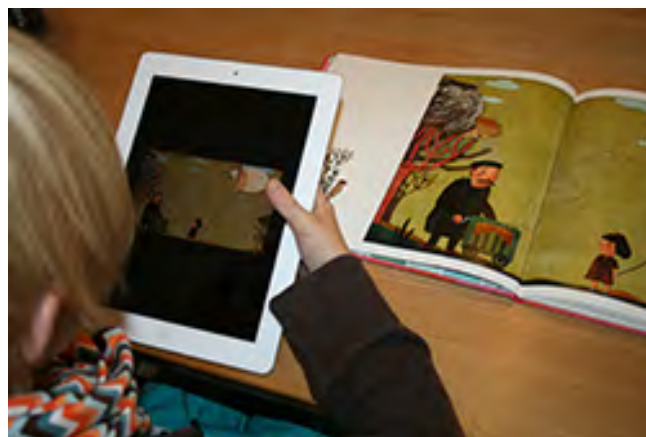
Go and find all the codes. One of the codes will tell you how many tasks there are! You can get up to 10 points for each task. You will need one sheet of paper and a pen to write down the tasks. Happy Easter Egg Hunt! :) Mr Hofer and Mrs. Winter



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.

Weitere Ideen

PRIMARSCHULE

1. QR-Code-Lesespur (Deutsch)

Ziel: Leseverständnis & Motivation steigern

Ablauf:

- Im Schulzimmer hängen QR-Codes.
- Jeder Code enthält einen kurzen Textabschnitt oder eine Hördatei.
- Am Ende jedes Abschnitts steht eine Entscheidungsfrage („Gehe zu QR 3 oder QR 5“).
- Die richtige Reihenfolge ergibt die Story.

Differenzierung:

- Texte in zwei Schwierigkeitsstufen
- Audio-Version für schwächere Leser:innen

2. Mathe-Bewegungsparcours

Ziel: Rechnen + Bewegung kombinieren

Ablauf:

- QR-Codes im Schulhaus verteilt.
- Jeder Code enthält eine Rechenaufgabe.
- Lösung führt zum nächsten Standort.
- Am Schluss ergibt sich ein Lösungscode.

Variation:

- Sachaufgaben als Audio
- Zeit-Challenge für schnelle Gruppen

3. Hörmuseum (NMG / Sachunterricht)

Ziel: Präsentieren & Forschen

Ablauf:

- Kinder gestalten Plakate zu Tieren, Planeten, historischen Figuren etc.
- Sie nehmen eine Erklärung als Audio auf.
- QR-Code führt zur Aufnahme.
- Eltern oder andere Klassen scannen und hören die Beiträge.

4. Wortschatz-Training (Fremdsprache)

Ziel: Selbstständiges Üben

QR-Code führt zu:

- Bild + Wort
- Hördatei zur Aussprache
- Mini-Quiz (z.B. LearningApps)

5. Escape-Rätsel im Klassenzimmer

Ziel: Problemlösen & Teamarbeit

- 4-6 QR-Codes mit Rätseln
- Jede richtige Lösung ergibt eine Zahl
- Am Ende öffnet ein Zahlencode eine Box



OBERSTUFE

1. Quellenarbeit digital (Geschichte)

Ziel: Selbstständige Analyse

- Verschiedene QR-Codes führen zu unterschiedlichen Quellen (Text, Audio, Video).
- Gruppen analysieren jeweils eine Quelle.
- Austausch im Plenum.

Erweiterung:

Kontroverse Quellen vergleichen → Perspektivenkritik

2. Stationenlernen mit Differenzierung

QR-Codes führen zu:

- Basisaufgaben
- Vertiefungsaufgaben
- Erklärvideos
- Selbsttests

→ Lernende wählen Niveau selbst.

3. QR-Debatte (Deutsch / Gesellschaft)

- QR-Codes enthalten unterschiedliche Standpunkte.
- Lernende ziehen zufällig einen Code.
- Vorbereitung einer Debattenposition.

4. Mathe-Erklärvideos von Lernenden

- Lernende produzieren Erklärvideos.
- QR-Codes werden im Schulzimmer aufgehängt.
- Vor Prüfungen als Lernhilfe nutzbar.

5. Interaktive Schulhaus-Rallye

(Einführung 1. Klasse)

- QR-Codes erklären wichtige Orte.
- Kleine Aufgaben an jedem Standort.
- Fördert Selbstständigkeit und Orientierung.

6. Peer-Feedback via QR

- QR-Code auf Arbeitsblatt.
- Führt zu Feedbackformular (z.B. Kriterienraster).
- Anonymes Peer-Feedback möglich.