



30 digitale Ideen für den schulischen Alltag



Teach First Deutschland (TFD) setzt sich dafür ein, dass alle Schülerinnen und Schüler unabhängig von ihren Startbedingungen gute Bildung erfahren. Dafür arbeiten Hochschulabsolventinnen und -absolventen verschiedener Studienrichtungen als Fellows bundesweit an Schulen in herausfordernden Umfeldern. Als zusätzliche Lernbegleiterinnen und Lernbegleiter in Unterricht und Ganztags unterstützen sie Schülerinnen und Schüler besonders dort, wo diese häufig scheitern: an Übergängen im Bildungssystem.

Fellows werden in einem mehrstufigen Verfahren ausgewählt, drei Monate für den zweijährigen Schuleinsatz vorbereitet sowie im Rahmen des Leadership-Programms von Teach First Deutschland begleitet und fortgebildet. Der Einsatz für Teach First Deutschland prägt eine Generation von Verantwortungsträgerinnen und -trägern, die sich anschließend mit dem Alumninetzwerk für bessere Bildungschancen stark macht.

Gemeinsam mit 60 weiteren unabhängigen Länderorganisationen gehört Teach First Deutschland zum internationalen Netzwerk Teach For All.

Inhalt

06 Mint Fächer

- 07 GeoGebra-Aktivität
- 09 Medienkompetenz mit AppCamps
- 11 Calliope mini
- 12 Exit Klimakrise
- 14 Konsumspuren – Wie verändern wir die Welt?

16 Sprachförderung

- 17 Amira – Anschauliche Lese- und Hörgeschichten für Grundschul Kinder
- 18 Tippenakademie
- 20 Mit Padlet Literatur-Charakterisierung erstellen
- 22 YouGlish

25 Medienbildung

- 26 Digitale Stunde in der Media AG
- 28 SWR Fakefinder

31 Berufliche Orientierung

- 32 Padlet zur Berufsorientierung
- 35 Bewerbungen

38 Fächerübergreifende Tools

- 39 Klassen-Mosaik
- 40 Learning Apps
- 42 Das Random Picker Wheel
- 44 Mit Classroomscreen den Unterricht strukturieren
- 46 Einfach aber effektiv: Umfragetool
- 48 Placemat-Methode

- 50 Umfragetool Google Formulare

- 52 Explain Everything: Eine Oberfläche für jede Erklärung

- 54 Learning Snacks für die Grundschule

- 56 Homeschooling: Little surprises für den Lernalltag in der Grundschule

- 57 QR-Codes für Binnendifferenzierung

- 59 Actionbound

62 Tools zur Durchführung eines Quiz

- 63 Quiz spielen mit Kahoot!

- 65 Einfaches Wochenquiz

- 67 Digital unterstütztes Table Quiz

- 69 Digitales Schulquiz

71 Tools für Videos/Bewegtbild

- 72 Erklärvideos mit SimpleShow

- 75 Stop-Motion-Filme drehen

79 Vorlagen zur Erstellung eigener Unterrichtspläne

82 Abkürzungsverzeichnis

83 Linkliste

Grüßwort

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Lehrerinnen und Lehrer,



Christian Piwarz
Sächsischer Staatsminister
für Kultus

© Ronald Bonss

unsere Zukunft ist digital – so oder so ähnlich ist es immer wieder zu hören. Spätestens mit dem Beginn der Corona-Pandemie waren wir als Gesellschaft und insbesondere Sie an unseren Schulen hier vor unerwartete Herausforderungen gestellt. Wie unter einem Brennglas wurde deutlich, wie wichtig der Umgang mit digitalen Medien, eine zukunftsorientierte Ausstattung unserer Schulen und eine hohe Medienkompetenz sind. Sicherlich wollen wir keinen überwiegend digitalen Schulalltag erleben. Unbestritten liegt zur Bereicherung des Unterrichts aber ein großes Potenzial in digitalen Medien sowie digitalen Methoden.

Unsere Zukunft ist digital – ja, aber mit Verantwortungsbewusstsein und mit Augenmaß!

Digitalisierung hat enorme Auswirkungen auf unser Zusammenleben. Gerade an Schule als dem sozialen Ort für Kinder und Jugendliche prallen Chancen und Gefahren, Erfolge und Misserfolge sowie Befürwortung und Ablehnung aufeinander.

Unser Ziel muss daher sein, digitale Formen, Methoden und Kompetenzen ergänzend und an geeigneten Stellen im schulischen Alltag aufzugreifen. Wir müssen gemeinsam Lösungen für gute hybride Unterrichtsmodelle und Lehrformate mit intelligenter Mediennutzung finden – als hilfreiche und stützende Ergänzung des Präsenzunterrichtes sowie für die Herausforderungen des punktuell nützlichen Distanzunterrichts. Es gilt, über neue Formate des Lernens und Lehrens die digitalen und medialen Kompetenzen unserer Schülerinnen und Schüler zu stärken. Diese Kompetenzen sind ein wichtiger Alltags-Pfeiler: Vollumfängliche gesellschaftliche Teilhabe setzt schon heute ausreichende Medien- und Informationskompetenzen voraus.

Deshalb müssen wir unsere Schülerinnen und Schüler fächerübergreifend befähigen, kompetent mit digitalen Medien und den Herausforderungen des digitalen Zeitalters umzugehen.

Dafür braucht es engagierte Akteure wie Sie, liebe Leserinnen und Leser, die funktionierende Methoden im Schulalltag etablieren und neue Methoden mit Augenmaß erproben.

Auch Teach-First-Fellows sind während der Pandemie an ihren Schulen diesen Weg mit Jugendlichen gegangen. Sie haben eigene Erfahrungen vermittelt, vorhandenes Wissen geprüft und Neues ausprobiert. Das vorliegende Methodenhandbuch bietet eine exemplarische Zusammenfassung aus diesem Prozess. Es soll Sie auf dem Weg zu einer pädagogisch sinnvollen Kultur der Digitalität unterstützen, Ihnen wertvolle Impulse geben und Vorgehensweisen empfehlen.

Ich danke allen Beteiligten bei Teach First Deutschland ganz herzlich, die bei der Erstellung dieses Handbuchs mitgewirkt haben und bin sicher, dass es zum Nachahmen anregen wird. Ganz besonders danke ich für das innovative Vorgehen sowie das pragmatische Nutzen der verschiedenen Methoden und Tools in unterrichtsähnlichen Situationen.

Ihr Christian Piwarz

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser,

Digitalisierung und Schule – das ging in Deutschland für lange Zeit nicht gut zusammen. Bis zu Beginn der Pandemie gab es zwar hier und da Leuchtturmprojekte zu bestaunen, eine allgemeine Wende hin zu mehr Digitalität war im Schulalltag aber nicht zu beobachten. Die Gründe hierfür waren vielfältig. Nicht überall fühlten sich Lehrkräfte auf die Umgestaltung ihres Unterrichts vorbereitet und begleitet. Gerade an Schulstandorten mit weniger Geld kam aber auch der Faktor Ausstattung ins Spiel. Und dann kam Corona.

Nun sind Krisen aber eben auch immer eine Chance für Erneuerung. Und an vielen Schulen ließ sich dieser Effekt beobachten. Plötzlich musste es schnell gehen: Wie unterrichten wir, wenn uns das Gebäude nicht zur Verfügung steht? Und wie bereiten wir die Schülerinnen und Schüler darauf vor, unseren Angeboten auch von zu Hause aus folgen zu können? Quasi über Nacht mussten Lösungen her – die Pandemie hat Deutschlands Schulen in flächendeckende Labore für mehr Digitalität verwandelt.

Die Anpack-Mentalität, die Lehrkräfte, Schulleitungen, Schülerinnen und Schüler, Eltern und unsere Teach First Deutschland-Fellows in den vergangenen zwei Jahren an den Tag gelegt haben, waren für mich persönlich eine Quelle der Inspiration. Sie alle haben Dinge möglich gemacht, die vorher undenkbar schienen; und damit die deutsche Antithese „Digitalisierung und Schule“ ein gutes Stück aufgelöst.

Eine zentrale Rolle hat in dieser Zeit der Austausch untereinander gespielt. In jedem Lehrkräftekollegium hilft man sich gegenseitig aus, gibt man sich Tipps zu Methoden und Materialien, die in der einen Klasse schon ausprobiert wurden und in der anderen vielleicht auch hilfreich sein könnten. Neben der Einbindung in ihre jeweiligen Schulkollegien bilden unsere rund 160 Fellows ein bundesweites Netzwerk, in dem gute Praxis untereinander weitergegeben werden kann. Die Ihnen hier vorliegende Broschüre durften wir mit der Unterstützung des Sächsischen Kultusministeriums zusammenstellen, um den Personenkreis derer zu erweitern, die von dem gesammelten Erfahrungswissen unserer Fellows der letzten Monate und Jahre profitieren. Wir freuen uns, wenn einige der Praxisbeispiele auch als Inspiration für Ihren Unterricht dienen können.

Denn eines ist sicher: Es gibt noch viel zu tun und nicht die eine klare Antwort darauf, wie die digitale Transformation an Deutschlands Schulen aussehen wird. Durch Netzwerke, Experimentierfreudigkeit und Austausch können wir uns dem Zielbild aber gemeinsam nähern, es gemeinsam gestalten. In diesem Sinne herzlichen Dank an alle Gestalterinnen und Gestalter und viel Freude beim Entdecken und Ausprobieren.

Ihre Sonja Köpke



Sonja Köpke
Geschäftsführerin
Teach First Deutschland

Quelle: SelinaCorthum/teachfirst.de

Mint

Fächer



GeoGebra-Aktivität

Mathematische Zusammenhänge greifbar machen

Autor: Alexander Freisinger

WORUM GEHT'S?

GeoGebra ist eine plattformübergreifend nutzbare, interaktive Geometrie- und Algebrasoftware. Mit den Aktivitäten können spezifische mathematische Zusammenhänge erkundet werden. Eine Aktivität kann Text, Videos, Bilder und Fragen beinhalten. Vor allem aber können eine oder mehrere Applets hinzugefügt werden. Es gibt eine große Auswahl an frei nutzbaren Applets, es können aber auch eigene Applets erstellt werden.

VORBEREITUNG

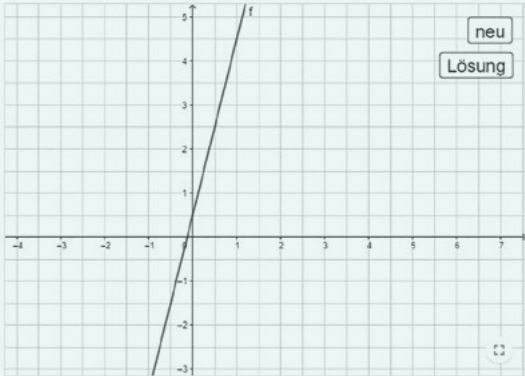
Um eine Aktivität zu erstellen, ist ein GeoGebra-Account nötig. Die Schülerinnen und Schüler benötigen diesen nicht. Kurze Aktivitäten können in wenigen Minuten erstellt werden. Für umfangreichere Aktivitäten sollte mindestens eine Stunde Zeit eingeplant werden.

Es kann sich lohnen, eigene Applets zu erstellen, um diese an die Schülerinnen und Schüler anzupassen und einheitliche Begriffe, Schreibweisen etc. zu verwenden. Wichtig ist, die Aktivität nicht zu überfrachten. Ist eine Aktivität sehr umfangreich, ist es oft sinnvoll, sie in mehrere Aktivitäten aufzuteilen.

Beispielaktivität: Steigung bei parallelen und senkrechten Geraden

Autor: Alexander Freisinger

Du kennst bereits die Funktionsgleichung $y = m \cdot x + c$. Sie beschreibt eine Gerade, wobei m die **Steigung** angibt. In dieser Aktivität erfährst du, wie du die Steigung einer parallelen oder senkrechten Geraden ermitteln kannst. Überprüfe zunächst, ob du zu folgender Geraden die korrekte Gleichung angeben kannst.



In den folgenden beiden Applets findest du heraus, wie sich die Steigung m bei zueinander parallelen oder senkrechten Geraden verhält.

Beispiel für ein selbst erstelltes Applet

Quelle: www.geogebra.org

ZEIT 

flexibel, mindestens 15 Minuten

TAGS 

Sekundarstufe 1 und 2, Mathematik

ZIELE 

- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, mathematische Zusammenhänge herzustellen.
- Schülerinnen und Schüler werden durch die dynamische Anwendung zum Experimentieren aufgefordert.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, durch automatisiertes Feedback Lernziele selbstständig zu kontrollieren.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN 

- Internetzugang: WLAN/LAN, teilweise offline nutzbar
- Hardware: Smartphone/Tablet/PC/Laptop
- Software: <https://www.geogebra.org> – als Apps oder im Browser, mit oder ohne Account
- Betriebssystem: iOS, Android, Windows, MacOS und Linux

MATERIAL/QUELLEN



Website
<https://bit.ly/Tfd-geo>



Beispielaktivität
<https://bit.ly/Tfd-geobsp>



Handbuch
<https://bit.ly/Tfd-geohbuch>

VERLAUF*

1. Machen Sie sich bewusst, was genau die Schülerinnen und Schüler in der Aktivität lernen sollen.
2. Geben Sie der Aktivität einen aussagekräftigen Titel.
3. Fügen Sie ein Applet hinzu.
4. Die Möglichkeiten sind sehr vielfältig. Sie können beispielsweise dynamische Textfelder, Buttons, Schieberegler etc. nutzen. Ein Blick in die Dokumentation wird häufig nötig sein.
5. Überlegen Sie, welche Werkzeuge und Ansichten die Schülerinnen und Schüler wirklich benötigen und passen Sie die Ansicht und die Werkzeugleiste entsprechend an.
6. Ist ihr Applet fertig, fügen Sie ein Textelement hinzu, in dem die Aufgabe beschrieben wird. Erklären Sie auch alle Elemente von GeoGebra, die für die Schülerinnen und Schüler neu sind. Das sollten nie zu viele auf einmal sein.
7. Sie können weitere Applets hinzufügen. Applets können auch zur Lernzielkontrolle eingesetzt werden. Multiple-Choice-Fragen eignen sich ebenfalls.
8. Ist Ihre Aktivität fertig, speichern Sie sie und kopieren den Link zu Ihrer Aktivität.
9. Testen Sie nun Ihre Aktivität, am besten auf verschiedenen Endgeräten.
10. Jetzt können Sie den Link mit Ihren Schülerinnen und Schülern teilen.

ANMERKUNGEN

- Es nimmt einige Zeit in Anspruch, die Funktionsweise von GeoGebra zu erlernen. Beginnen Sie mit einfachen Applets, nutzen Sie die Anleitungen und lassen Sie sich von anderen Applets inspirieren.
- Je besser Ihre Schülerinnen und Schülern mit GeoGebra vertraut sind, desto „freier“ können Sie Ihre Applets gestalten. Stellen Sie Ihren Schülerinnen und Schülern z. B. mehr Werkzeuge zur Verfügung oder ermöglichen Sie Ihnen, die Ansichten zu verändern.

1

VARIANTE

Zufallsbasierte Aufgaben:

- Mit einem einfachen Skript lassen sich Aufgaben mit zufälligen Werten erstellen. Ein Button kann für das Erstellen einer neuen Aufgabe genutzt werden, ein anderer zur Überprüfung.
- Beispiel: Sie erstellen einen Kreis, dessen Radius bei einem Klick auf den Button zufällig festgelegt wird. Die Aufgabe ist es, Umfang und Fläche zu berechnen. Die richtige Lösung wird per Klick auf den zweiten Button angezeigt.

2

VARIANTE

Bedingte Sichtbarkeit:

- Objekte können in GeoGebra abhängig von bestimmten Bedingungen (un)sichtbar gemacht werden. Diese Funktion eignet sich gut als automatisiertes Feedback.
- Beispiel: Sie erstellen eine Raute. Sie blenden einen der Eckpunkte sowie die Verbindungsstrecken aus und setzen einen neuen Punkt. Die Aufgabe ist, den Punkt an die richtige Position zu setzen, um eine Raute zu erzeugen. Ist diese Bedingung erfüllt, werden die Verbindungsgeraden sichtbar.

3

VARIANTE

Hilfestellungen:

- Bei komplexeren Applets kann es sinnvoll sein, eine oder mehrere Hilfestellungen einzubauen, die der Reihe nach genutzt werden können.
- Beispiel: Die Aufgabe ist es, den Flächeninhalt eines Dreiecks zu ermitteln. Zunächst sind nur die Seitenlängen und die Höhe gegeben. Mit einem Button könnte das Dreieck zunächst zu einem Rechteck ergänzt werden. Beim nächsten Klick könnte die allgemeine Formel angezeigt werden und beim letzten Klick die Formel mit den entsprechenden Werten.

* Der Verlauf zu den jeweiligen Aktivitäten ist als Grobverlauf zu verstehen. Anpassungen können je nach den individuellen Bedürfnissen und Rahmenbedingungen erfolgen.

Medienkompetenz mit AppCamps

Medienkompetenz für alle Klassenstufen mit den Unterlagen von AppCamps

Autorin: Johanna von Hammerstein

WORUM GEHT'S?

AppCamps ist eine Initiative, die Unterrichtsmaterial für ganze Reihen rund ums Thema Medienkompetenz und Informatik bereitstellt. Jede Lerneinheit beginnt mit einem Video, beinhaltet ein (meist relativ langes) Aufgabenblatt und endet mit einem Video. Die meisten Einheiten sind auf 90 Minuten ausgelegt. Die Materialien sind lehrkräftefreundlich aufbereitet, da es zu jeder Reihe auch einen eigenen Leitfaden gibt.

VORBEREITUNG

AppCamps bietet Materialien für alle unterschiedlichen Wissensstände. Man findet auf der Plattform sowohl Materialien für die Grundschule als auch für die weiterführende Schule. Die Inhalte reichen von grundlegenden Medienkompetenzen, wie „Was ist das Internet und wie nutze ich es richtig“ bis zu fortgeschrittenen Medienkompetenzen, wie das Programmieren in basalen Programmiersprachen.

Zur Vorbereitung können die Materialien und der Unterrichtsablauf 1:1 übernommen oder einfach an den eigenen Stil angepasst werden. Das lässt sich relativ einfach realisieren.

Für den Fernunterricht können die Aufgabenblätter in das Lernmanagementsystem übertragen werden, um den Schülerinnen und Schülern die Bearbeitung zu erleichtern. Differenzierung ist so leicht möglich.

Einstiegsvideos zu den Programmiersessions können selbst aufgenommen werden, indem der eigene Bildschirm abgefilmt und ein Voice-Over aufgenommen wird. Das Erstellen der Videos dauert ca. 30 Minuten. Die Erklärungen können leicht an die Lerngruppen angepasst werden.

ZEIT



90 Minuten oder Unterrichtsreihe bis zu 5 x 90 Minuten

TAGS



Alle Klassenstufen, Medienkompetenz, Informatik, Programmieren, Künstliche Intelligenz, Scratch

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, grundlegende bis fortgeschrittene Medienkompetenzen mithilfe von systematisch erarbeiteten Unterlagen zu erwerben.
- Schülerinnen und Schüler erhalten Medien- und Informatikunterricht, der theoretisch auch von fachfremden Lehrkräften durchgeführt werden könnte.

MATERIAL/QUELLEN



Unterrichtsmaterial
<https://bit.ly/Tfd-appc-Material>

Inhalte für drei Schulstunden (3x 90 Minuten)

1: Codierung im Alltag	2: Codierung in der Informatik	3: Datenmengen
		
Diese Sitzung bietet einen Einstieg in Daten und Codierung im Alltag. Verschiedene Codierungsvorschriften werden behandelt.	In dieser Sitzung werden Codierungsverfahren in der Informatik behandelt: Binärcode, ASCII, Farbcodierung mit HEX, uvm.	In dieser Sitzung werden Datenmengen und Einheiten vorgestellt: Bit, Byte, Kilobyte, usw. Kompressionsverfahren werden praktisch angewendet.

Übersicht für eine beispielhafte AppCamps-Reihenplanung

Quelle: appcamps.de



Hier geht's zur Übersicht Grundlagen Informatik I

Klassenstufe 7

- Daten & Codierung I
- Algorithmen I
- Rechner & Netze I
- Informationsgesellschaft & Datensicherheit I



Hier geht's zur Übersicht Grundlagen Informatik II

Klassenstufe 8

- Daten & Codierung II
- Algorithmen II
- Rechner & Netze II
- Informationsgesellschaft & Datensicherheit II

Themenübersicht für das Fach Informatik, Klasse 7 und 8

Quelle: appcamps.de

VERLAUF

1. Überlegen Sie sich, wie viele Stunden Sie füllen möchten.
2. Wählen Sie den Inhalt, der am besten den Bedürfnissen und dem Lernstand Ihrer Lerngruppe entspricht.
3. Differenzieren Sie die Inhalte entsprechend Ihrer Lerngruppe.
4. Wird der Unterricht online durchgeführt?
 - a. Stellen Sie sicher, dass die Schülerinnen und Schüler über die notwendigen Endgeräte (v.a. fürs Programmieren) verfügen.
 - b. entscheiden Sie, ob die Aufgaben als dynamische Aufgaben auf der Schulplattform oder als PDF bereitgestellt werden sollen.
 - c. Entscheiden Sie, ob Sie einzelne Videos selbst aufnehmen wollen.
 - d. Wird der Unterricht in Präsenz durchgeführt?
 - e. Reservieren Sie die notwendigen Endgeräte.
 - f. Differenzieren Sie und drucken Sie die Unterlagen.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät pro Schülerin/Schüler, jede Übung schlüsselt Anforderungen detailliert auf
- Software: <https://appcamps.de/>, Account notwendig, je nach Auswahl weitere Anwendungen wie z. B. Scratch oder <http://appinventor.mit.edu/>
- Betriebssystem: je Übung angegeben

1

VARIANTE

Grundlagen der Informatik

2

VARIANTE

Künstliche Intelligenz/Rund um Daten

3

VARIANTE

Programmieren mit Scratch/Python/JavaScript/Calliope Mini/App Inventor

ANMERKUNGEN

- Alle Materialien lassen sich relativ unkompliziert hoch und runter differenzieren.
- Die meisten Inhalte lassen sich auch gut im Fernunterricht umsetzen, allerdings werden einige Aufgaben abwechslungsreicher durch Partner- und Gruppenarbeit.

Calliope mini

Angewandtes Programmieren für zu Hause

Autor: Markus Heinemann

WORUM GEHT'S?

Mit dem Calliope mini ist das Erlernen des angewandten Programmierens spielend einfach. Entscheidend ist die Aufbereitung und Vorbereitung des Erarbeitungsmaterials für das Niveau der Schülerinnen und Schüler. Hier geht es darum, die Schülerinnen und Schüler zu Hause zum Ausprobieren von Programmen zu motivieren.

VORBEREITUNG

- Arbeitsauftrag mit Aufgaben, die Schülerinnen und Schüler zu Hause lösen können. Achten Sie darauf, dass die Aufgaben von leicht nach schwer herausfordernder werden.
- Geräte müssen vorhanden sein oder ausgeliehen werden können.
- Schülerinnen und Schüler müssen selbst digital angebunden sein, um an der „Synchronisationsphase“ teilzunehmen (Besprechung von Schwierigkeiten).
- Lehrkraft benötigt optimalerweise zwei Kameras – eine für sich selbst und eine, um das Gerät bzw. das Ergebnis des Programms zu zeigen.
- Laden Sie das Lösungsvideo zum Anschauen/Nachschaun für die Schülerinnen und Schüler hoch.

VERLAUF

1. Für den Arbeitsauftrag: Finden Sie motivierende Worte vorweg.
2. Einführung/Einleitung: Motivieren Sie Ihre Schülerinnen und Schüler im besten Fall mit einem Video aus einem realem Anwendungsbeispiel (z. B. Rennampel, „Jetzt bist du dran“).
3. Erklärung: Führen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in Schritten an den Algorithmus heran, ohne auf einzeln zu verwendende Elemente hinzuweisen (Was soll der Computer machen? - Ampel anmachen, rot leuchten...).
4. Erarbeitung: Lotsen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler mit notwendigen Links auf die Programmieroberfläche. Weisen Sie bei Schwierigkeiten auf das Lösungsvideo hin.
5. Synchronisation/Diagnose/Sicherung: Die Schülerinnen und Schüler treffen sich mit Lehrkräften und zeigen ihre Lösungen auf dem programmierten Calliope mini, besprechen Schwierigkeiten und Alternativen. Weisen Sie sie auf Alternativen hin.
6. Abschluss: Geben Sie Ihren Schülerinnen und Schülern einen Ausblick auf die nächste Herausforderung mit einem Video („Ihr könnt ja schon einmal raten, was du als Nächstes programmierst“).

ANMERKUNGEN

Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler sind hier entscheidend. Je weniger vorhanden sind, desto detaillierter muss die Arbeitsanweisung Schritt für Schritt die Schülerinnen und Schüler heranzuführen, ohne sie zu demotivieren.



ZEIT

flexibel, empfehlenswert ist eine Unterrichtsreihe von mindestens 3 x 90 Minuten



TAGS

Grundschule, Sekundarstufe 1, Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Musik



ZIELE

- Schülerinnen und Schülern werden asynchron neue Inhalte vermittelt. Sie sind in der Lage, erlerntes Wissen im Bereich angewandtes Programmieren zu festigen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, zu Hause eigenständig Kenntnisse zu erweitern und aus-zuprobieren.



TECHNISCHE

VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Calliope mini und Endgerät mit USB-Anschluss (Tablet/PC/Laptop) je Schülerin/ Schüler
- oder mobile Endgeräte mit entsprechender installierter Calliope-App
- Software: <https://makecode.calliope.cc/>
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



Explorationsstudie
<https://bit.ly/Tfd-calliope-Studie>



cornelsen.de
<https://bit.ly/Tfd-calliope-cornelsen>



Schulmaterial
<https://bit.ly/Tfd-calliope-Material>

Exit Klimakrise

Ein Online Escape Game zum Thema Klimawandel

Autorin: Judith Beigel

WORUM GEHT'S?

Beim Escape Game Exit Klimakrise können die Schülerinnen und Schüler entweder alleine im Homeschooling oder auch im Präsenzunterricht die Rolle von Geheimagentinnen und -agenten übernehmen. Sie sollen Informationen zu Herstellung und Konsum von Kleidung, Kosmetik/Hygieneartikel und Technik herausfinden und sich somit weitere Hinweise erspielen. Sie erhalten dabei einführende Informationen in das Thema Nachhaltigkeit. Außerdem werden ihre Recherchekompetenzen und ihr Allgemeinwissen gefördert. Beispielsweise müssen sie den Polybiuscode anwenden und geografische Koordinaten mit dem System what3words herausfinden.



Quelle: Welthungerhilfe.de/Escape Game Klimawandel

VORBEREITUNG

Das Tool kann ohne große Vorbereitung der Gruppe angewendet werden. Die Schülerinnen und Schüler sollten grundlegende digitale Kompetenzen besitzen.

Egal ob im Homeschooling oder in der Schule – die Schülerinnen und Schüler benötigen einen Computer mit Internetanschluss und Lautsprechern.

Die Lehrperson sollte das Online-Spiel selbst durchgeführt haben und die Hinweise zur Lösung des Spiels zur Absicherung notiert haben.

VERLAUF

1. Die Schülerinnen und Schüler spielen das Exit Game allein oder in Teams und werden durch das Spiel geführt.
2. Im Nachgang könnten die Themen des Spiels im Unterricht aufgegriffen werden.

ZEIT



60-90 Minuten

TAGS



Sekundarstufe 1 (Mindestalter 14 Jahre), Geografie, digital, Distanzunterricht, Projektstunde

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler setzen sich spielerisch und implizit mit dem Thema Nachhaltigkeit auseinander.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, wichtige Informationen heraus- und weiterzuverarbeiten.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Recherchemöglichkeiten mit verschiedenen digitalen Tools kompetent anzuwenden.

TECHNISCHE



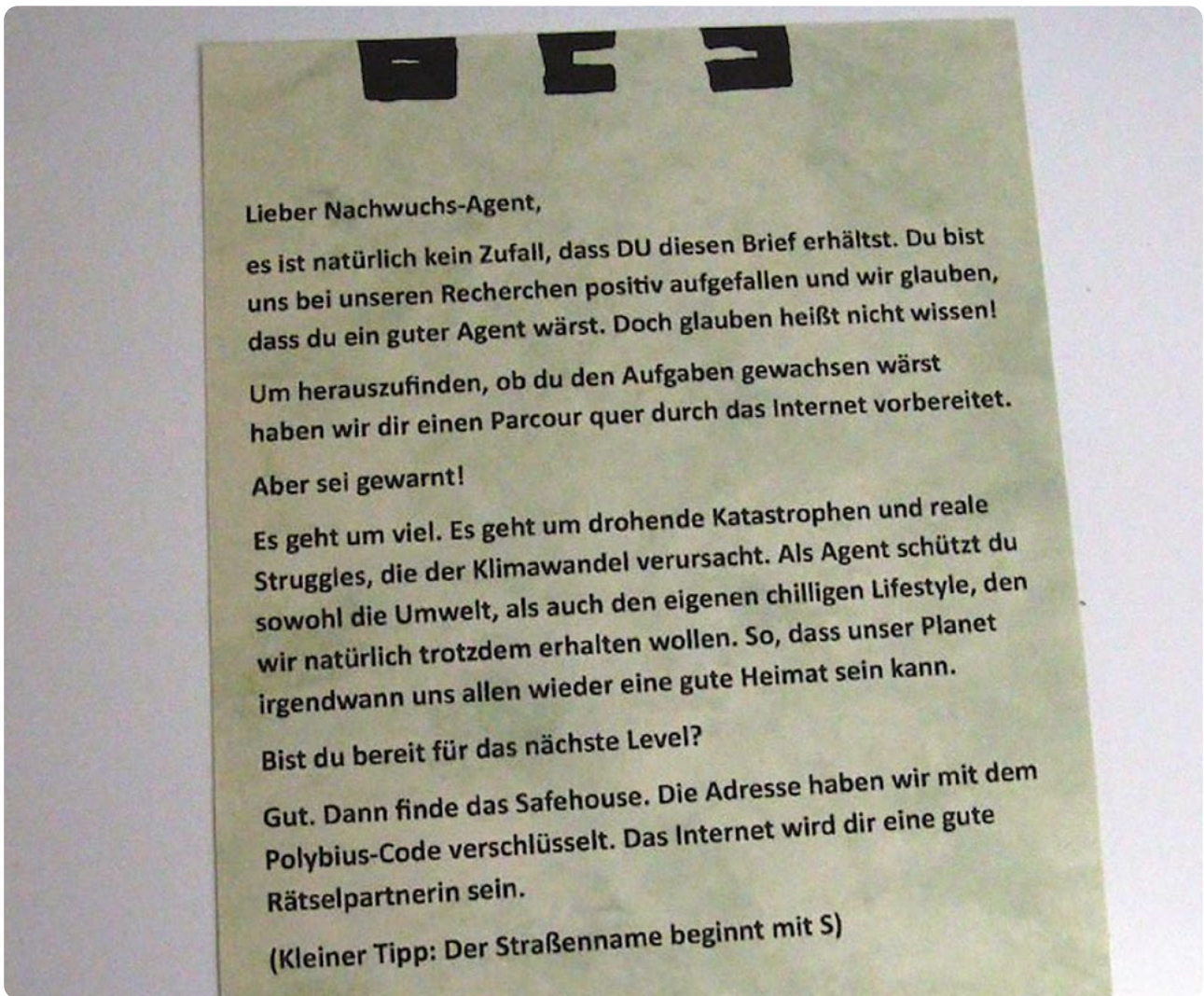
VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: PC oder Laptop
- Software: im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux

MATERIAL/QUELLEN



Welthungerhilfe
<https://bit.ly/Tfd-exitgame-klima>



Einleitungstext für das Online Exit Game für die Lerngruppe

Quelle: Welthungerhilfe.de/Escape Game Klimawandel

ANMERKUNGEN

Eine stabile Internetverbindung ist Voraussetzung, da das Spiel sonst nicht vollständig lädt. Das Material steht kostenfrei zur Verfügung. Das Spiel ist nicht für die Verwendung von mobilen Endgeräten optimiert.

1
VARIANTE
Die Schülerinnen und Schüler spielen asynchron zu Hause.

2
VARIANTE
Die Schülerinnen und Schüler der Klasse/Gruppe starten zur gleichen Zeit in das Spiel.

3
VARIANTE
Die Lehrperson vereinbart eine Videokonferenz zu einer festgelegten Zeit, und die Schülerinnen und Schüler können sich über den Fortschritt austauschen oder einander Hinweise geben.

Konsumspuren – Wie verändern wir die Welt? Digitale Einheit zum eigenen Konsumverhalten im globalen Kontext, Ideen und Handlungsspielräume für Veränderung

Autorin: Lydia Sauer

WORUM GEHT'S?

Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen Überblick über die Auswirkungen des eigenen Konsumverhaltens im globalen Kontext. In den 10 Arbeitseinheiten des digitalen Tools setzen sich die Schülerinnen und Schüler in verschiedenen Sozialformen (Kleingruppen, Einzelarbeit, Großgruppe, Kleingruppenarbeit) mit Konsumthemen wie Ernährung, (Fast) Fashion, Smartphones und Technik, Mobilität und Verkehr, Plastik und Verpackung auseinander.

VORBEREITUNG

- Erstellen Sie sich einen Account und legen Sie im Nutzer/Nutzerinnenprofil eine Klasse an.
- Setzen Sie sich mit der Durchführung des Tools auseinander.
- Ihre Schülerinnen und Schüler benötigen Endgeräte sowie einen Internetzugang (Einheit auch mit geteilten Endgeräten möglich).

VERLAUF

1. Einloggen (10 Minuten)
2. Orte der Welt (10 Minuten)
3. Earth overshoot day (15 Minuten)
4. Thematische Arbeitsgruppen (25 Minuten) (Ernährung, (Fast) Fashion, Smartphones und Technik, Mobilität und Verkehr, Plastik und Verpackung)
5. Zusammenführung der Arbeitsgruppen (15 Minuten)
6. Sustainable development goals (10 Minuten)
7. Auf dem Weg zu den global goals (45 Minuten)
8. Aktionsplanung (20 Minuten)
9. Vorstellung der Aktionsplanung (25 Minuten)
10. Feedback (5 Minuten)

ZEIT 

3 Stunden

TAGS 

Sekundarstufe 1, Regelschule, Hauptschule

ZIELE 

- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihr eigenes Konsumverhalten zu reflektieren.
- Schülerinnen und Schüler bekommen eine Idee von Konzepten wie dem „Earth overshoot day“ oder den „Sustainable development goals“ und sind durch Austausch mit anderen Schülerinnen und Schülern in der Lage, sich sozial kompetent einzusetzen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, im interaktiven Austausch eigenständig eine Aktion zu planen.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN 

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler und Lehrkraft (Smartphone/Tablet/PC/Laptop)
- Software: Account bei Greenpeace anlegen, im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN

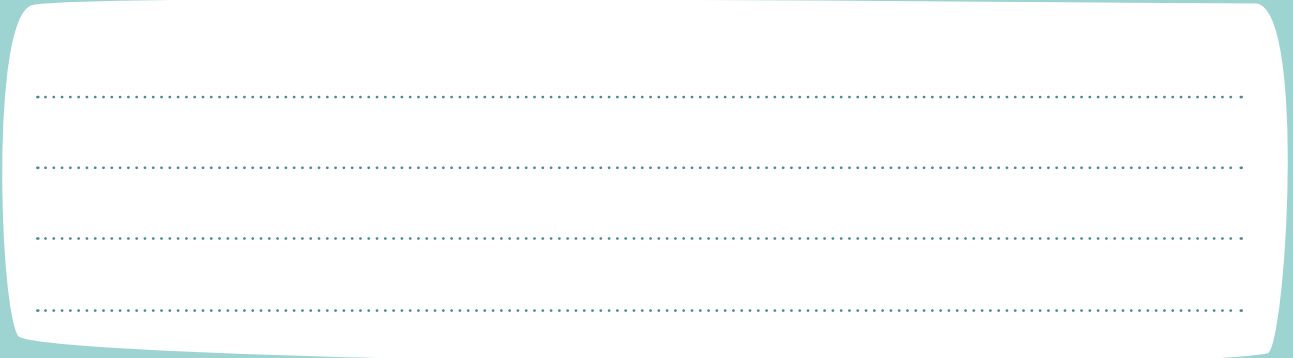


GREENPEACE
<https://bit.ly/Tfd-konsumspuren>

Impulsfragen

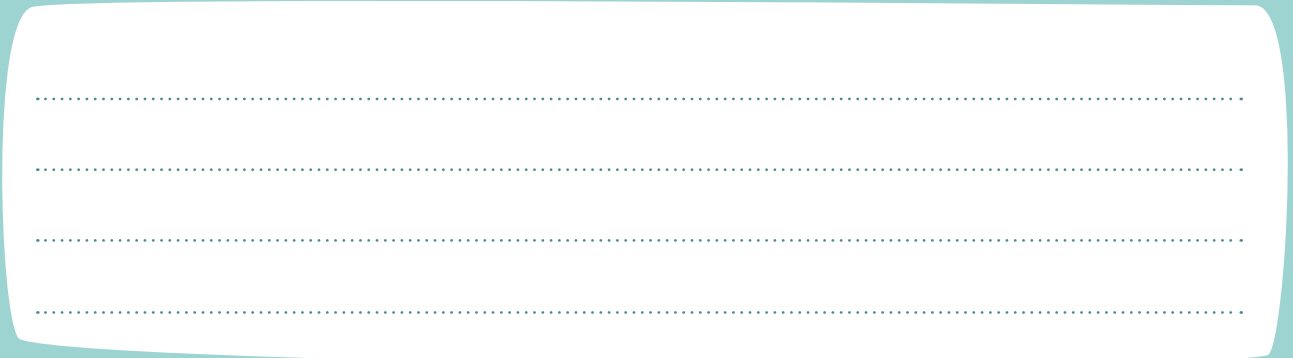
1

Für welche Bedürfnisse benötigen die Schülerinnen und Schüler digitale Medien?



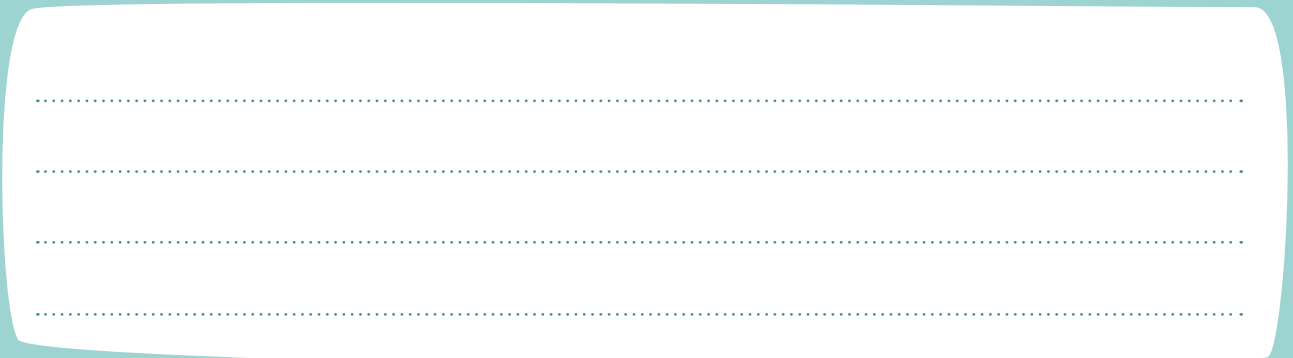
2

Welche Teilkompetenzen wurden in meinem Unterricht bereits gefördert?



3

Welche Teilkompetenzen müssen bei den Schülerinnen und Schülern gefördert werden?



Sprach- förderung



Amira – Anschauliche Lese- und Hörgeschichten für Grundschul Kinder

www.amira-lesen.de

Autor: Carlo Becker

WORUM GEHT'S?

Auf Amira finden Grundschul Kinder fantasievoll illustrierte und nach Lese Stufen sortierbare Geschichten zum Anhören und zum Selbstlesen. Es gibt die digitalen Bücher zum Selbstlesen in neun Sprachen und als reines Bilderbuch. Besonders spannend: Die Vorlesefunktion für alle Sprachen. Spiele, Quiz und zusätzliches didaktisches Material zum Herunterladen erweitern die Einsatzmöglichkeiten des Online-Angebots.

VORBEREITUNG

Der Umgang mit Amira fällt sehr leicht, sofern ein Kind lesen und grundlegend einen PC, ein Smartphone oder ein Tablet bedienen kann. Eine kurze Erklärungsphase bzw. ein angeleitetes Entdeckenlassen genügt in der Regel zum Arbeiten mit der Seite.

VERLAUF

1. Die Schülerinnen und Schüler lesen eine selbstgewählte oder zugewiesene Geschichte und beantworten im Anschluss ein Quiz dazu.
2. Danach tauschen sie sich über die von ihnen gelesenen Geschichten aus. Wichtig ist es hier, eine Orientierung zu geben, denn es können sprachliche Hindernisse bei Fragen, die kein genaues Ziel haben, auftreten. Die Fragen für die Partnerarbeit sollten vorgegeben werden. So wissen die Schülerinnen und Schüler sofort, ob sie nach einer Person, einem Objekt oder Inhalt suchen müssen.

VARIANTE 1

Die Schülerinnen und Schüler denken sich eigene Geschichten zu einem Bilderbuch aus. Im Anschluss tauschen sie ihre Varianten aus oder lesen die tatsächliche Geschichte.

VARIANTE 2

S1 liest eine Geschichte, S2 schaut sich das entsprechende Bilderbuch an. S2 fragt daraufhin S1, worum es in der Geschichte geht. Danach erfolgt ein Rollenwechsel mit neuer Geschichte.

VARIANTE 3

Da Audio und Text auch unterschiedlich gewählt werden können, kann die Audiospur beispielsweise in der Muttersprache und der Text in der Fremd-/Zweitsprache gewählt werden.

ANMERKUNGEN

- Natürlich sind für einige Schülerinnen und Schüler die Spiele auf Anhieb spannender als die Geschichten. Hier hilft ein motivierendes Wort.
- Unter <http://amira-lesen.de/#popup=praxis> gibt es nähere Erläuterungen und didaktisches Material.

ZEIT 

sehr geringer Zeitaufwand für gelegentliche Leseübungen; entsprechend höher für umfassendere Übungen.

TAGS 

Grundschule, Deutsch, Leseförderung

ZIELE 

- Schülerinnen und Schüler trainieren und festigen das Lesen in allen Aspekten.
- Schülerinnen und Schüler erleben Motivation und Erfolgserlebnisse beim Lesen.
- Schülerinnen und Schüler werden ggf. zum gegenseitigen Austausch der Geschichten, zum Weitererzählen und sich Bildergeschichten selbst erzählen angeregt.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN 

- Internetzugang: WLAN/LAN, Offline-Nutzung durch vorherigen Download möglich
- Hardware: Endgerät je Gruppe oder Schülerin/Schüler (Smartphone/Tablet/PC/Laptop) oder via Beamer als Klassenlektüre
- Software: im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/Tfd-amira>

Tippenakademie

Schneller schreiben lernen mit der 10-Finger-Technik

Autorin: Helen Dambach



Quelle: tippenakademie.de

WORUM GEHT'S?

Tippenakademie ist ein kostenloser, browserbasierter Schreibtrainer. Mit aufeinander aufbauenden Übungen lernen Schülerinnen und Schüler schrittweise, effizient auf der Tastatur ihrer Computertastatur zu schreiben. Die Software gibt dabei unmittelbar Feedback und differenziert automatisch. Es gibt sowohl eine kostenfreie als auch eine kostenpflichtige Version.

VORBEREITUNG

Die Anwendung von Tippenakademie im Unterricht ist besonders einfach. Die Schülerinnen und Schüler müssen nur auf ihrem Laptop die Seite in dem Browser ihrer Wahl öffnen. Mit dem Tipp-Test ermitteln sie ihre anfängliche Schreibgeschwindigkeit. Aufeinander aufbauende Übungen ermöglichen es, systematisch die effiziente 10-Finger-Technik zu erlernen. Erneute Tipp-Tests führen schnell Erfolge vor Augen.

ZEIT



flexibel anwendbar, am besten regelmäßige, kurze Übungsintervalle in den Stundenverlauf einbauen

TAGS



Sekundarstufe 1, digital, Methodenskill

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, durch höhere Schreibgeschwindigkeit besser am Computer arbeiten zu können.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihre digitale Arbeitsfähigkeit zu verbessern.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich motorisch weiterzubilden.

Die Software von Tippenakademie differenziert automatisch. Wählen Sie passende Übungen für Ihre Lerngruppe aus.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät mit Tastatur je Schülerin/Schüler (PC/Laptop)
- Software: im Browser (JavaScript muss aktiviert sein) mit und ohne Account nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS

VERLAUF

1. Die Schülerinnen und Schüler führen den Tipp-Test durch und notieren die durchschnittliche Geschwindigkeit.
2. Sie erklären den Schülerinnen und Schüler die Ausgangsstellung der 10-Finger-Technik und lassen sie mehrmals ausprobieren, die Finger entsprechend hinzulegen.
3. Die Schülerinnen und Schüler führen die Übung „Ausgangsstellung“ durch. Definieren Sie einen Wert, ab dem die Schülerinnen und Schüler zur nächsten Übung weitergehen.
4. Ritualisieren Sie das Üben mit der Tippenakademie (z. B. immer die ersten oder letzten 10 Minuten einer Stunde).
5. Verdeutlichen Sie Erfolge durch erneute Tipp-Tests.

MATERIAL/QUELLEN



Tippenakademie
<https://bit.ly/Tfd-Tippenakademie>

The screenshot shows the Tippenakademie interface. On the left is a menu with the following items: 'Grund- und Unterreihe' (18 Zeichen), 'alle Buchstaben' (29 Zeichen), 'komplette Tastatur' (39 Zeichen), 'Aufwärmübungen', 'Lernübungen' (marked 'NEU'), 'Wortübungen', 'Fingertraining', 'Handtraining', and 'Praxisübungen'. On the right, there is a 'Spielmodus' section with an 'Aktivieren' button and settings for 'Zeit' (2 Minute/n) and 'Zeichen' (500 Zeichen). Below that is an 'Einstellungen' section with dropdown menus for 'Tastaturlayout' (Deutsch), 'Betriebssystem' (Windows), and 'Übungssprache' (Deutsch).

Ausschnitt zu Menü und Auswahlmöglichkeiten der Tippenakademie

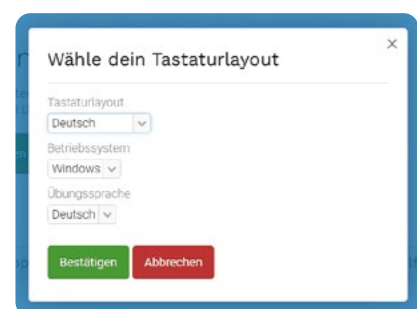
Quelle: tippenakademie.de

ANMERKUNGEN

Erinnern Sie Ihre Schülerinnen und Schüler daran, auf die 10-Finger-Technik zu achten. Motivieren Sie sie gerade in der Anfangsphase, in der die Schülerinnen und Schüler mit ihrer alten Technik noch schneller sind.

DAS SAGEN SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER:

„Am Anfang war es richtig schwierig und umständlich mit der 10-Finger-Technik zu schreiben, aber jetzt bin ich damit viel schneller als früher!“



Mit Padlet Literatur-Charakterisierung erstellen Schülerinnen und Schüler sammeln ihr Wissen zu den Charakteren der aktuellen Lektüre in einem Padlet als Mindmap

Autorinnen: Pauline Gödecke & Verena Wagner

WORUM GEHT'S?

Schülerinnen und Schüler verfassen eine vollständige Charakterisierung über eine Romanfigur. Die von den Schülerinnen und Schülern verfasste Charakterisierung entspricht der vorgegebenen Struktur (Anleitung) und enthält die wichtigsten Merkmale und Charaktereigenschaften. Gesammelt werden die Eigenschaften und das Hintergrundwissen zur Romanfigur als Gruppenarbeit in einem Padlet.

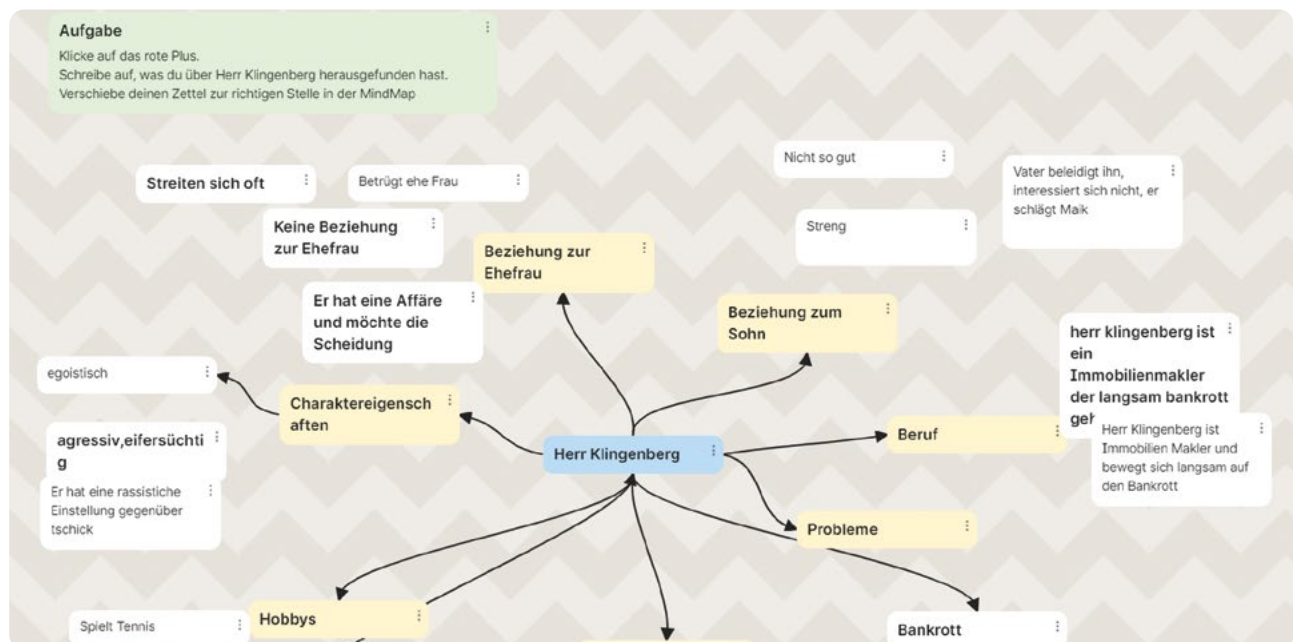
Ein Padlet eignet sich sehr gut für kooperative Arbeitsphasen, da man hier in verschiedenen Darstellungsweisen (in diesem Fall die Form einer Mindmap) Informationen, Links, Bilder, Videos etc. online sammeln und teilen kann.

ZEIT 

45 Minuten

TAGS 

Deutsch, Literatur



Beispiel-Padlet zur Charakterisierung einer Romanfigur im Literaturunterricht

Quelle: padlet.com

VORBEREITUNG

- Erstellen sie vorab ein Padlet, indem Sie pro Romancharakter eine Mindmapstruktur mit 1-2 Beispielen anlegen.
- Machen sie den erstellten Link der Klasse zugänglich.
- Das in dieser Stunde erarbeitete Padlet ist als Beispiel hier zu finden: <https://padlet.com/paulinegoedecke/42nqvgbcyuroexa>



<https://bit.ly/Tfd-bsp-padlet>

VERLAUF

1. Schülerinnen und Schüler bekommen den Arbeitsauftrag, ein Padlet mit ihren Ergebnissen der Charakterisierung der Romanfiguren zu füllen.
2. Falls die Schülerinnen und Schüler zu einzelnen Überpunkten nichts finden können, geben Sie den Schülerinnen und Schülern Hilfen/Hinweise, um eine mögliche Lösung zu ergänzen.
3. Wenn das Padlet mehr oder weniger vollständig ist, wird ein Schüler oder eine Schülerin gebeten, die gesammelten Stichpunkte noch einmal der Klasse vorzutragen.
4. Schülerinnen und Schüler sollen nun anhand der Mindmaps eine Charakterisierung schreiben. Als Hilfestellung gibt es noch das Lernvideo: <https://youtu.be/lwnD7jrFa1I> Charakterisierung schreiben: Das musst du beachten! - Deutsch | Duden Lernattack



<https://bit.ly/Tfd-yt-Duden>

ANMERKUNGEN

Hinweis: Die Nutzung von Padlets ist im schulischen Kontext umstritten. Eine datenschutzkonforme Alternative mit identischen Funktionen auf deutschen Servern ist TaskCards. Die kostenfreie Version erlaubt 2 Boards. Für Non-Profits gibt es verschiedene Bezahlmodelle.

WEITERE IDEEN ZUR VERWENDUNG DES PADLETS IM LITERATURUNTERRICHT

Padlets lassen sich in allen Fächern zum Sammeln von Arbeitsergebnissen anwenden, für die Stunden der Reihe zur Lektüre beispielsweise noch, um alle relevanten weiteren Materialien zur Lektüre zu sammeln.

- Links zu Dokumentationen über die Lektüre
- Literaturverfilmungen / Inszenierungen
- Literaturbesprechungen
- Rezensionen der Lektüre
- Meinungen der Schülerinnen und Schüler in einem eigenen Kommentarfeld

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, mit Anleitung eine Charakterisierung (informierendes Schreiben) zu einer Romanfigur zu verfassen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Merkmale der Charaktere der Lektüre in einer digitalen Mindmap auf einem Padlet festzuhalten.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, das Padlet kooperativ zu nutzen, um gemeinsam Ergebnisse festzuhalten und zu teilen.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler oder Gruppe
- Software: im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



Webseite

<https://bit.ly/Tfd-web-padlet>

YouTube Kanal: Duden Lernattack

YouGlish

Aussprache lernen mit Kontext

Autorin: Susanne Böcker



Verwenden Sie YouTube um Ihre englische Aussprache zu verbessern. Mit seinen Millionen von Tracks zeigt YouGlish Ihnen, wie Englisch im Kontext von echten Menschen gesprochen wird.

Beispiele: [power](#), [courage](#), [coup de grâce](#), [how's it going?](#) (Erweiterte Suche)

Quelle: de.youglish.com

WORUM GEHT'S?

YouGlish ist eine Website, die es ermöglicht, YouTube nach bestimmten Wörtern zu durchsuchen und die entsprechenden Videos anschließend abzuspielen. So können Wörter/Vokabeln/Begriffe im Kontext der gewählten Sprache anstatt isoliert auf Online-Wörterbüchern gehört werden.

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung ist minimal, da die Website permanent zur Verfügung steht. Nötig sind Endgeräte mit funktionierenden Lautsprechern, die es den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, YouGlish sofort auszuprobieren und anzuwenden.

VERLAUF

Sinnvoll ist es, die Website in eine Unterrichtseinheit einzubinden, bei der z. B. Präsentationen in der Fremdsprache gehalten werden sollen, damit die Schülerinnen und Schüler sofort die Möglichkeit haben, die Website zu verwenden und sich mit ihr vertraut zu machen.

1. „Präsentation“ wird als Thema der kommenden Stunden eingeführt
2. Schülerinnen und Schüler suchen sich Themen aus (die z. B. an eine weitere Unterrichtseinheit gebunden sein können)
3. Schülerinnen und Schüler recherchieren
4. Feedback zu Recherche etc.
5. Einführung von YouGlish als Hilfestellung für unbekannte Wörter
6. Schülerinnen und Schüler erstellen eine PowerPoint-Präsentation
7. Präsentieren der Ergebnisse

ZEIT

flexibel, kann von Schülerinnen und Schülern selbstständig angewendet werden

TAGS

Sprachunterricht ab Klasse 5, besonders sinnvoll für Englisch (Sekundarstufe 1) und Deutsch als Zweitsprache-Unterricht

ZIELE

- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Aussprache der zu erlernenden Fremdsprache richtig anzuwenden.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Wörter der Fremdsprache durch auditive Wiedergabe des Kontextes entsprechend auszusprechen.
- Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, Fremdsprache von Muttersprachlern zu hören.

1

VARIANTE

Bei der Suche nach englischen Begriffen kann zwischen verschiedenen englischen Dialekten (britisches Englisch, amerikanisches Englisch, etc.) gewählt werden. Dies ist auch für Spanisch möglich.

2

VARIANTE

Verfügbar sind die gängigen Fremdsprachen, die in unserem Schulsystem unterrichtet werden, sowie einige andere, unter anderem auch Deutsch, was für DaZ-Lerner sehr hilfreich sein kann.

ANMERKUNGEN

Die Website hat leider keine integrierte Übersetzung, was eine weitere Google-Suche veranlasst.

Die Website bietet besonders fortgeschrittenen Lernenden die Chance, eine Fremdsprache im Kontext zu hören und gegebenenfalls auch Interesse an den Inhalten der Videos zu entwickeln.



Aussprache von **how's it going** in Englisch, Form: *interrogative* (1 von 1573):



So ask them, "How's it going? Are you delivering value?"

Beispielhafter Bildausschnitt für das Aussprachetraining mit YouGlish

Quelle: de.youglish.com

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät mit Lautsprechern/Kopfhörern je Schülerin/Schüler oder Gruppe – auch möglich via Beamer mit Ton als Klassenaustausch
- Software: im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



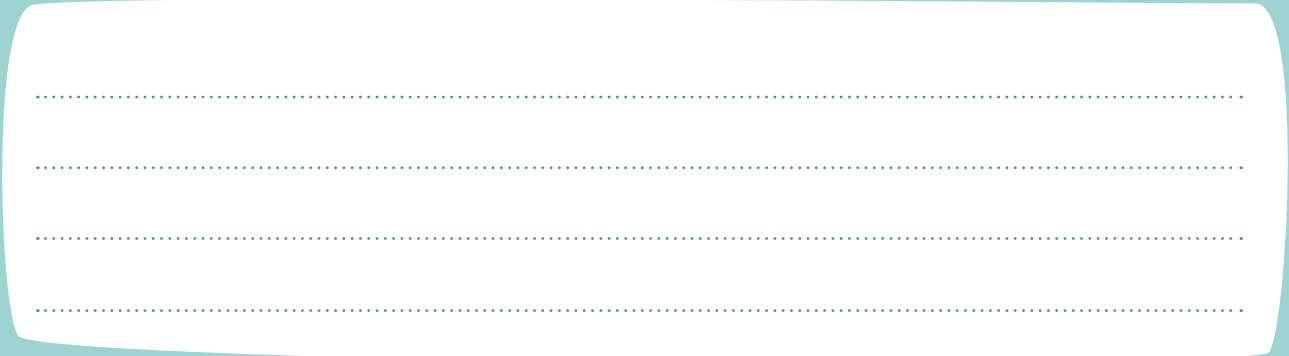
Webseite

<https://bit.ly/Tfd-YouGlish>

Impulsfragen

1

Über welche Teilkompetenzen verfüge ich bereits bzw. über welche verfüge ich noch nicht?



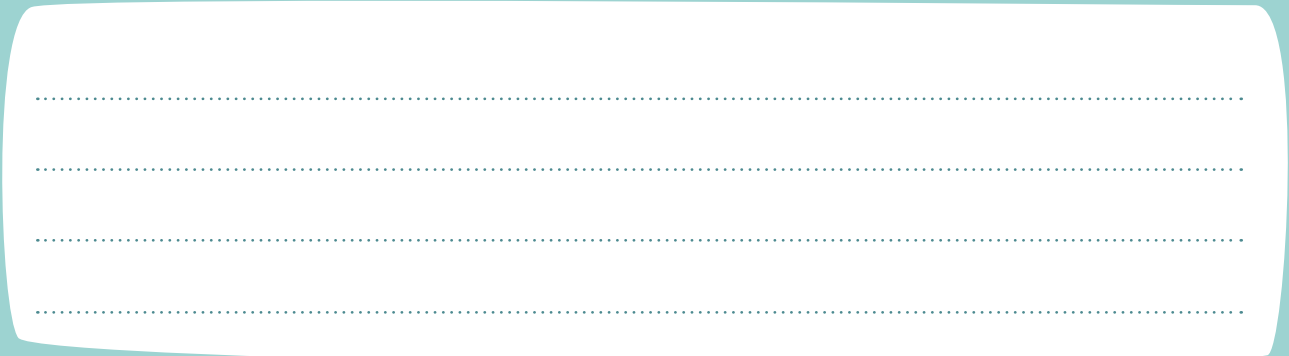
2

Welche Lernplattformen und Videokonferenztools werden an Ihrer Schule genutzt? Fühlen Sie sich wohl im Umgang mit den Tools oder gibt es an mancher Stelle Klärungsbedarf?



3

Wie ist Ihre Schule technisch aufgestellt? Besteht die Möglichkeit, in Kleingruppen an einem digitalen Endgerät zu arbeiten?



Medien- bildung



Digitale Stunde in der Media AG

Konzept: Ausbildung von Medienscouts

Autorin: Kristina Schmücker

WORUM GEHT'S?

In jeder Klasse gibt es Expertinnen oder Experten für SchullogIn und LernSax. Mit deren Hilfe kann Medienkompetenz trainiert und weitergegeben werden. Gleichzeitig übernehmen Schülerinnen und Schüler Verantwortung.

VORBEREITUNG

Die Schülerinnen und Schüler sind es gewohnt, im digitalen Raum zu arbeiten, in Breakout-Sessions Gruppen- und Partnerarbeiten durchzuführen. Dazu ist jedoch eine sehr genaue Arbeitsanweisung notwendig und dass immer eine Ansprechperson erreichbar ist. Stellen Sie sicher, dass Sie wissen, welche Dateiformate Sie den Schülerinnen und Schülern näherbringen wollen, wie diese Daten sicher in SchullogIn und LernSax gespeichert werden können und wie eine übersichtliche Ordnerstruktur angelegt wird.

Am besten besprechen Sie bereits in vorherigen bzw. darauffolgenden Stunden Dateiformate, deren Speicherung und Umwandlung.



Quelle: Pexels: Max Fischer

ZEIT



60 Minuten

TAGS



Sekundarstufe 1, Klassen 5-7,
Media AG

ZIELE



Ein achtsamer und reflektierter Umgang mit Medien, Kommunikationsfähigkeit (d. h. Interaktionsfähigkeit in der Gruppe und Präsentationsfähigkeit in der Klasse)

- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihre Medienkompetenz entsprechend anzuwenden, indem sie Datenformate umwandeln oder zusammenfügen.
- Schülerinnen und Schüler kennen verschiedene Möglichkeiten, Daten sicher in Schul.Cloud zu speichern und wiederzufinden.
- Schülerinnen und Schüler wissen, warum ausgewählte Apps und Programme wichtig für sie sind.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, emotionale Intelligenz auszubilden.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, entsprechendes Wissen fachgerecht anzuwenden.

VERLAUF

1. Einstieg in Gruppenarbeit, Antwort auf Fragen: Wenn ihr an Schullogin oder LernSax denkt, wie werden dort Daten hochgeladen/gespeichert? Wo werden Daten gespeichert?
2. Erarbeitung: Die Schülerinnen und Schüler lesen sich Informationen zu Datenformaten durch und besprechen diese gemeinsam:
 - Welche Datenformate kennt ihr schon?
 - Welche sind euch neu?
 - Woher kennt ihr diese?
 - Wo und wann nutzt ihr diese?
3. Die Schülerinnen und Schüler führen dann folgende Satzanfänge weiter aus, z. B. in einer gemeinsamen digitalen Datei (z. B. TaskCards): „Ich kenne...“, „Ich nutze sie, wenn...“, „Für mich ist neu, dass...“
4. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, eine Ordnerstruktur in der Schul.Cloud anzulegen, hier wenden sie ihr bisher erworbenes Wissen an, um eine sinnvolle Aufteilung zu erstellen.
5. Abschluss: Die Schülerinnen und Schüler machen ein Quiz mit [www.learningapps.org](https://learningapps.org) zu den Dateiformaten, und geben und erhalten Feedback zur Stunde mit einem Feedback-Tool

ERWEITERUNG

Die Ausbildung zu Medienscouts kann entweder als Arbeitsgemeinschaft fortwährend durchgeführt werden oder als Projekt innerhalb des Unterrichts.

- Ausbildung mindestens einer Schülerin oder eines Schülers pro Klasse als Medienexpertin oder -experte
- Integration in den Schulalltag: Die Media School wird mittels einer außerunterrichtlichen AG angeboten. Inhalte können mit Unterrichtsinhalten aus Politik bzw. weiteren Fachbereichen kombiniert werden. Die AG wird in Kombination aus Präsenz- und Onlineterminen stattfinden.
- Medienexpertinnen und -experten bauen Expertenwissen auf und sind in der Lage, Fragen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler zu beantworten, Feedback und Fragen zu sammeln und leiten diese ggf. an die zuständigen Lehrkräfte/Expertinnen oder Experten weiter.
- Schülerinnen und Schüler helfen sich gegenseitig. Es könnte ein Expertinnen- oder Experten-Channel eingerichtet werden, indem sich die Klassenexpertinnen oder -experten untereinander austauschen können. Somit entsteht ein Netzwerk, in dem sich die Schülerinnen und Schüler Hilfe suchen. Erst bei Fragen, die nicht mithilfe anderer Schülerinnen und Schüler geklärt werden können, werden die Lehrkräfte/Expertinnen oder Experten gefragt.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler oder Gruppe
- Software: Im Browser nutzbar, <https://learningapps.org>
- Betriebssystem: Je nach Ausstattung der Schule Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN

- Stundenstruktur über das Padlet
- Sheep-Scale (siehe: Sheep Scale 1-9 Meme | Wool For Every Day – Wool For Every Day (samant-hawan.com.au) in Power-Point (Microsoft-Programm) mit Satzanfängen
- Differenzierung: Satzanfänge für Aufgabe in der Erarbeitungsphase
- Quiz über learningapps.org

SWR Fakefinder

Anhand eines Online-Spiels Fake News erkennen und bewerten

Autorin: Leonie Achterhold



Quelle: www.swr.de

WORUM GEHT'S?

„Fake“ oder „Not Fake“ – ist die Nachricht echt oder gefälscht? Mit dem SWR Fakefinder for school lernen die Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt, wie sie Falschnachrichten im Netz enttarnen. Sie erfahren zum Beispiel, wie sie Quellen prüfen, Bilder rückwärts suchen oder mit welchen Internetseiten sie Fakes aufdecken können.

Sie üben auch, satirische Beiträge als solche zu erkennen. Lehrkräfte können das Vorgehen der Klasse in einem virtuellen Lernraum verfolgen.

VORBEREITUNG

Das Materialpaket umfasst:

- Unterrichtsvorschläge
- Arbeitsblätter (differenziert)
- Bericht aus der Praxis
- Antworten auf technische Fragen
- Fortbildung für Lehrkräfte

Außerdem wird benötigt:

- Internetzugang
- Computer
- Tablets (optional)
- Smartphones (optional)

ZEIT



Die Spieldauer variiert in Abhängigkeit von der Anzahl und Schwierigkeit der gestellten Aufgaben. Beim Zusammenstellen des Lernraums errechnet sich ein Richtwert.

TAGS



Sekundarstufe 1 und 2 (ab 14 Jahren), Klasse 8-10, Deutsch, Politik, Distanzunterricht, Online-Spiel, Journalismus, Nachrichten, Fake News

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, mit Sachtexten und Medien entsprechend umzugehen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Informationen zielgerichtet zu entnehmen, zu ordnen, zu vergleichen, zu prüfen und zu ergänzen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Intentionen und Wirkungen zu erkennen und zu bewerten.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Informationsmöglichkeiten zu nutzen: zum Beispiel Informationen zu einem Thema/Problem in unterschiedlichen Medien zu suchen, zu vergleichen, auszuwählen und zu bewerten.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Suchstrategien zu entwickeln.

GEWUSST WIE – SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER LERNEN RECHERCHETECHNIKEN

Der SWR Fakefinder leistet dabei wichtige Hilfestellung. Das browserbasierte Spiel kann unter der URL [SWR.de/fakefinder](https://www.swr.de/fakefinder) aufgerufen werden. Für den Einsatz im Unterricht bietet der SWR die eigens entwickelte Funktionalität eines virtuellen Klassenraumes an.

Bei dem Online-Quiz bewerten die Jugendlichen Posts von virtuellen Freunden in einem Nachrichtenfeed als »FAKE« oder »NOT FAKE« und lernen Satirenachrichten als solche zu erkennen. Ein weiterer Freund mischt sich mit Chat-Nachrichten ein und gibt den Jugendlichen Tipps zur Bewertung der Posts. Schritt für Schritt führt das Quiz die Schülerinnen und Schüler so in wichtige Recherche-Techniken ein. Zum Beispiel lernen sie, wie sie Quellen prüfen, eine Bilder-Rückwärtsuche starten oder welche Internetseiten Fakes im Netz verlässlich aufdecken. Die Lehrkraft verfolgt dabei das Vorgehen der Klasse in einem virtuellen Lernraum und kann so den Lernfortschritt der einzelnen Jugendlichen nachvollziehen und kontrollieren. Kernzielgruppe des Spiels sind Schülerinnen und Schüler der Klassen 8 bis 10.

ANGESPROCHENE KOMPETENZBEREICHE¹

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
Auswerten und Bewerten

- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

Summa summarum: Ist der gezeigte Post oben nun manipuliert oder nicht?

FAKE 75%

NOT FAKE 25%

Ja – das Video von Gonzales, aus dem das Bild offensichtlich stammt, ist gefaked.

Mach Dich darauf gefasst, dass Dir das jetzt häufiger begegnen kann. Denn: die Deepfakes sind los. Die Wortschöpfung aus den Begriffen "deep learning" und "fake" macht klar, was dahinter steckt: Bei der Bearbeitung von Videos kommt Künstliche Intelligenz zum Einsatz, um zu manipulieren. Per Face-Swap kann man dann bspw. die Mimik von einem auf ein anderes Gesicht tauschen.

Im Netz gibt's dazu schon jede Menge Anleitungen und frei zugängliche Apps. D.h. mit geringen Vorkenntnissen und einem normalen PC lassen sich heute schon Videos manipulieren. Zugegeben, man sieht es ihnen noch an. Aber: Deep learning produziert kontinuierlich bessere Ergebnisse. Also: Wappne Dich dafür. Sei skeptisch!

Geblickt. ✓

Infos des virtuellen Freundes zum übergeordneten Kontext

Quelle: www.swr.de

VERLAUF

1. **Lernraum anlegen:** Legen Sie für die Gruppe einen virtuellen Lernraum unter einem Phantasienamen an, der keine Rückschlüsse auf Personen oder die Institution zulässt. Ein Login-Verfahren ist nicht notwendig. Der sich öffnende Verwaltungsbereich besitzt einen individuellen kryptischen Link, womit er sich jederzeit aufrufen lässt. Ganz wichtig: als Lesezeichen abspeichern! Durch Anklicken können Aufgaben aus dem großen Angebot hinzugewählt werden, durch nochmaliges Klicken werden sie wieder entfernt.
2. **Link teilen:** Zufrieden mit der Aufgabenliste? Durch Klicken auf SPEICHERN UND TEILEN generieren sich automatisch ein Link des Spielers sowie ein QR-Code, über die Teilnehmende in den virtuellen Lernraum gelangen. Die Ansicht im Verwaltungsbereich springt in den Live-Modus um.
3. **Klassen-Challenge mitverfolgen:** Im Unterricht lässt sich dann live mitverfolgen, welche Schülerinnen und Schüler welche Aufgaben bereits bewältigt haben und ob sie dabei erfolgreich waren. Die gesamten Spielgebnisse lassen sich als PDF speichern und unkompliziert ausdrucken. So kann in der Nachbesprechung gezielt Bezug genommen werden, bspw. auf auffallend schwierige Aufgaben oder besonders gut gelöste Beispiele.

ANMERKUNGEN

- Damit das Spiel flüssig weiterläuft, ist es notwendig, dass die Schülerinnen und Schüler auf das blaue Häkchen klicken, wenn sie einen Abschnitt gelesen haben. Manchmal versteckt sich das Häkchen im Messenger-Fenster hinter einer noch nicht gelesenen Nachricht.
- Wenn die Anwendung hängt, empfiehlt es sich, auf das Briefkastensymbol zu klicken. So lässt sich kontrollieren, ob dort ungelesene und unbestätigte Nachrichten warten. Wenn das nicht helfen sollte: Die blauen Häkchen verstecken sich auch gerne unterhalb von geposteten Hilfevideos oder -bildern.

VARIANTE

Im individuell zusammengestellten Lernraum wählt die Lehrkraft die Aufgaben und beeinflusst Anzahl, Schwierigkeit und Themenkategorien der Fälle.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internet: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler oder Gruppe (Smartphone/Tablet/PC/Laptop)
- Software: Im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



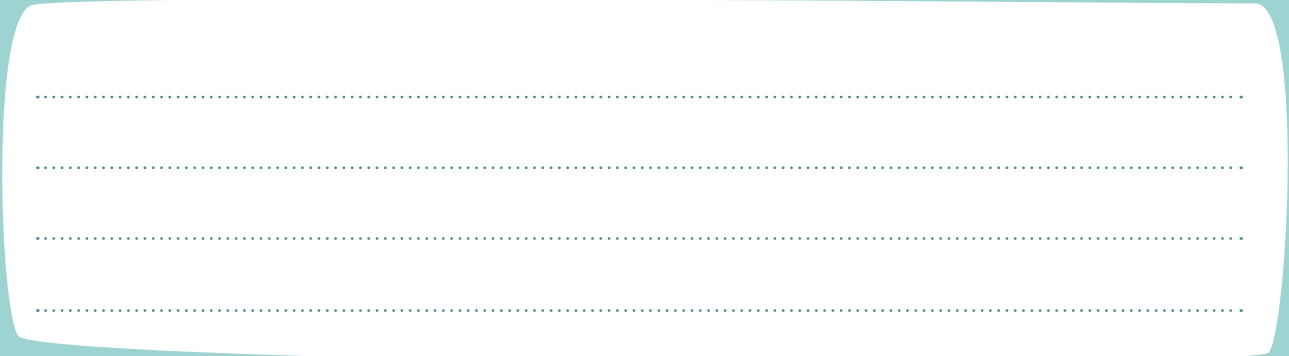
SWR: Fakefinder
<https://bit.ly/Tfd-swr-Fakefinder>

Informationen der SWR und WDR
Websites entnommen

Impulsfragen

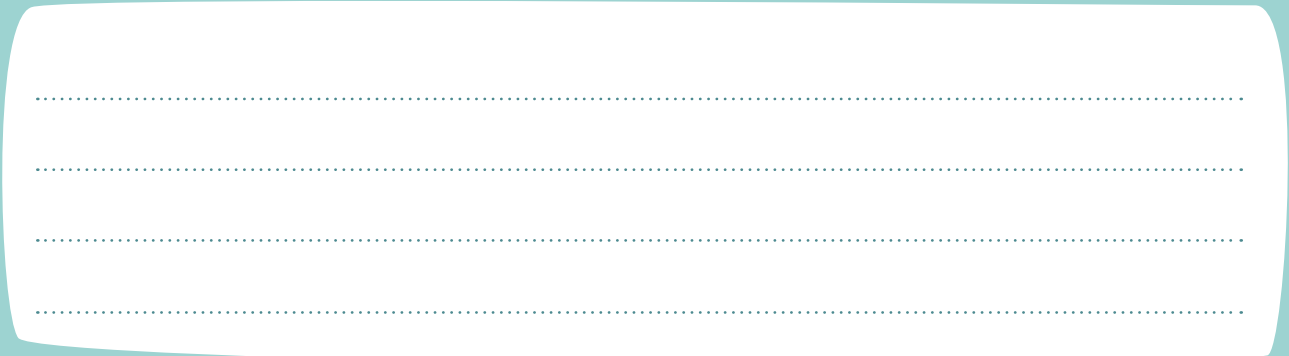
1

Gibt es in Ihrer Klasse Schülerinnen und Schüler, die besondere Unterstützung hinsichtlich technischer Ausstattung benötigen?



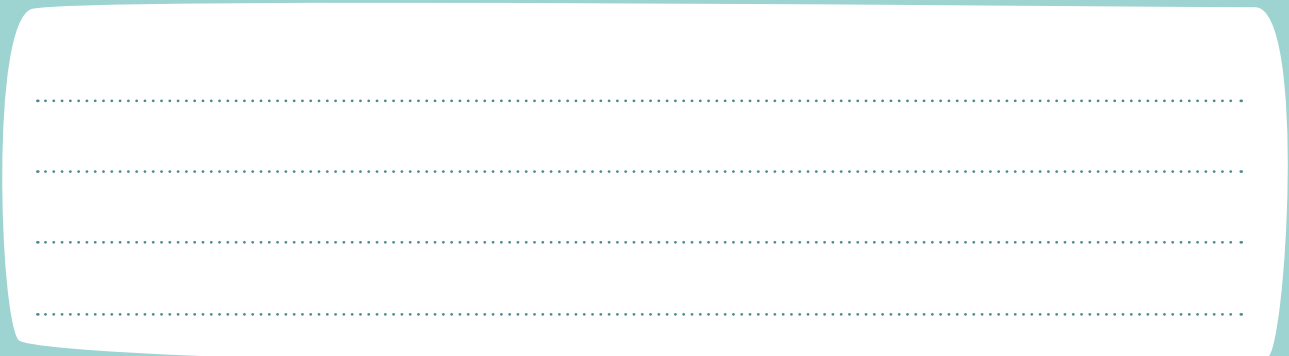
2

Welche Themenbereiche sind für meine Schülerinnen und Schüler besonders relevant und welche Medien nutzen sie, um sich zu informieren?

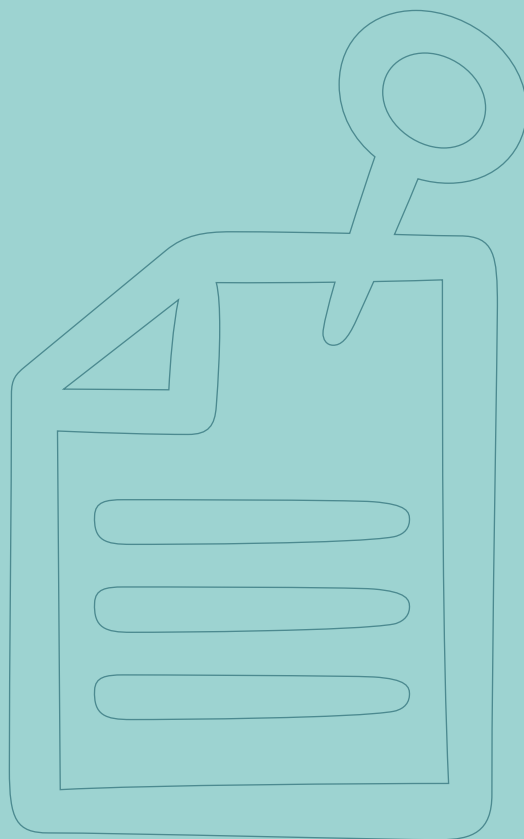


3

Über welche Medien unterhalten sich die Schülerinnen und Schüler?



Berufliche Orientierung



Padlet zur Berufsorientierung

Selbstreflexion, Orientierung und Bewerbung

Autor: Jahn Ehlert

WORUM GEHT'S?

Das Padlet bündelt verschiedene Angebote zur Berufsorientierung und zum Bewerbungsprozess. Das Padlet ist sowohl von Schülerinnen und Schülern in Distanz zur selbstständigen Arbeit nutzbar als auch für Formate der Berufsorientierung in Gruppen.

HINWEIS

Die Nutzung von Padlet ist im schulischen Kontext umstritten. Eine datenschutzkonforme Alternative mit identischen Funktionen auf deutschen Servern ist TaskCards. Die kostenfreie Version erlaubt zwei Boards. Für Non-Profits gibt es verschiedene Bezahlmodelle.

VORBEREITUNG

Die Schülerinnen und Schüler benötigen – sowohl privat als auch in Unterrichtsformaten – Zugang zu digitalen Endgeräten mit Internetanschluss.

Die Selbst- und Fremdeinschätzung muss ausgedruckt und daher Schülerinnen und Schülern im Distanzunterricht notfalls postalisch zu Verfügung gestellt werden.

Die Lehrkraft sollte zudem Reflexionsmethoden vorbereiten, um die Ergebnisse adäquat rahmen zu können. Eine Selbsteinschätzung zum individuellen Stand der Berufsorientierung ist eine gute Einstiegsmöglichkeit und hilft, individuellen Fortschritt sichtbar zu machen.

Für das Bewerbungsanschreiben können zur Differenzierung Satzbausteine bereitgestellt werden. Zudem ist die Einheit zum Bewerbungsanschreiben gut mit dem Thema „Konjunktionen“ kombinierbar. Für größere Gruppen bietet sich die Inklusion von Selbstkorrekturtechniken sowie die Erstellung eigener Schreibpläne an.

Sollen schriftliche Ergebnisse gesichert und zur Leistungs- bzw. Zielüberprüfung eingereicht werden, muss für eine Durchführung im Distanzlernen ein Ablageort eingerichtet werden (E-Mail, Dropbox, Post in Padlet o.Ä.)

VERLAUF

- Einheit 1:**
 - Selbsteinschätzung zum individuellen Stand einholen
 - Persönlichkeitstest – Einführung / Arbeitsauftrag, Durchführung und Reflexion
 - Eigenschaften sichern

ZEIT



Jeder Abschnitt deckt mindestens eine Lerneinheit (LE) ab. Insgesamt sind bis zu 9 LE denkbar (s. Verlauf)

TAGS

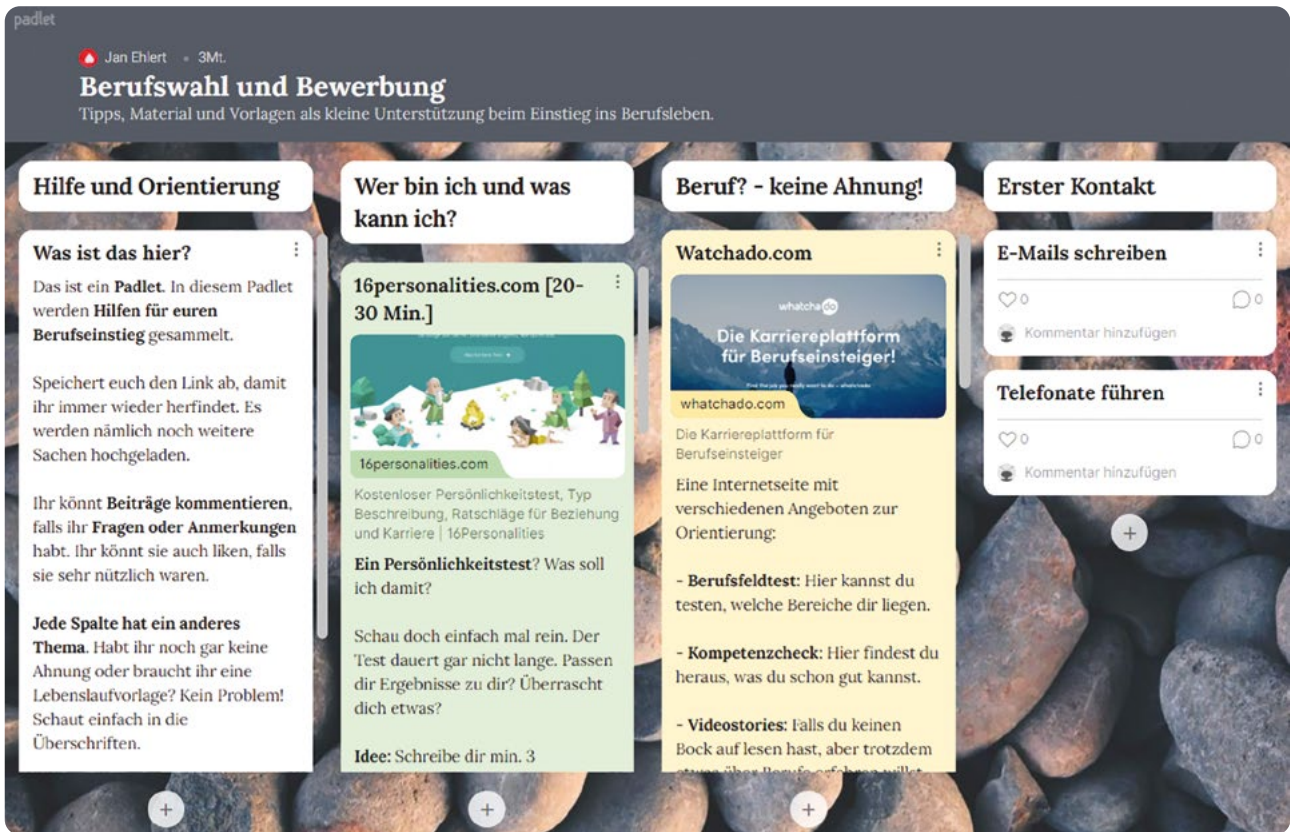


Sekundarstufe 1, Berufsorientierung, Bewerbungen, Padlet

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich selbst (und andere) hinsichtlich ihrer (sowie deren) Eigenschaften einzuschätzen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihren Interessen und Neigungen entsprechende Berufsfelder und Berufe zu finden.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, einzuschätzen, wie ihre Eigenschaften und Qualifikationen zu den Voraussetzungen eines konkreten Berufes passen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Phasen eines Bewerbungsprozesses zu benennen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ein (simuliertes) Telefonat zur Kontaktaufnahme mit einem Unternehmen/Betrieb zu führen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eine allen formalen und sprachlichen Voraussetzungen entsprechende E-Mail zu schreiben.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, einen formal und sprachlich korrekten Lebenslauf und Bewerbungsanschreiben anzufertigen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, erfolgreich ein (simuliertes) Bewerbungsgespräch zu führen.



Ausschnitt des Padlets zur Unterstützung der Lerneinheiten zur Berufsorientierung

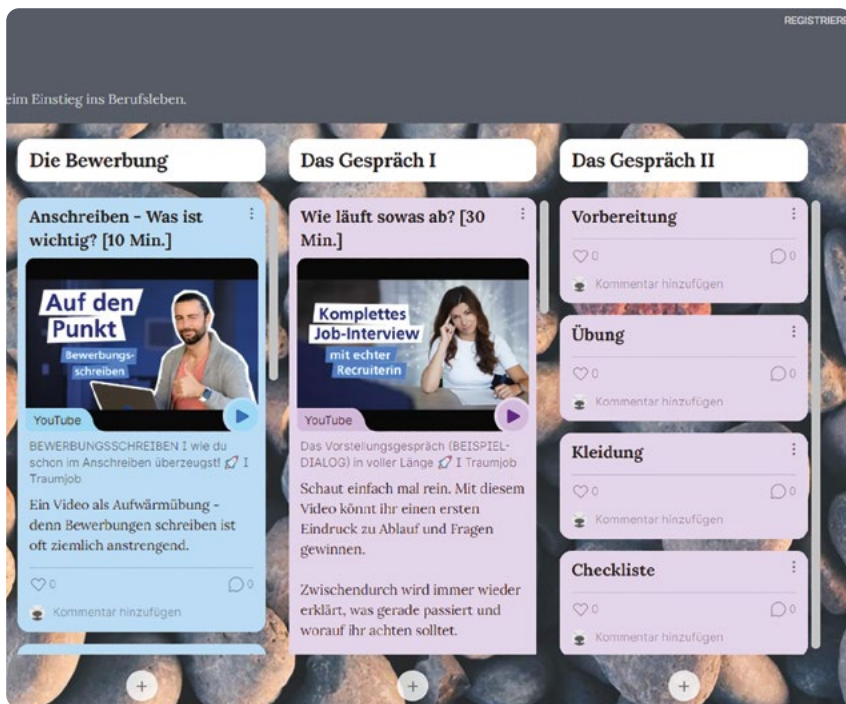
Quelle: padlet.com

2. **Einheit 2:**
 - a. Selbst- und Fremdeinschätzung – Einführung / Arbeitsauftrag, Durchführung und Reflexion
3. **Einheit 3/4:**
 - a. Erfahrungen bzgl. E-Mails/Telefonaten einholen
 - b. E-Mail/Telefonat (gut/nicht gut) einschätzen, Anforderungen erarbeiten, verbessern bzw. Telefonat simulieren
 - c. Leitfaden erstellen
4. **Einheit 5*:**
 - a. Erarbeitung – Was ist ein Anschreiben? Was gehört hinein? Wie soll es aussehen?
 - b. Möglich: direkt an/in Vorlage arbeiten; Vorlagen recherchieren und besprechen; positives/negatives Beispiel, um Vorlage zu erarbeiten
5. **Einheit 6* (ggf. 7):**
 - a. Anschreiben anfertigen
 - b. Selbst- und Endkorrektur
6. **Einheit 8:**
 - a. Videobeobachtung Bewerbungsgespräch (positiv und ggf. negativ)
 - b. Beobachtungsauftrag** = Phasen und Fragen; Kleidung und Auftreten; Antworten
 - c. Sicherung (Was will ich für mein Gespräch berücksichtigen?)
7. **Einheit 9***:**
 - a. Phase eines Gesprächs vorbereiten
 - b. Phase des Gesprächs üben
 - c. Durchführung reflektieren

* Identisch für den Lebenslauf, jedoch sollte eine Einheit ausreichen. Je nach Erarbeitungsmethode können mehr Einheiten notwendig sein.

** Dieser kann sowohl in Einzelarbeit durch mehrmaliges Ansehen bearbeitet werden als auch in Gruppenarbeit. Gruppe A beobachtet bspw. Phasen und Fragen (Einzelarbeit), tauscht sich dann zu den Beobachtungen aus (Gruppenarbeit/Partnerarbeit) und stellt die Ergebnisse anschließend der Gesamtgruppe vor (Plenum).

*** Auch hier sind verschiedene Modi denkbar. Die Vorbereitung kann sowohl in Einzelarbeit, als auch in Partnerarbeit durchgeführt werden. Gespräche bzw. einzelne Phasen können als Rollenspiel durchgeführt werden. Die nicht aktiv Beteiligten können parallel einen Beobachtungsauftrag durchführen, um anschließend qualifiziertes Feedback zu geben. In Distanzlernsituationen sind Videokonferenzen (digitale Bewerbungsgespräche) denkbar.



Ausschnitt des Padlets zur Unterstützung der Lerneinheiten zur Berufsorientierung

Quelle: padlet.com

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/ Schüler (Tablet/PC/Laptop)
- Software: im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/Tfd-BO-Padlet>

1

VARIANTE

Distanz: Lerntheckenformat – Schülerinnen und Schüler wählen eine beliebige Station im Padlet und bearbeiten diese. Die Schülerinnen und Schüler sichern ihre Ergebnisse (Vorbereitung!) und erhalten Feedback zu ihrer Arbeit sowie ggf. Beratung/Coaching. E-Mail- und Telefonübungen lassen sich realitätsnah in Distanz trainieren. Um ein das Bewerbungsgespräch durchführen zu können, sind die entsprechenden Mittel (Endgerät, Plattform, Webcam) Voraussetzung.

2

VARIANTE

Kombination mit TFD-Miniprojekt: Im Herbst 2020 wurden erstmals Pilotversuche im Rahmen eines Projekts zu digitalen Bewerbungsgesprächen durchgeführt. Volunteers der Deutschen Post AG sowie Accenture spielen dabei Personal, Vorgesetzte usw. und führen digitale Bewerbungsgespräche mit den Schülerinnen und Schülern durch. Diese wählen zuvor Stellen aus und bewerben sich auf diese, wobei sie den Volunteers ihre Unterlagen zukommen lassen. Die Volunteers geben abschließend sowohl zum Gespräch als auch zu den Unterlagen Feedback. Das Padlet sowie die dazugehörige Reihenplanung sind hierfür eine ideale Vorbereitung. Ansprechpartnerin ist Katja Szymroszczyk.

ANMERKUNGEN

Für die Nutzung in Distanz sind Richtzeiten zu ergänzen, um den Schülerinnen und Schülern eine adäquate Planung zu ermöglichen.

Bewerbungen

Mein Lebenslauf als Word- und PDF-Dokument unter Verwendung eines Umfragetools

Autorinnen: Martina Sauer & Verena Wagner

WORUM GEHT'S?

Schülerinnen und Schüler sollen in den Abschlussklassen ihre Bewerbungen erstellen. Dazu gehört auch ein Lebenslauf. Viele Schülerinnen und Schüler tun sich schwer damit, darin auf ihre eigenen Stärken einzugehen, da sie diese oftmals nicht benennen können. Das Ziel dieser Stunde ist es, die Schülerinnen und Schüler in die Lage zu versetzen, einen individuellen Lebenslauf zu erstellen und vor allem auf ihre Stärken und Interessen einzugehen. Hierfür kann ein digitales Umfragetool genutzt werden, in dem die Stärken der Schülerinnen und Schüler abgefragt werden und sie sich von den Antworten der Mitschülerinnen und Mitschüler inspirieren lassen können.

VORBEREITUNG

- Bieten Sie ein Lebenslaufmuster als Word-Dokument an.
- Weisen Sie die Schülerinnen und Schüler in einer vorherigen Stunde darauf hin, dass sie eventuell vorhandene Lebensläufe mitbringen können (auf USB-Stick oder per E-Mail geschickt).
- Legen Sie eine digitale Umfrage mit entsprechenden offenen Fragen bei www.answergarden.ch an, und machen Sie den Link z. B. als QR-Code verfügbar.

ZEIT 

60 Minuten

TAGS 

Sekundarstufe 1, Klasse 9-10,
Deutsch, Berufsorientierung

AnswerGarden is

Submit

20 characters remaining



great idea informative an answer place whatever london the best nederlands diverse outstanding pretty cool! schön
lame intersting idk terrific silly very interesting technology a mystery clever effective very cool something new top user friendly awesome!
tree car english stupid tool unique hej hola sweet collaborative easy to use lit fabulous beautiful exciting help mindblowing here
rock climbing learning what neat different unknown intriguing love hoi innovative yes interactive not sure visual innovation
wow! how are you? green boring super awesome interesting engaging génial answergarden website
immediate bello online leuk okay smart weird hallo hey new no school happy easy lovely not even waterproof
fun! bonjour education i don't know amazing cool great good helpful incredible something testing ciao
weather communication awesome free interesting lol red hi nice wow fun test wonderful mysterious superb snowflake
confusing? answer a great tool simple fine hello useful fantastic funny a tool confusing a website curious computer
hmmm pretty cool brainstorming blue brilliant new for me strange educational crazy what makes you happy water marvellous
hard mystery family excellent dog garden fast i dont know feedback meh perfect inspiring a feedback tool brainstorming tool fab
house formative assessment apple why a brainstorming site challenging not an actual garden collaborative work empowering yellow
yeah don't know teacher what do you think? an app for feedback future teacher music a jumble of words snow party fishing war
for live feedback yay moo!

Share Export About QR Local Admin Refresh

Quelle: answergarden.ch

VERLAUF

1. Einstieg: Übung „Warme Dusche“. Bei dieser Aufgabe geht es darum, dass Schülerinnen und Schüler sich gegenseitig Komplimente machen. Zuerst sagt Person A mindestens 3 positive Dinge über Person B, etwa: „Ich finde, Du kannst besonders gut zuhören“ oder „Ich bin beeindruckt, wie gut Du Mathe kannst“. Anschließend wechseln die Rollen.
2. Erarbeitung: Richten Sie Ihren Fokus auf die Rubrik „Kenntnisse und Interessen“ im Lebenslauf und verweisen Sie hier auf die Einstiegsübung. Schülerinnen und Schüler ergänzen im Lebenslauf, welche Interessen sie haben.
3. Mit einem digitalen Umfragetool, zum Beispiel Answergarden, wird online abgefragt, welche Interessen die Schülerinnen und Schüler noch haben (Computerskills, Hobby, Fremdsprachenkenntnisse etc.) – Schülerinnen und Schüler können sich hier von den Antworten der Mitschülerinnen und Mitschüler inspirieren lassen und ergänzen dies in ihrem individuellen Lebenslauf. Teilen Sie den Link zum Umfragetool, z. B. via QR-Code.
4. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten und ergänzen in Zweiertteams ihre Lebensläufe und geben sich gegenseitig wertschätzendes, unterstützendes Feedback.
5. Die Schülerinnen und Schüler speichern die Datei unter einer korrekten Bezeichnung als Word-Dokument und als PDF-Datei ab.

Anwendungsbeispiel von Answergarden

Quelle: answergarden.ch

ZIELE

- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, wichtige von weniger wichtigen Informationen über sich zu unterscheiden, wichtige Informationen auszuwählen und wiederzugeben.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihre eigenen Stärken zu benennen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Word zum Gestalten ihrer Lebensläufe zu nutzen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihre Dokumente sicher abzuspeichern.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ein digitales Tool effektiv anzuwenden.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, mit einer anderen Person konstruktiv in Partnerarbeit zusammenzuarbeiten.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät mit Schreibprogramm (z. B. Word) je Schülerin/Schüler oder Gruppe (Tablet/PC/Laptop), Unterstützung durch Beamer möglich
- Software: im Browser nutzbar, <https://www.answergarden.ch>
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



Umfrage Plattform
<https://bit.ly/Tfd-answergarden>

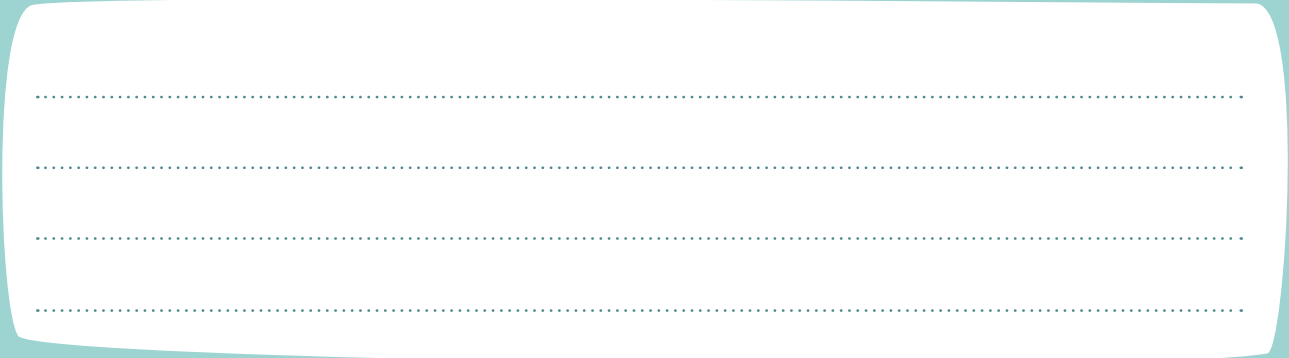
QRCode Monkey zum Erstellen eines QR-Codes für den Link

Lebenslauf Musterformular, selbst erstellt oder aus dem Netz

Impulsfragen

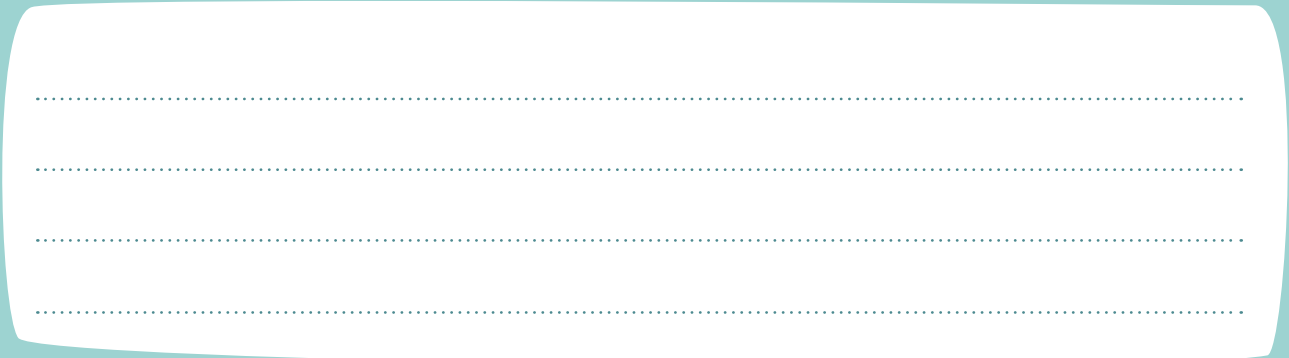
1

Fragen Sie sich ganz ehrlich: Warum wollen Sie digitale Bildung in Ihre Unterrichtskonzepte einfließen lassen?



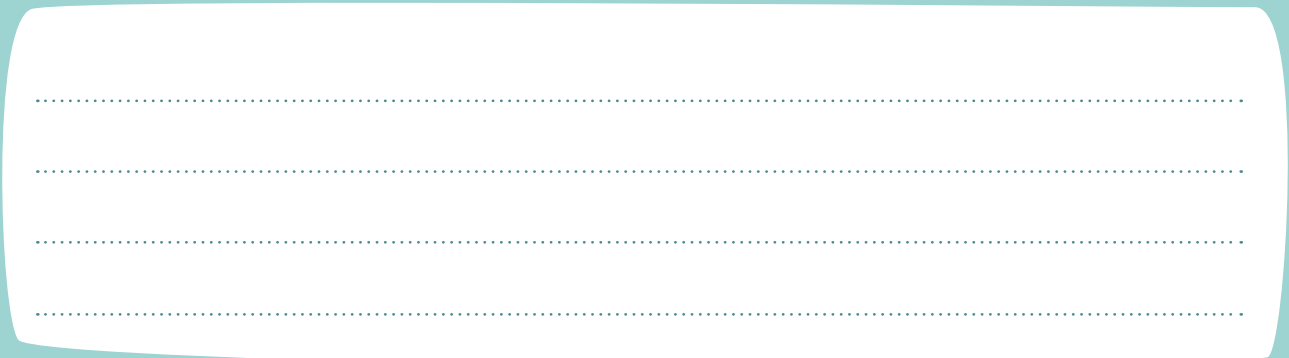
2

Setzen Sie sich ein realistisches Ziel: Mit welcher App bzw. mit welchem Tool fühlen Sie sich schon sicher? Wo können Sie mit Ihrer Lehre anknüpfen?

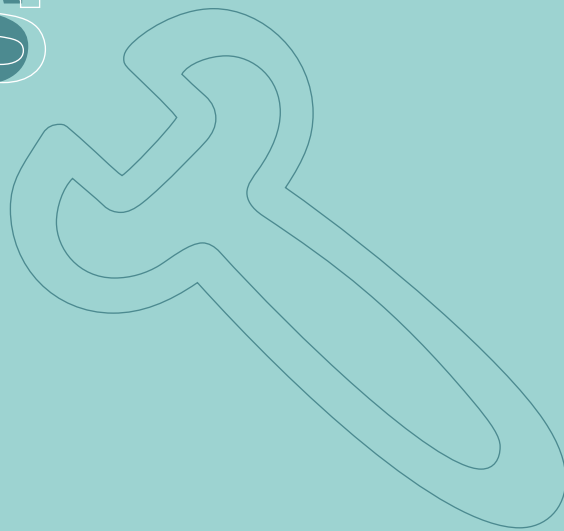


3

Zu welchem Themenbereich möchten Sie ein Medienprodukt (digitales Poster, Collage, Erklärvideo) mit Ihrer Klasse erstellen?



Fachüber- greifende Tools



Klassen-Mosaik

Autor: Aron Schwertner

WORUM GEHT'S?

Einfacher Stundeneinstieg für Videokonferenzen, der den Fokus auf Ähnlichkeiten und Unterschiede in der Gruppe legt und eine Möglichkeit darstellt, sich gegenseitig besser kennenzulernen.

VORBEREITUNG

Alle Schülerinnen und Schüler benötigen ein Post-it oder ein Stück Papier und Tesafilm, um ihre Kamera abkleben zu können.

VERLAUF:

1. Alle Schülerinnen und Schüler kleben ihre Kamera ab. Sie führen das Spiel als eine lustige Möglichkeit, sich besser kennenzulernen, ein und betonen, dass sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede etwas Positives sind.
2. Sie beginnen und erzählen von etwas, das Sie gerne mögen: etwa Lieblingsfarbe, Lieblingsessen, Lieblingsfilm, etc.
3. Alle Schülerinnen und Schüler, die Ihre Vorliebe teilen, ziehen das Post-it von der Kamera – ein Mosaik aus den Bildschirmen entsteht in der Videokonferenz.
4. Nun übergeben Sie das Wort einer Person, die der Klasse erzählt, was sie gerne mag. Die Mitschülerinnen und Mitschüler (und Sie) ziehen wieder ihr Post-it von der Kamera, wenn es sich um eine Gemeinsamkeit handelt.



Quelle: Stephanie Hösel/hi-agentur.de

ZEIT



5-10 Minuten

TAGS



Alle Altersklassen, Stundeneinstieg

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Ähnlichkeiten und Unterschiede innerhalb einer Gruppe zu verstehen und das Gruppengefühl zu stärken.

VARIANTE

Das Klassen-Mosaik lässt sich altersspezifisch und themenspezifisch beliebig variieren. Es kann zudem auch als einfache, digitale Feedback-Methode genutzt werden.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler (Smartphone/Tablet/PC/Laptop)
- Software: Videokonferenztool der Schule
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

Learning Apps

Mithilfe von Learning Apps können sich alle Jahrgangsstufen auf spielerische Art und Weise mit Inhalten des Fachunterrichts auseinandersetzen

Autorin: Caroline Gustke

WORUM GEHT'S?

Auf der Webseite www.learningapps.org können Lehrkräfte mit verschiedenen Tools Apps erstellen und ihren Schülerinnen und Schülern zur Verfügung stellen. Insbesondere im Homeschooling, aber auch im Präsenzunterricht oder als Hausaufgabe im Rahmen des Präsenzunterrichts bieten die Apps eine tolle Möglichkeit, Schülerinnen und Schülern zur selbstständigen Arbeit zu motivieren.

VORBEREITUNG

Wer LearningApps erstellen möchte, muss lediglich ein (kostenloses) Nutzungskonto auf www.learningapps.org erstellen; die Schülerinnen und Schüler selbst müssen sich nicht registrieren. Sie benötigen lediglich den Link oder QR-Code, um zur entsprechenden App zu gelangen.

Auf der Webseite gibt es bereits eine Vielzahl öffentlicher Apps, aber auch die Erstellung eigener Apps ist schnell erlernt. Es gibt hier verschiedene Möglichkeiten: Paare zuordnen, Lückentexte ausfüllen, Multiple-Choice-Fragen etc. (<https://learningapps.org/createApp.php>).



<https://bit.ly/Tfd-LearningApps>

Neuerdings gibt es auch die Möglichkeit, eine Kollektion an Apps anzulegen (<https://learningapps.org/createCollection.php>).



<https://bit.ly/LApps-collection>

VERLAUF

1. Suchen Sie sich das App-Format aus, das Sie nutzen möchten (Klick auf „App erstellen“).
2. Geben Sie Ihrer App einen Titel.
3. Schreiben Sie die Aufgabenstellung in das entsprechende Textfeld.
4. Erstellen Sie die App.*
5. Schreiben Sie ein Feedback. Dieses wird den Schülerinnen und Schülern am Ende angezeigt.
6. Klicken Sie auf „Fertigstellen und Vorschau anzeigen“.
7. Spielen Sie die App selbst durch. Sollten Sie etwas verändern wollen, klicken Sie auf „erneut anpassen“.
8. Klicken Sie auf „App Speichern“. Die App erscheint unter „Meine Apps“.
9. Möchten Sie mehrere Apps bündeln, dann nutzen Sie die Funktion „Kollektion erstellen“. Eine genaue Anleitung finden Sie auf der Seite.

* Je nachdem, welches App-Format Sie verwenden möchten, gibt es hier Unterschiede. Tipp: Testen Sie einfach verschiedene Optionen; Sie können die App jederzeit bearbeiten (auch nach Speicherung unter „Meine Apps“).

ZEIT

flexibel anwendbar

TAGS

Distanzunterricht, digitales Lernen, Motivation, Binnendifferenzierung

ZIELE


- Schülerinnen und Schülern werden asynchron digitale Inhalte vermittelt. Sie sind in der Lage, bereits erlerntes Wissen zu festigen und anzuwenden.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, weitere digitale Endgeräte selbstständig und sinnvoll in den Unterricht einzubinden (auch Smartphones).
- Durch das Prinzip „trial and error“ wird die Motivation der Schülerinnen und Schüler gesteigert.
- Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, binnendifferenzierte Lernangebote zu nutzen.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler (Smartphone/Tablet/PC/Laptop) und je Lehrkraft (PC/Laptop)
- Software: Im Browser nutzbar, <https://learningapps.org/>
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

1
VARIANTE 1
 Multiple-Choice – Geschichte (Wie kam Hitler an die Macht?)

- Video dient als Grundlage der App
- Fokus auf Vermittlung



<https://bit.ly/Tfd-LApps-V1>

2
VARIANTE 2
 Multiple-Choice – Biologie (Vererbung des Geschlechts beim Menschen)


- wenig Input, Fokus auf Übung



<https://bit.ly/Tfd-LApps-V2>

3
VARIANTE 3
 „Kollektion“ zweier Apps mit verschiedenen Aufgabentypen – Politische Bildung (Grundbegriffe der Wirtschaft)

- Videos dienen als Grundlage der beiden Apps
- Fokus auf Vermittlung



<https://bit.ly/Tfd-LApps-V3>

ANMERKUNGEN

Gerade bei Apps, deren Fokus auf Vermittlung liegt, bietet es sich an, Apps in verschiedenen Schwierigkeitsgraden anzubieten. Diese können auch in eine „Kollektion“ zusammengefügt werden. Die Erstellung von Learning Apps könnte auch ein kollaboratives Projekt mit der Klasse sein. Eine App wird im Verlauf eines Unterrichtsthemas mit immer neuen Aufgaben angereichert, die sich die Schülerinnen und Schüler selbst überlegen.

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/LApps-web>



Anwendungsbeispiel LearningApps zum Thema Piktogramme

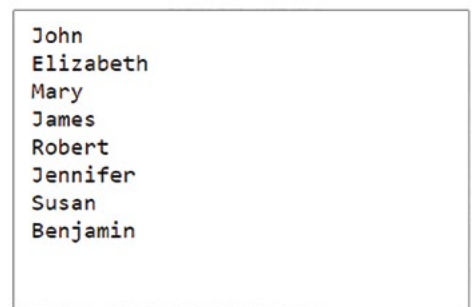
Quelle: learningapps.org

Das Random Picker Wheel

Autor: Emanuel Rogge



Edit wheel



Beispielhaftes random picker wheel mit Schülerinnen und Schüler-Auswahl

Quelle: tools-unite.com/tools/random-picker-wheel

WORUM GEHT'S?

Das random picker wheel (rpw) ist ideal, um spielerisch eine Schülerin oder einen Schüler zu bestimmen, die oder der eine Aufgabe erledigen soll. Die Maske vom rpw bietet hierfür die Möglichkeit, die Namen der einzelnen Schülerinnen und Schüler einzufügen. Einmal in Gang gesetzt, setzt es auf Anhieb einen kleinen Nervenkitzel frei, wer als Nächstes dran ist. Die Mechanik folgt dem Prinzip eines Zufall-Roulettes.

VORBEREITUNG

Die Namen der Schülerinnen und Schüler sollten am besten schon vor dem Unterricht eingegeben werden. So kann während des Unterrichts direkt losgelegt werden. Wenn nur es nur von einer Lehrkraft genutzt wird, wird nur ein Endgerät benötigt, das die Ergebnisse an die Wand projiziert. Die URL kann mit allen aus der Klasse geteilt werden, sodass alle das Ergebnis auf dem Handy sehen oder es via Projektor an die Wand geworfen wird. Für jede Person oder Gruppe, die ein eigenes rpw kreieren soll, wird ein Endgerät benötigt. Da die Seite auf Englisch ist, sollten die Basisbegriffe für die Bearbeitung erklärt werden.

ZEIT



Geringer Zeitaufwand in der Vorbereitung für Lehrkräfte. Auch Schülerinnen und Schüler können mit dieser browserbasierten Anwendung schnell loslegen und in kurzer Zeit ein eigenes Produkt erstellen.

TAGS



alle Schularten, alle Fächer

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ein niedrigschwelliges Medienprodukt zu erstellen.
- Schülerinnen und Schüler können ihre Aufgabenbewältigung selbst steuern.

VERLAUF

In den einzelnen Unterrichtsphasen ist das rpw flexibel einsetzbar. Idealerweise startet der Unterricht mit einer kleinen Abfrage oder mit der Auswertung der Erarbeitungsphasen. Als niedrigschwellige Übung digitaler Produkterstellung bietet es sich auch an, Schülerinnen und Schüler mit der Erstellung eines eigenen Rads zu beauftragen.

1. Webseite aufrufen: <https://tools-unite.com/tools/random-picker-wheel>.
2. Auf die Eingabefläche „Edit wheel“ (zu deutsch: Rad bearbeiten) klicken.
3. Namen, Aufgaben oder weitere Ideen in die Textboxen eintragen.
4. „Update“ klicken. Jetzt wird das Roulette-Rad generiert.
5. Link oder Bildschirm teilen.
6. Auf das Rad klicken und warten, bis das Ergebnis angezeigt wird.

ANMERKUNGEN

Hinweis Datenschutz: Daten aus der Europäische Union werden in die USA über Ezoic Inc. übertragen. Es besteht die Möglichkeit eines anonymen Zugangs, was die Angabe von privaten Daten verhindert. Eltern sollten trotzdem darauf hingewiesen werden.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler (Tablet/PC/Laptop) oder Endgerät pro Lehrkraft und Beamer
- Software: im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/Tfd-rpw>

VARIANTE

1

Schülerinnen und Schüler zufallsbasiert für Aufgaben auswählen oder ihnen diese zuteilen

VARIANTE

2

Schülerinnen und Schüler für Gruppenarbeit zusammenstellen

VARIANTE

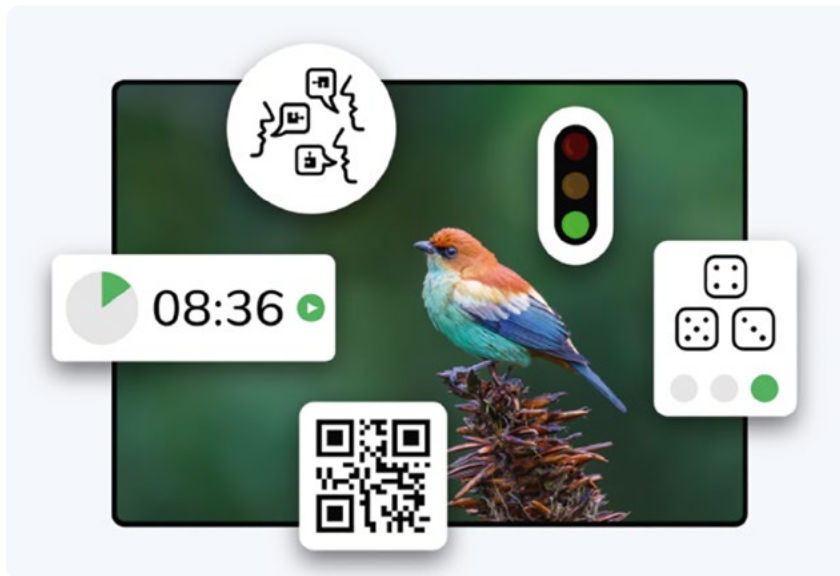
3

Schülerinnen und Schüler erstellen ihr eigenes rpw, etwa um die Reihenfolge von zu erledigenden Aufgaben festzulegen oder sich untereinander abzufragen

Mit Classroomscreen den Unterricht strukturieren

Klassenmanagement leicht gemacht

Autorin: Fanny Bies



Quelle: classroomscreen.com

WORUM GEHT'S?

Der Classroomscreen bietet vielfältige Möglichkeiten, die Arbeitsphasen im Unterricht zu visualisieren und durch Orientierung und Struktur ein förderliches Arbeitsklima zu schaffen. Der Classroomscreen beinhaltet folgende 14 Tools: Stoppuhr, Timer, Uhr, Kalender, Zeichenstift, Ampel, QR-Generator, Textfeld, zufälliger Name, Arbeitssymbole, Lautstärkepegel, Umfrage, Würfel und Medien-einbettung. So können die Schülerinnen und Schüler vorn sehen, was gerade im Unterricht dran bzw. was ihre Aufgabe ist. Außerdem kann der Classroomscreen für ein Feedback genutzt werden, da er drei verschiedene Arten von Umfragen bereitstellt.

Die Sprache beim Classroomscreen lässt sich auswählen, sodass das Tool auch im Fremdsprachenunterricht sehr gut eingesetzt werden kann.

VORBEREITUNG

Die Nutzung von Classroomscreen erfordert wenig Vorbereitung. Der Classroomscreen wird in der Regel parallel zum Unterricht genutzt und verändert. Entsprechend empfiehlt es sich, die Tools einmal vorher auszuprobieren, damit man in der Handhabung geübt ist. Die Bedienung und Nutzung ist intuitiv und einfach. Die Erstellung eines Screens (leider nicht speicherbar in der kostenlosen Basic-Version) dauert je nach Komplexität 3-20 Minuten.

Die Schülerinnen und Schüler werden sich schnell an die Symbolik des Classroomscreens gewöhnen, da diese ansprechend und leicht verständlich dargestellt ist. Bestimmte Tools wie bspw. der Zufallsgenerator oder der Lautstärkepegel sorgen bei den Schülerinnen und Schülern besonders für Interesse und Aktivierung.

ZEIT

flexibel anwendbar

TAGS

Grundschule, Sekundarstufen 1 und 2, weiterführende Schule, alle Fächer, Klassenmanagement, Ordnung und Struktur

ZIELE

- Unterrichtsphasen visualisieren und strukturieren
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich selbstständig einen Überblick über Unterrichtsziele, -phasen und -aufgaben zu verschaffen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich eigenständig zu orientieren und fragen weniger nach organisatorischen Themen.
- Die Motivation der Schülerinnen und Schüler wird durch ansprechende Visualisierung und Tools angeregt.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, den Unterricht oder einzelne Phasen durch Umfragen zu evaluieren.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Lehrkraft (Tablet/PC/Laptop)
- Software: im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

VERLAUF

1. Öffnen Sie Classroomscreen (ein Login ist empfohlen, aber nicht zwingend notwendig).
2. Wählen Sie ein Hintergrundbild oder laden Sie ein eigenes Bild hoch.
3. Wählen Sie die benötigten Tools auf der Leiste unten aus und platzieren Sie sie wie gewünscht auf dem Screen.
4. Wählen Sie die Einstellungen der Tools wie gewünscht mit dem Rädchen in der rechten oberen Ecke. Entfernen Sie Tools mit dem Kreuz in der linken oberen Ecke. Ziehen Sie die Tools mit dem Pfeil in der rechten unteren Ecke größer oder kleiner.
5. Allgemeine Einstellungen können Sie über das Rädchen am rechten Rand ändern.
6. Nutzen Sie den Classroomscreen über einen Beamer im Klassenraum.
7. Holen Sie sich Feedback Ihrer Schülerinnen und Schüler, z. B. in Form einer anonymen Smiley-Umfrage.

ANMERKUNGEN

Der Classroomscreen ist als Basic-Version kostenfrei, damit kann man die regulären Features nutzen. Leider lassen sich die Screens in der Version nicht speichern, sodass man sie schnell vor Ort erstellen muss. Die Pro-Version kostet 29,90 € pro Jahr.

HINWEISE

Der Serverstandort ist in den USA. Es werden teilweise personenbezogene Daten gesammelt, auch ohne Account. Aus diesem Grund sollten keine sensiblen Informationen in das Tool eingegeben werden und stets die aktuellen Bestimmungen der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) bei der jeweiligen Schulbehörde berücksichtigt werden.

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/Tfd-classroomscreen>

Einfach aber effektiv: Umfragetool

Schnelle Anwesenheits- und Verständniskontrolle per Umfrage

Autorin: Hannah Weber

WORUM GEHT'S?

In Videokonferenzen im Hybrid- oder Distanzunterricht ist es nicht immer einfach, Rückmeldungen der Schülerinnen und Schüler zu erhalten oder ihre Anwesenheit zu überprüfen. Besonders wenn die Kameras nicht angeschaltet sind, kann die Aktivierung schwerfallen und der Unterricht sich wie ein Monolog im luftleeren Raum anfühlen. Da die Reaktionen fehlen, ist es für die Lehrkraft schwer nachzuvollziehen, ob das Lehrtempo gerade angemessen ist. Als simples, aber effektives Tool bieten sich immer wiederkehrende interaktive Umfragen während der Videokonferenzen an. So können Sie sehen, wer gerade mitkommt und wer überhaupt zuhört.

VORBEREITUNG

Prüfen Sie zunächst, ob Ihr Videokonferenztool eventuell schon eine integrierte Umfragefunktion hat wie beispielsweise Big Blue Button und IServ. Ansonsten gibt es verschiedene Webseiten und Anbieter, mit denen Sie die Umfragen vorab erstellen können. Einige Services finden Sie auch in dieser Veröffentlichung. Es geht aber auch ganz ohne Tool, indem Sie beispielsweise Präsentationsfolien mit Fragen vorbereiten. Überlegen Sie sich, an welchen Stellen welche Fragen sinnvoll sind und wie oft Sie Umfragen einbinden wollen.

VERLAUF

1. Auf LernSax lassen sich innerhalb der Plattform vorab Umfragen erstellen. Diese Funktion finden Sie in Ihrem Account. In einer Videokonferenz beispielsweise bei BigBlueButton oder IServ können Sie als präsentierende Person unten links auf das Plus drücken und eine Umfrage starten.
2. Dieser Schritt richtet sich nach dem Tool Ihrer Wahl: Sie können die vorbereitete Umfrage jetzt auf Präsentationsfolie zeigen, einblenden lassen oder den Link im Chat teilen. Eine Auswahl aus Antwortmöglichkeiten zwischen „Ja/Nein“, „Richtig/Falsch“, „A/B“, usw. macht es abwechslungsreich – die Schülerinnen und Schüler bekommen nur die ausgewählten Optionen zur Auswahl angezeigt.
3. Sie sehen, welche Schülerinnen und Schüler schon wie abgestimmt haben.
4. Setzen Sie ein Zeitlimit oder warten Sie, bis alle Schülerinnen und Schüler teilgenommen haben.
5. Machen Sie einen Screenshot oder notieren Sie die Ergebnisse – es gibt keine Möglichkeiten, die Ergebnisse anderweitig abzuspeichern!
6. Sie können anschließend die Umfrage veröffentlichen, also den Schülerinnen und Schülern die anonymisierten Ergebnisse anzeigen. Einige Tools machen das auch automatisch.

ZEIT



zwischendurch bei Videokonferenzen

TAGS



synchroner Distanzunterricht, Videokonferenz, IServ, Umfrage

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler können einfach und kontinuierlich Anwesenheit zurückmelden.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Unterrichtsgeschwindigkeit dem eigenen Verständnis anzupassen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Feedback zu geben.

TECHNISCHE



VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler (Smartphone/Tablet/PC/Laptop) und Lehrkraft (Tablet/PC/Laptop)
- Software: Videokonferenztool der Schule, Umfragen direkt innerhalb LernSax möglich
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN

LernSax, Lernplattform IServ, BigBlueButton, Mentimeter, Kahoot!

1

VARIANTE

Sie können eine benutzerdefinierte Umfrage erstellen. Füllen Sie dazu alle gewollten Umfrageoptionen aus – mit Kopieren und Einfügen können Sie vorbereitete Optionen einfügen, aber natürlich dauert es länger.

2

VARIANTE

Sie schreiben die Frage(n) in den Chat oder auf ein ausgedrucktes Blatt, welches den Schülerinnen und Schülern vorliegt.

3

VARIANTE

Sie können die Umfrage auch zu schnellen Auflockerungsfragen nutzen oder um das Befinden der Schülerinnen und Schüler abzufragen.

4

VARIANTE

Sie können die Umfrage auch in Arbeitsphasen nutzen, um abzufragen, welche Schülerinnen und Schüler schon fertig sind.

ANMERKUNGEN

Die Methode ist vor allem für Klassen geeignet, die nur mit einem Gerät an der Videokonferenz teilnehmen und wenig technikaffin sind. Der Vorteil ist, dass Schülerinnen und Schüler nicht erst die Videokonferenz verlassen müssen und so auch keine Datenschutz-Probleme auftauchen. Achten Sie darauf, nicht zu schnell zu viele Umfragen zu erstellen, und lassen Sie Schülerinnen und Schüler auch sprechen, wenn Sie Meinungen abfragen. Fragen Sie nach, warum Schülerinnen und Schüler nicht antworten. Die Funktion existiert auch bei diversen anderen Videokonferenz-Plattformen, teilweise lassen sich Umfragen dort vorbereiten.

Placemat-Methode

Kooperatives Arbeiten durch interaktive Dokumente fördern

Autorin: Julia Linke

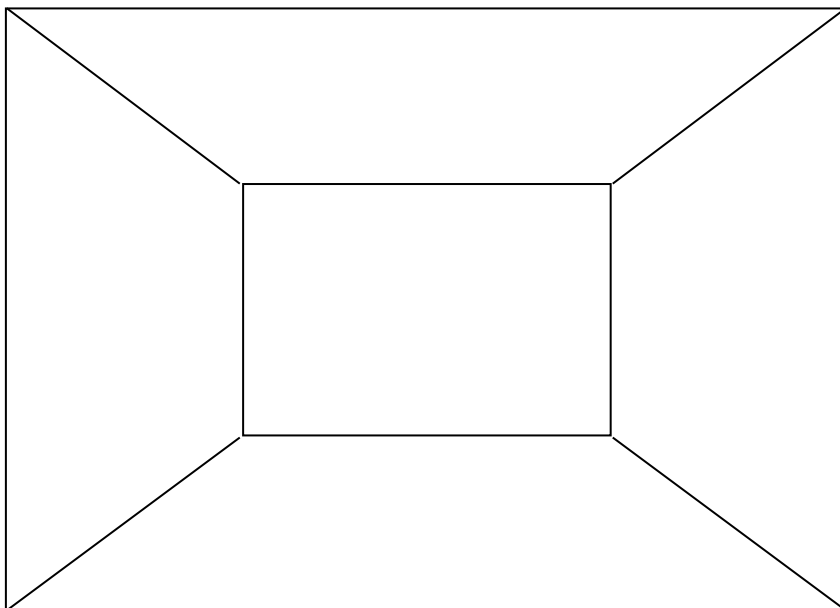
WORUM GEHT'S?

Durch das Arbeiten an interaktiven Dokumenten in den Gruppenräumen von Teams entsteht eine neue Möglichkeit der kooperativen Gruppenarbeit. Alle Schülerinnen und Schüler können das Dokument zeitgleich nutzen und ihre Beiträge beisteuern. Besonders gut eignet sich dafür die Placemat-Methode.

VORBEREITUNG

Technisch: Um diese Methode durchzuführen, müssen im jeweiligen Klassen-Team Gruppenkanäle (nummeriert) eingerichtet werden. In den Dateien werden Dokumente mit der Placemat hinterlegt. Die Schülerinnen und Schüler werden den Gruppenkanälen zugeordnet. Diesen suchen sie zur gegebenen Zeit selbstständig auf. Dieses Verfahren sollte regelmäßig eingeübt werden, damit die Kanäle gefunden und die Dateien geöffnet werden können.

Methodisch: Sollte die Placemat-Methode nicht bekannt sein, muss diese als Basis erläutert werden. Bei dieser Methode geht es darum, interaktiv (zeitgleich in Einzelarbeit) an einem Dokument zu arbeiten, indem für jedes Gruppenmitglied ein Feld hinterlegt ist, in das es die persönlichen Ergebnisse eintragen kann. Nach dieser Arbeitsphase bespricht sich die Gruppe gemeinsam und tauscht sich über die Ergebnisse aus. In der Mitte alle Felder wird nun ein Gruppenergebnis eingetragen.



Analoge Placemat-Vorlage

Quelle: friedrich-verlag.de/englisch/lernstrategien/placemat-methode-einfach-erklart-sofort-einsetzbar

ZEIT

flexibel einsetzbar

TAGS

Distanzunterricht, digitales Lernen, Einstieg in Thema oder Text, kontroverse Themen, Erschließung von Informationen

ZIELE

- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, kooperativ zu arbeiten.
- Schülerinnen und Schüler werden durch digitales Arbeiten und Abwechslung motiviert.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die digitalen Möglichkeiten selbstständig zu nutzen.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler (Tablet/PC/Laptop)
- Software: Videokonferenztool, das Gruppenräume erlaubt, interaktives Dokument z. B. Word in Microsoft 365 oder integrierte Whiteboards in MS Teams oder Big Blue Button
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android



Beispiel für eine bearbeitete, interaktive Placemat

Quelle: friedrich-verlag.de/englisch/learnstrategies/placemat-methode-einfach-erklart-sofort-einsetzbar

VERLAUF

1. Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern, dass sie für Gruppenarbeit die Kanäle im jeweiligen Teams-Kanal nutzen.
2. Blenden Sie die Gruppen und die dazugehörigen Nummern ein.
3. Die Schülerinnen und Schüler suchen die Gruppenräume auf.
4. Prüfen Sie, ob alle Gruppenmitglieder die Besprechungen/Dokumente gefunden haben.
5. Die Schülerinnen und Schüler bestimmen Zeitüberwachende, Protokollierende und wer in welches Feld einträgt.
6. Die Schülerinnen und Schüler gehen in Einzelarbeit und tragen ihre Ergebnisse in das dafür vorgesehene Feld ein.
7. Die Zeitüberwachenden geben den Zeitpunkt an, an dem die Gruppenarbeits-Phase beginnt.
8. Während der Gruppenarbeit besprechen die Schülerinnen und Schüler, welche gemeinsamen Ergebnisse in der Mitte der Placemat festgehalten werden.
9. Die Schülerinnen und Schüler speichern das Dokument unter Dateien ab.

ANMERKUNGEN

- Das Erarbeiten der Placemat im digitalen Raum ermöglicht kooperatives Arbeiten auch auf Distanz.
- Die Dokumente in den Gruppen-Kanälen können auch für andere Methoden genutzt werden – hier handelt es sich also um eine Methode in der Methode

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/Tfd-placemat>

Umfragetool Google Formulare

Umfragen im kleinen und großen Umfang

Autor: Semmi Tümkaya

WORUM GEHT'S?

Mit dem Tool Google Formulare ist es ganz einfach, große und kleine Umfragen in guter Ästhetik zu erstellen. Das leicht handhabbare Tool liefert nicht nur leicht erstellbare Umfragen, sondern präsentiert auch gleich die abgegebenen Antworten in übersichtlichen statistischen Grafiken.

VORBEREITUNG

Um Google Formulare nutzen zu können, müssen ein paar Voraussetzungen, die aber keine großen Hürden sein sollten, erfüllt sein.

Die Erstellenden einer solchen Umfrage benötigen lediglich ein Google-Konto, um das kostenfreie Tool nutzen zu können.

Die Schülerinnen und Schüler benötigen ein internetfähiges Handy oder einen Computer. Damit können sie nach Erhalt des Links problemlos an der Umfrage teilnehmen.

Für die Anwendung im Unterricht ist es hilfreich, wenn die Schule mit W-LAN ausgestattet ist. Den Link zur Umfrage übermittelt man den Schülerinnen und Schülern am besten, indem man vorher den Link in einen QR-Code umwandelt, sodass die Schülerinnen und Schüler diesen Code nur noch mit ihrer Handykamera einfangen müssen und direkt zur Umfrage geleitet werden. Außerhalb des Unterrichts reicht es, den Schülerinnen und Schülern den Link zuzusenden. Es wird kein Google-Konto benötigt, um an der Umfrage teilzunehmen.



Willkommen zurück im Klassenraum
Klasse 7a!

laura.bender@teachfirst.de wird nicht geteilt [Konto wechseln](#)

Welchen Film hast du in den Ferien gesehen?

Meine Antwort

Wie hat dir der Distanzunterricht gefallen?

1 2 3 4 5

Sehr gut überhaupt nicht

Beispielumfrage erstellt mit Google Formulare

Quelle: accounts.google.com/signin

ZEIT



flexibel anwendbar im ganzen Schulalltag, ob im Unterricht am Ende der Stunde als Evaluationstool oder als Anstoß für größere Veränderungen

TAGS



digital, Umfrage, Evaluation, Statistik, Sammlung

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, zu reflektieren und Meinungen zu äußern.
- Schülerinnen und Schüler werden durch gruppenspezifische Abfragen mit ästhetischen Umfragen motiviert.
- digitalisierte Evaluation für schnellere Ergebnisse.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler (Smartphone/Tablet/PC/Laptop)
- Software: Google-Account für die Lehrkraft, <https://www.google.com/intl/de/forms/about/>
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/Tfd-gdocs>

VERLAUF

Erstellen einer Umfrage

1. Wählen Sie eine der vielen Vorlagen von Google. Selbst die „leere“ Vorlage lässt sich problemlos in wenigen Minuten in eine nutzbare Form bringen.
2. Geben Sie Ihrer Umfrage einen aussagekräftigen Titel.
3. Passen Sie mit dem Farbpaletten-Icon in der rechten oberen Ecke das Design Ihrer Umfrage nach Wunsch an.
4. Fügen Sie nun nach Belieben Fragen, Bilder oder Videos in Ihrer Umfrage ein. Hierzu nutzen Sie die Spalte auf der rechten Bildhälfte. Die Fragen können Sie mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten versehen. Dies wählen Sie innerhalb des Fragekastens auf der rechten oberen Seite. So können Sie beispielsweise zwischen Multiple-Choice oder offenen Antworten wählen. Um Ihre Umfrage ansehnlicher und spannender zu machen, können Sie den einzelnen Fragen auch Bilder, Gifs oder Memes hinzufügen. Dazu nutzen Sie das Bild-Icon innerhalb des Fragekastens.
5. Wenn Sie Ihre Umfrage erstellt haben, können Sie auf dem Zahnrad in der rechten oberen Hälfte noch weitere Einstellungen vornehmen. Nun können Sie die Umfrage verschicken. Gehen Sie hierzu auf „Senden“, anschließend auf das mittlere Icon, welches einen „Link“ symbolisiert, und kürzen den Link. Nun können Sie diesen an Ihre Schülerinnen und Schüler senden oder in einen QR-Code umwandeln. Sie können zwischen einer anonymisierten Umfrage, oder einer mit Namensnennung wählen.
6. Um die Ergebnisse einzusehen, wechseln Sie vom Reiter „Fragen“ in den Reiter „Antworten“.

ANMERKUNGEN

Bedenken Sie, dass es wichtig ist, auch Schlussfolgerungen zu ziehen und diese den Schülerinnen und Schülern direkt oder in Veränderungen zu zeigen. So können sie die Sinnhaftigkeit der Umfragen erkennen. Da die Umfrageergebnisse gut visualisiert werden, kann es auch hilfreich sein, gemeinsam durch die Ergebnisse zu gehen.

PRAXISBEISPIEL

Mit diesem Tool können kurz vor Beginn des Wiedereinstiegs in den Präsenzunterricht die Bedarfe und Empfindungen der Schülerinnen und Schüler abgefragt werden. Auflockernd wirken persönliche Fragen, etwa nach Film- und Musiktipps, oder lustige Memes und Gifs. Nutzen Sie die Kombination aus geschlossener und offener Frage. Fragen Sie beispielsweise, wie der digitale Unterricht in der Empfindung der Schülerinnen und Schüler war, und stellen Sie direkt im Anschluss eine offene Frage, in welcher die Schülerinnen und Schüler nochmals konkret aufschreiben können, was gut und was schlecht war. Benutzen Sie zudem einheitliche Kategorien.

Möglich ist auch eine Evaluation des Schuljahres unter dem Gesichtspunkt der Corona-Situation. Hier können in Absprache mit der Schulleitung gesamtschulisch mehrere Aspekte des Schuljahres ins Auge gefasst und die Sicht der Schülerinnen und Schüler abgefragt werden. Man kann dieses Tool sowohl für kleine als auch für große Datenmengen nutzen.

Explain Everything: Eine Oberfläche für jede Erklärung

Erkläre. Einfach. Alles.

Autor: Tom Seyferth

WORUM GEHT'S?

Mit Explain Everything erhalten Sie ein digitales Whiteboard mit nahezu unbegrenzten Möglichkeiten zur kreativen Darstellung von Inhalten im Unterricht. Text, Bild, Audio und Video sind dabei möglich. Sie können entweder frontal erklären oder kooperative Lernformen ermöglichen.

VORBEREITUNG

Sie benötigen mindestens ein Tablet mit Stift und eine Projektionsmöglichkeit im Klassenraum. Für kooperative Lernformen benötigen Sie außerdem entsprechend viele Tablets für die Klasse. Die Inhalte müssen Sie vor dem Unterricht vorbereiten, können diese aber auch dauerhaft lokal oder in der Cloud speichern. Die Auseinandersetzung mit allen Funktionen dauert anfangs etwas Zeit, es lohnt sich aber.

ZEIT



flexibel, z. B. Inputphasen oder Erarbeitung in Gruppen

TAGS



Grundschule, Sekundarstufe 1 und 2, Distanzunterricht, Sprachen, Naturwissenschaften, Künste, Audio, Video

Fruit and vegetables



cherry orange

banana strawberry apple

lemon

What is this?

This is a / an...

Do you like...?

Yes, I like... /
No, I don't like...

Bilder: © www.ideenreise.blogspot.de

Beispielanwendung für Explain Everything im Englischunterricht

Quelle: explaineverything.com

VERLAUF

1. Wählen Sie eine Vorlage oder erstellen Sie ein komplett leeres Board.
2. Fügen Sie Textfelder, Effekte, Bilder, Audiospuren oder externe Inhalte ein.
3. Speichern Sie die Datei und halten Sie sie für die konkrete Unterrichtssituation in Präsenz oder digital bereit.

1

VARIANTE

Die kostenlose Version bietet bis zu drei Boards an. Will man umfangreich mit Explain Everything arbeiten, benötigt man eine der beiden anderen Versionen.

2

VARIANTE

Die Abo-Version lässt kooperative Lernformen durch Tablets im Unterricht sowie cloudbasiertes Speichern zu und verlangt entsprechend der gewünschten Teilnehmerzahl eine monatliche Pauschale.

3

VARIANTE

Die Edu-Version kostet ca. 10 € und ist als Einmalkauf mit unbegrenzt vielen Boards sicherlich die attraktivste Variante. ACHTUNG: Hier sind keine kooperativen Lernformen und keine Cloudfunktionen möglich.

ANMERKUNGEN

Die Erstellung eines Boards kann, besonders zu Beginn, noch relativ viel Zeit in Anspruch nehmen. Legen Sie sich deshalb am besten möglichst universell einsetzbare Vorlagen zurecht, um nicht für jedes Tafelbild bei null anfangen zu müssen.

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, verschiedene Lernkanäle im Unterricht zu erleben. Ganze Tafelbilder können von zu Hause aus vorbereitet und interaktiv gestaltet werden.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, auf externe Inhalte zuzugreifen (Einbettung ins Tafelbild ist möglich).
- Gleichzeitig löst man sich vom klassischen Rechteck der Tafel und passt die Form der Tafel den individuellen Erfordernissen der Einheit an. Auch Homeschooling mit Tafelbild wird dadurch möglich.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler (Tablet und Stift)
- Software: im Browser nutzbar, Account für Lehrkraft nötig
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN

Bezug der App entweder über das Tablet direkt im Store oder im Web



Erklärvideos zu den einzelnen Funktionen
<https://bit.ly/Tfd-ExplainEverything>



Preisliste und Download für Abo-Versionen (siehe Varianten 1 und 2)
<https://bit.ly/Tfd-ExplainE-preise1>



Preisliste und Download für Edu-Versionen (siehe Variante 3)
<https://bit.ly/ExplainE-preise3>

Learning Snacks für die Grundschule

Häppchenweise Homeschooling

Autor: Carlo Becker

WORUM GEHT'S?

Mit Learning Snacks erstellen Sie Aufgaben in Form eines Skripts für einen simulierten Gesprächsverlauf in einem Messengerdienst wie etwa WhatsApp oder Signal – sogenannte Snacks. Die Antwortmöglichkeiten für die Anwenderinnen und Anwender geben Sie dabei z. B. als Multiple Choice oder Lückentext vor. Durch die Einbindung von Bildern, Videos und Emojis wird das textbasierte Format mit visuellen Elementen unterstützt.

VORBEREITUNG

Die Arbeit mit Learning Snacks lässt sich schnell erlernen. Die Dauer für die Erstellung eines Snacks hängt stark vom geplanten Umfang und der Herangehensweise ab. Einen kurzen Snack kann man in unter 30 Minuten erstellen. Plant man die gewünschte Aufgabe vorab Schritt für Schritt, erspart man sich nachträgliches Editieren.

Learning Snacks stellt bereits eine Vielzahl von anderen Userinnen und Usern erstellten Inhalten bereit. Für die zielgruppengerechte Arbeit lohnt es sich jedoch, eigene Snacks zu erstellen. Die Verwendung etwa von den Schülerinnen und Schülern bereits bekannten Formulierungen und Aufgabenstellungen lässt eine höhere Motivation bei der Bearbeitung der Aufgaben erwarten. Da die inhaltliche Gestaltung eines Snacks vollkommen bei den Gestaltenden liegt, eignet sich das Programm für die Arbeit mit sehr unterschiedlichen Zielgruppen.

VERLAUF

1. Geben Sie Ihrem Snack einen aussagekräftigen Titel.
2. Sie geben eine Begrüßung und ggf. eine Einführung ins Thema und in die Nutzung von Learning Snacks ein.
3. Nun geben Sie immer im Wechsel Fragen und gewünschte Antworten ein. Sie können zwischen verschiedenen Antwortformaten wie etwa Multiple Choice oder Lückentext wählen.
4. Geben Sie nach jeder Frage ein, welches Feedback das Programm für falsche und richtige Antworten geben soll.
5. Zur optischen und motivatorischen Aufwertung Ihres Snacks können Sie zielgruppengerecht Bilder und Emojis einfügen.
6. Zum Schluss können Sie z. B. das Gelernte zusammenfassen und/oder sich für die Nutzung Ihres Snacks bedanken.
7. Testen Sie Ihren Snack aus der Sicht der Anwendenden. Sieht alles so aus, wie Sie es sich vorstellen?
8. Für Ihren Snack wird sofort beim Anlegen ein Link erstellt. Geben Sie den Snack zur Nutzung frei und verschicken Sie den Link an die Schülerinnen und Schüler.

ZEIT



flexibel anwendbar

TAGS



Grundschule, Distanzunterricht, Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Englisch, digital

ZIELE



- Den Schülerinnen und Schülern werden neue Inhalte asynchron digital vermittelt. Sie sind in der Lage, bereits erlerntes Wissen zu festigen.
- Motivation der Schülerinnen und Schüler durch eine zielgruppengerechte Oberfläche (Simulation einer Messenger App).
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten ein automatisiertes Feedback durch konfigurierbare Antworten des Programms.

TECHNISCHE



VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler oder Gruppe (Smartphone/Tablet/PC/Laptop)
- Software: im Browser nutzbar, für die eigene Content-Erstellung ist ein Account nötig
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

LEARNING Snacks

Doppelter Mitlaut nach kurzem Selbstlaut

Herr Becker

1 213

Dieser Learning Snack steht unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 Versionsverlauf

Herzlich willkommen zu diesem Learning Snack! Hier geht es um **doppelte Mitlaute** und **kurze Selbstlaute**.

☹️ Ein Beispiel zur Erinnerung: Das Substantiv **"der Hof"** wird mit einem **langen O** gesprochen. Das ist der **Selbstlaut**. Weil wir ihn lang sprechen, folgt **danach kein doppeltes F**, sondern nur ein einfaches. Das ist der **Mitlaut**.

Beim Verb **"hoffen"** sprechen wir das O, also den **Selbstlaut, kurz**. Deswegen folgt darauf ein **doppelter Mitlaut**, also schreiben wir 2 F: hoffen. 👍

💡 Grundlagen aufgefrischt. **Los gehts!**

Bei einem Gewitter blitzt und _____ es. 🌧️ ⚡

A donnert
B donert

Profilbeispiel Learning Snacks

Quelle: learningsnacks.de

1

VARIANTE

Deutsch, Lernwörter

- einfach: Die Schülerinnen und Schüler sollen per Multiple Choice das richtig geschriebene Wort auswählen.
- fortgeschritten: Basierend auf einem Bild oder einem Lückentext sollen die Schülerinnen und Schüler das Wort selbst richtig schreiben.

2

VARIANTE

Mathematik, Übung zu Körpern

- Basierend auf einer Darstellung verschiedener Körper am Anfang des Snacks sollen die Schülerinnen und Schüler deren Eigenschaften benennen.
- Bei falschen Antworten wird statt „Falsch!“ in Wort und Bild zurückgemeldet, auf welchen anderen Körper diese Antwort zutrifft.

3

VARIANTE

Sachunterricht

- Sie leiten das Thema ein und verlinken ein Video, das sich die Schülerinnen und Schüler anschauen sollen.
- Danach stellen Sie Fragen zum Video, die die Schülerinnen und Schüler per Multiple Choice oder Lückentext beantworten sollen.

ANMERKUNGEN

- Trotz der potenziell ansprechenden Oberfläche und Bilder/Emojis können Snacks sehr textlastig sein. Hier gilt es, die richtige Balance aus notwendiger Information und gebotener Kürze/Niederschwelligkeit zu finden.
- Learning Snacks ist eine gute Ergänzung zu anderen digitalen Tools (Video-Konferenz, Anton App, etc.), aber es eignet sich nur für bestimmte Aufgabenformate.

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/Tfd-Learningsnack>



Beispiel zum doppelten Mitlaut
<https://bit.ly/Tfd-LSnack-bsp>

Homeschooling: Little surprises für den Lernalltag in der Grundschule

Was tun zu Hause?

Autorin: Ruth Hoaba

WORUM GEHT'S?

Little surprises sind Inhalte zu unterschiedlichsten Themen (z. B. Videos zu kurzen Bewegungseinheiten für zu Hause, Geschichten aus aller Welt, inspirierende Personen, einfache Kochrezepte, Spiele-Spaß-Musik, Bastelanleitungen, kreative Aufgaben etc.), die Sie täglich als Kurznachricht, E-Mail oder ähnliches mit 1-2 kurzen Impulsfragen an die Schülerinnen und Schüler versenden. Durch die Wiederholung der Kategorien können sich die Schülerinnen und Schüler zumindest grob auf den Inhalt einstellen (zum Beispiel: Mo: Spiel-Spaß-Musik, Di: Geschichten aus aller Welt, Mi: Sport etc.).

VORBEREITUNG

Da es sich um individuelle Nachrichten an die Schülerinnen und Schüler handelt, muss im Vorhinein zumindest eine grobe Planung stehen, welchen Umfang die kleinen Überraschungen haben sollen, welches Medium genutzt werden soll, ob man die Schülerinnen und Schüler zu einer Rückmeldung anhält und mit in die Kommunikation einbindet und um welche Themen es gehen soll.

Da die inhaltliche und optische Gestaltung vollkommen Ihnen überlassen ist, lässt sich die Idee mit unterschiedlichen Zielgruppen umsetzen.

VERLAUF

1. Wählen Sie einen Betreff (z. B. die gewählten Kategorien, die sich dann wöchentlich wiederholen).
2. Schreiben Sie Ihre Nachricht (inklusive verlinkte Videos).
3. Fügen Sie Inhalte hinzu (Rezeptvorschläge oder Bastelanleitungen evtl. als Anhang). Diese lassen sich mit Fotos zielgruppenspezifisch gestalten. Achten Sie dabei auf eine einheitliche Formatierung.
4. Formulieren Sie eine oder zwei passende Impulsfragen, die zum Nachdenken anregen, provozieren, zum Lachen bringen oder Ähnliches. Ihrem Ideenreichtum sind keine Grenzen gesetzt.
5. Finden Sie einen motivierenden Schlusssatz, und schon kann die kleine Überraschung abgeschickt werden.

ANMERKUNGEN

- Bietet sich ab der 3. Klasse an, da die Schülerinnen und Schüler doch einiges lesen müssen.
- Umfang und Text-Bild-Balance muss je nach Zielgruppe festgelegt werden.

ZEIT



flexibel anwendbar

TAGS



Grundschule, Distanzunterricht, digital, Weltwissen

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, vor allem im Distanzunterricht ohne Videokonferenzen in Kontakt mit anderen zu kommen und diesen zu halten.
- Schülerinnen und Schüler werden durch schöne und abwechslungsreiche Inhalte motiviert, sich (wieder) an den PC zu setzen.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler
- Software: via E-Mail oder Messenger
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

QR-Codes für Binnendifferenzierung

Gestufte Lernhilfen für heterogene Lerngruppen digital bereitstellen

Autorin: Laura Bender

WORUM GEHT'S?

Um Arbeitsmaterial zu differenzieren oder Zusatzinfos/Lösungen einzufügen oder für einen Medienmix bieten sich QR-Codes an. QR Codes sind in einem Bild verschlüsselte Informationen, die mit einer App in kürzester Zeit von den Schülerinnen und Schülern entschlüsselt werden können. Sie können dabei behilflich sein, Unterricht- und Übungsphasen mit heterogenen Lerngruppen gut zu strukturieren, um Binnendifferenzierung zu ermöglichen. Diese Differenzierung kann beispielsweise in Form von gestuften Lernhilfen stattfinden.

VORBEREITUNG

Überlegen Sie sich die Arbeitsaufträge und/oder Stationen und erstellen Sie QR-Codes für die Materialien. Schülerinnen und Schüler benötigen ein Endgerät und Internet, um die Codes umzuwandeln. Einige Endgeräte erkennen QR-Codes automatisch. Der Gebrauch muss schrittweise eingeübt und ritualisiert werden.

VERLAUF

- Statt Binnendifferenzierung und Zusatzmaterialien in Papierform zentral im Klassenzimmer auszulegen, scannen die Schülerinnen und Schüler mit ihrem eigenen Smartphone einen (oder mehrere) QR-Codes und können so direkt im Bildschirm ihrer Handys Hilfen zur aktuellen Aufgabenstellung erhalten.
- Diese können in gestufter Form vorliegen, Texte, Bilder, Videos, Audios und Formeln enthalten oder einen direkten Link zu einer interessanten Webseite.
- Es ist möglich, Podcasts zu verlinken oder kreativ eigene Sprachnachrichten aufzunehmen.
- Der große Vorteil ist die Entlastung der Lehrkraft in der Arbeitsphase, da grundlegende Fragen nicht beantwortet werden müssen und Zeit für die individuelle Förderung bleibt. Hier ist auch schnell nachvollziehbar, wer noch weitere Unterstützung benötigt.
- Das Erstellen ist sowohl auf Webseiten im Browser als auch mit Apps möglich.
- Die QR-Codes können als Bilddateien überall eingefügt und genutzt werden.

ZEIT



Einstieg (Videos, Bilder), Arbeitsphasen, Sicherungsphasen, Experimentreihen in Nawi, Lernstationen

TAGS



Sekundarstufe 2, alle Fächer, digitale Arbeitsmaterialien, Digitale Medien

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Inhalte/Lösungen/Hilfen angepasst an Lernstand abzurufen.
- Schülerinnen und Schüler erhalten differenzierte Unterlagen (QR-Code kann an Tafel oder im Material integriert sein).
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, selbstgesteuert Zusatzmaterial zu generieren und eigenständig Selbstkontrolle vorzunehmen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigenverantwortlich zu lernen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigenständig Endgeräte als professionelle Lernhilfen zu nutzen.

VARIANTE 1

Analoges Unterrichtsmaterial verbessern: QR-Codes auf die Arbeitsblätter drucken oder laminiert an Stationen hinterlegen. Eine ganze Mediathek von Cornelsen zu Naturwissenschaften-Experimenten findet sich hier:



VARIANTE 2

Erste vollständig digitale Anwendungen erstellen: Mit QR-Lernhilfen (teilweise kostenpflichtig) via <https://qr-lernhilfen.de/> Mini-Apps bauen, die das Arbeitsblatt ersetzen und komplett interaktiv sind. Hier können sogar Formeln, Lautschrift, Sprachnachrichten oder mit Codes gesperrte Extra-Hilfen eingefügt werden.

VARIANTE 3

Digitale Lösungsabfrage: Schülerinnen und Schüler füllen die hinterlegten Materialien direkt am Handy aus.

ANMERKUNGEN

Am besten erst einmal mit einfachen Übungen wie digitalem Zusatzmaterial via QR-Code herantasten und dann immer mutiger werden. Einige Generatoren lassen auch Designanpassungen wie Farben und Bilder innerhalb des QR-Codes zu.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/ Datenvolumen
- Hardware: Endgerät mit Kamerafunktion je Schülerin/ Schüler
- Software: Im Browser nutzbar, je nach Endgerät ist ein QR-Code Reader in der Kamera integriert oder muss zusätzlich als App heruntergeladen werden
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



QR-Codes im Browser erstellen:
<https://bit.ly/Tfd-qr-generator>



QR-Code Generator
<https://bit.ly/Tfd-the-qr-code-generator>



QR-Lernhilfen
<https://bit.ly/Tfd-Lernhilfen>



Cornelsen Mediathek
<https://bit.ly/Tfd-cornelsen-qr>

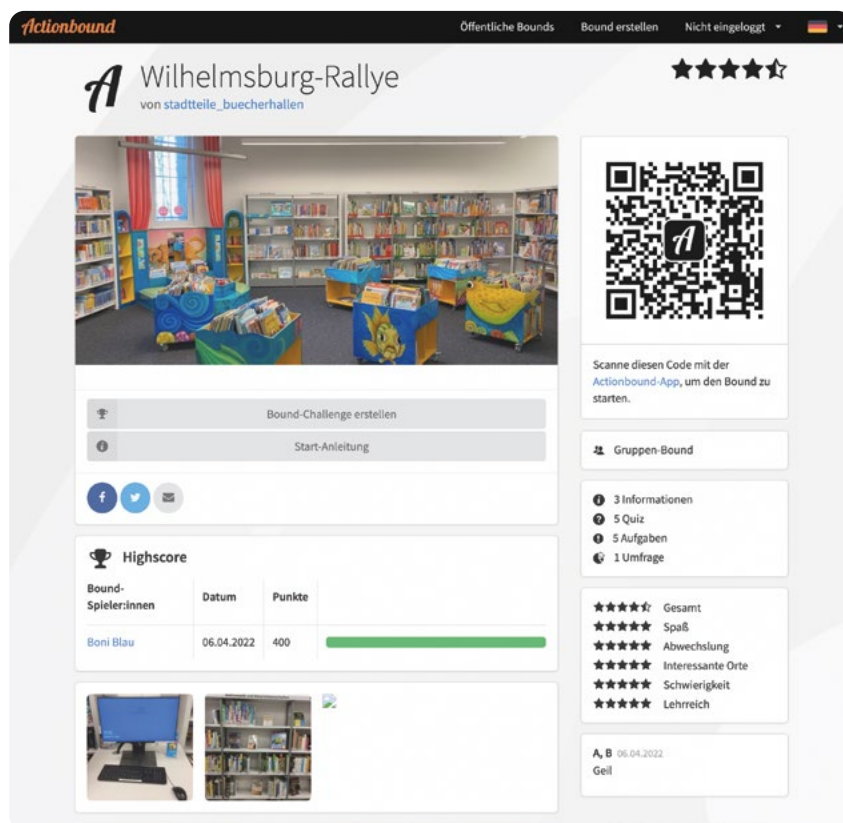
Actionbound

Digitale Schnitzeljagd

Autor: Jens Becker

WORUM GEHT'S?

Actionbound ist eine game-based Learning-Methode. Beispielsweise werden Bounds zur Ausarbeitung von Unterrichtsinhalten von Lehrerinnen und Lehrern erstellt und somit der klassische Frontalunterricht aufgebrochen. Ebenso können Schülerinnen und Schüler selbst aktiv Bounds erstellen. Auf diese Weise wird ein handlungsorientierter Unterricht gestaltet, der individuelle Interessen aufgreift und Kopf- und Handarbeit verknüpft. Zudem wird die Ausbildung medienanwendungsbezogener, medienkritischer und sozialer Kompetenzen gefördert. Auch als Medium für freiwillige Zusatzaufgaben lässt sich Actionbound einsetzen.



Profilbeispiel für ein Actionbound

Quelle: en.actionbound.com/bound/STSWErlebnisweltSpreehafen

ZEIT



Kunst, Informationstechnische Grundbildung, Klassenfahrten, Klassenausflüge, Reihe, Projektwoche

TAGS



Sekundarstufe 2, alle Fächer

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, mit einer browser-basierten Oberfläche Aufgaben zu erstellen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, gemeinsam innerhalb einer Gruppe zu arbeiten.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/ Datenvolumen
- Hardware: Endgerät je Schülerin/ Schüler (Smartphone/Tablet/PC/ Laptop)
- Software: Im Browser nutzbar, Accounterstellung nötig
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

VORBEREITUNG

Actionbound besteht aus zwei Teilen:

1

dem browserbasierten Editor, mit dem jeder Nutzer eigene Bounds (digitale Abenteuer) erstellen kann (Erstellung)

- Es wird unterschieden zwischen Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern
- Lehrkräfte können dabei „Sofort Accounts“ erstellen. Diese können von Schülerinnen und Schülern mit einem eigenen Log-In genutzt werden.

2

der App, mit der auf dem Smartphone oder Tablet die Bounds gespielt werden können (Anwendung)

- Wenn ein eigenes Bound erstellt werden soll, bietet es sich an, zunächst ein bestehendes auszuprobieren.
- Es empfiehlt sich, die App bereits im Vorfeld der Nutzung auf den Endgeräten zu installieren.
- Mit den Kindern sollte zuvor über die Foto- und Aufnahmeeinstellungen der Endgeräte, mit denen sie die Materialien erstellen, gesprochen werden.

VERLAUF

1. Führen Sie mit Ihrer Klasse Vorüberlegungen durch und erstellen Sie eine Skizze zum Thema.
2. Überlegen Sie sich eine Strecke oder ein Setting und probieren Sie Ideen am besten vor Ort aus.
3. Ausdifferenzierung der einzelnen Stationen: Denken Sie sich Aufgaben aus, erstellen und bearbeiten Sie Bild- und Videomaterial, formulieren Sie Umfragen aus.
4. Erstellen Sie Bounds dann via Editor im Browser. Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf der Webseite.
5. Laden Sie die Actionbound-App für das Smartphone herunter. Probieren Sie sie aus und nehmen Sie gegebenenfalls Anpassungen vor.
6. Veröffentlichen und teilen Sie das Ergebnis.
7. Eine Dokumentation bietet sich an, um andere Klassen zu inspirieren und den Kindern noch einmal vor Augen zu halten, welche Fähigkeiten sie sich mit der Aufgabe angeeignet haben.

ANMERKUNGEN

Für nicht-private Zwecke ist die App kostenpflichtig.

MATERIAL/QUELLEN



Zur Inspiration gibt es hier unseren Actionbound
<https://bit.ly/Tfd-actionbound-bsp>



Blogpost der Schule mit ausführlichen Infos, hier News Abteilung 8-10: Stadtteilschule Wilhelmsburg
<https://bit.ly/Tfd-anwendung-blogpost>

1

VARIANTE

Eigene Touren erstellen: als Lehrkraft für Ausflüge oder zu bestimmten Themenkomplexen oder als Gruppen- oder Klassenarbeit

2

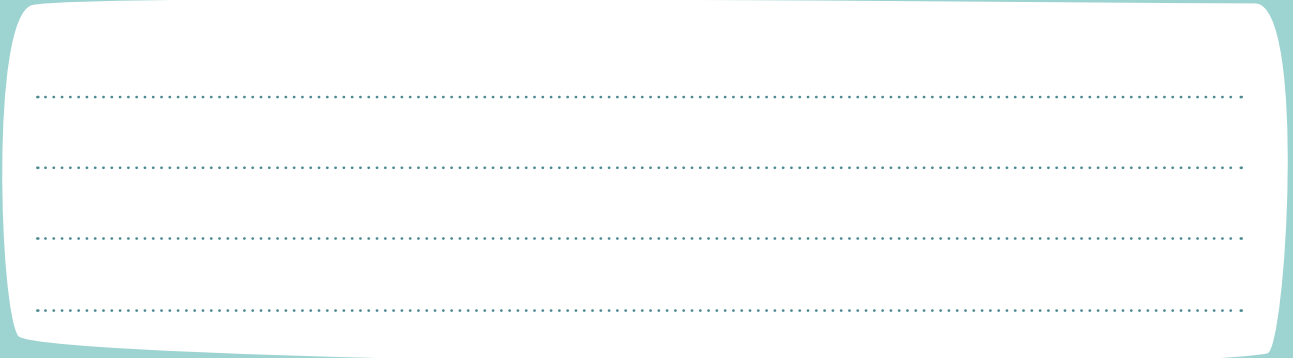
VARIANTE

Öffentliche Bounds nutzen: Von Bienenschutz über Faire Mode findet sich zu allen möglichen Themen ein Actionbound in vielen Städten Europas. Von daher ist das auch eine spannende Idee für eine Klassenfahrt. Hier bietet es sich an, das Prinzip vorher zu erklären und alle Kinder zu bitten, die App vorab zu installieren.

Impulsfragen

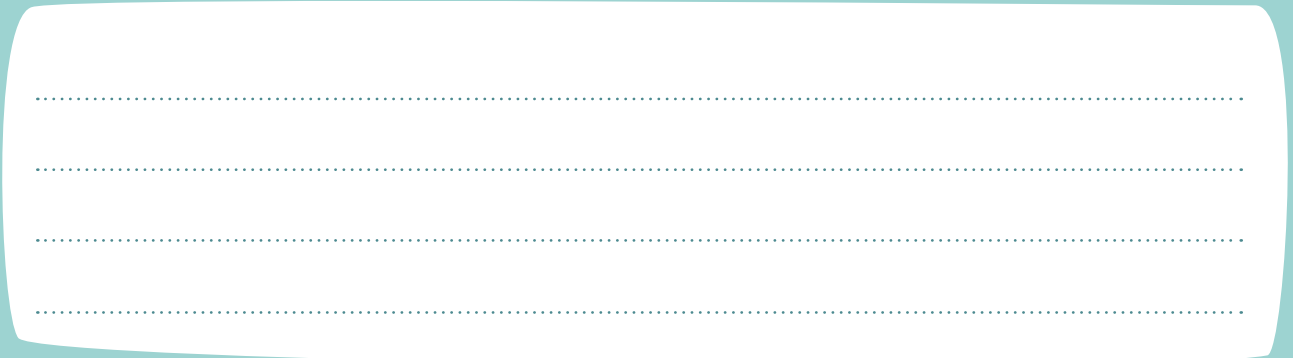
1

Für welche Bedürfnisse benötigen die Schülerinnen und Schüler digitale Medien?



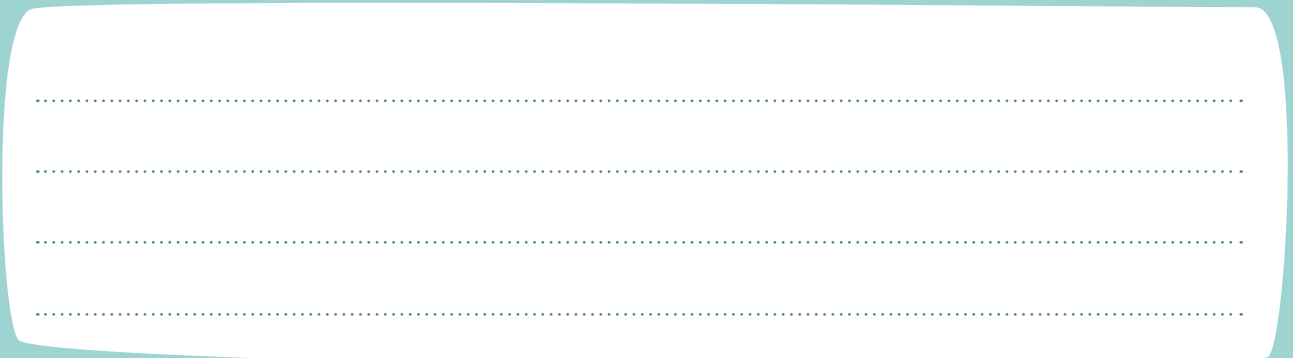
2

Welche Teilkompetenzen wurden in meinem Unterricht bereits gefördert?

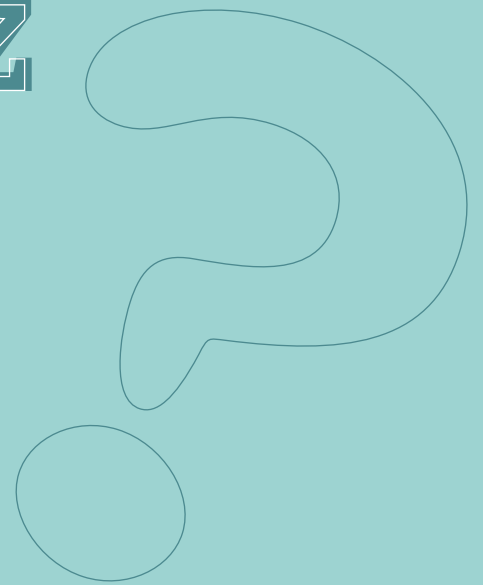


3

Welche Teilkompetenzen müssen bei den Schülerinnen und Schülern gefördert werden?



Tools zur Durchführung eines Quiz



Quiz spielen mit Kahoot!

Kahoot! ist eine spielebasierte Lernplattform zum Erstellen von digitalen Quizspielen und Umfragen im Multiple-Choice-Format

Autor: Daniel Gieseler

Mach Lernen zum Erlebnis!

Kahoot! bietet Milliarden von Menschen spannende Lernmöglichkeiten

[Kostenlos registrieren!](#)



Quelle: kahoot.com/de

WURUM GEHT'S?

Bei Kahoot! handelt es sich um ein Web-Tool, mit dem innerhalb kürzester Zeit Quiz und Umfragen generiert und gespielt werden können. Aufgrund eines sehr ansprechenden Designs, akustischer Untermalung, einfacher Bedienung und der Möglichkeit zur Einbindung von verschiedenen Medien ist dieses Tool bei Schülerinnen und Schülern sehr beliebt.

VORBEREITUNG

Die Lehrkraft als Host sowie alle Teilnehmenden benötigen mit dem Internet verbundene Endgeräte.

ZEIT

Kahoot! kann in verschiedenen Phasen des Unterrichts bzw. der Unterrichtsreihe eingesetzt werden. Vor allem als Einstieg, in Sicherungsphasen oder am Ende einer Unterrichtseinheit kann es gut eingebunden werden.

TAGS

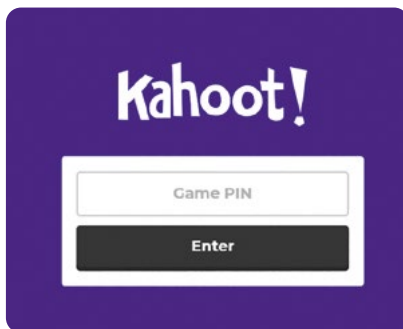
Grundschule, Sekundarstufe 1/2, alle Fächer

VERLAUF

1. Erstellen: In wenigen Minuten kann ein Lernspiel oder Quiz zu einem beliebigen Thema durch einen registrierten Nutzer (Host) erstellt werden.
2. Hosten oder teilen: Der Host generiert einen Game PIN, teilt diesen mit den Mitspielenden. Der Host leitet das Spiel und kann eine Live-Sitzung mit Fragen auf einem großen Bildschirm veranstalten oder ein Spiel mit Spielerinnen und Spielern an einem anderen Ort teilen.
3. Spielen: Alle Mitspielenden geben unter kahoot.it die Game PIN ein, mit der sie am entsprechenden Kahoot teilnehmen und die Fragen auf ihrem Gerät beantworten. Je schneller die Frage richtig beantwortet wird, desto mehr Punkte bekommt eine Mitspielerin oder ein Mitspieler. Nach jeder Runde wird die Rangliste aktualisiert und allen angezeigt. Am Ende werden die drei Besten auf einem virtuellen Podium dargestellt.

Kahoot! spielen:

- 1 Quiz auswählen und auf „Play“ drücken.
 - 2 Symbolhaft erscheinen die beiden Spielmodi: „Classic“ und „Team mode“. Gewünschtes auswählen.
 - 3 Ein sogenannter Game-PIN wird generiert und eingeblendet. Die Mitspieler wählen auf Ihrem Gerät „Enter PIN“ und geben sich oder dem Team einen „Nickname“. Alle Teilnehmer werden als Player aufgelistet.
 - 4 Sind alle Player gelistet, geht es mit „Start“ los. Die Frage wird auf dem Bildschirm eingeblendet, ebenso die bis zu vier Antwortmöglichkeiten. Auf den Spielgeräten erscheinen lediglich die bis zu vier farbigen Auswahlfelder, die es zu betätigen gilt. Je schneller, desto höher die erreichbare Punktzahl. Zwischen den Fragen erscheint die aktuelle Rangliste, dazu läuft ein cooler Soundtrack - Spannung und Action pur!
- **Tipp:** Der Spielleiter sollte unbedingt alle Fragen und Antworten auf deren Richtigkeit, Rechtschreibung und Sinnhaftigkeit hin überprüfen. Es finden sich doch immer wieder Fehler in den fertigen Kahoots. Aber auch die selbst produzierten Spiele sollten zuvor einer genauen Prüfung unterzogen werden, um Enttäuschungen und Frust bei den Spielern zu vermeiden.
 - **Tipp:** Diese Spiel macht nicht nur im Unterricht Laune, auch daheim oder mit Freunden lässt sich leidlich batteln.



Quelle: kahoot.com/de

VARIANTE 1

Multiple-Choice-Quiz mit bis zu vier Antwortmöglichkeiten

VARIANTE 2

Umfragen

VARIANTE 3

Variation der Antwortzeit

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, erworbenes Wissen spielerisch zu festigen und überprüfen.
- Schülerinnen und Schüler erhalten einen Überblick über ihren Wissensstand.
- Schülerinnen und Schüler werden zum Diskutieren angeregt.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigenständig Feedback einzuholen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihren eigenen Lernfortschritt zu überprüfen.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler (Smartphone/Tablet/PC/Laptop)
- Software: im Browser oder als App nutzbar, für die eigene Content-Erstellung ist ein Account nötig
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/Tfd-Kahoot>



Quizfragen für Kahoot!
<https://bit.ly/Tfd-Klett-Fragen>



Praxisbeispiele
<https://bit.ly/Tfd-LMZ-kahoot>

Einfaches Wochenquiz

Mit einfachsten digitalen Mitteln spielerisch Lernstand ermitteln

Autorin: Katharina Vogt

WORUM GEHT'S

Bei regelmäßigen Videokonferenzen mit einer Lerngruppe kann man auch mit einfachen digitalen Instrumenten den Lernstand der Schülerinnen und Schüler spielerisch ermitteln. Die Lehrkraft erstellt mit einem Präsentationstool ein Quiz über die Lerninhalte der vorangegangenen Woche im Distanzunterricht, um den Lernerfolg der Schülerinnen und Schüler zu überprüfen. Die Slides der Präsentation können mit Schrift und Bildern, aber auch Videos, Animationen und Tonsequenzen ansprechend und involvierend gestaltet werden. Das Quiz wird dann live in der Videokonferenz über die Funktion „Bildschirmteilen“ mit den Schülerinnen und Schüler durchgespielt. Da diese Form der Lernstandserhebung von den Lehrkräften einfach mit PowerPoint erstellt werden kann und es nur eines Konferenztools mit der Möglichkeit zur Bildschirmfreigabe bedarf, eignet sich die Methode besonders für jüngere Schülerinnen und Schüler, die wenige Aufgaben gleichzeitig am PC erledigen können bzw. noch wenig routiniert in der Anwendung mehrerer oder komplexer digitaler Anwendungen zur gleichen Zeit sind. Gleichzeitig eignet es sich für Schülerinnen und Schüler, die nur ein digitales Endgerät zur Verfügung haben oder über eine mittelmäßige Internetverbindung verfügen.

VORBEREITUNG

Die Präsentation mit den Quizfragen muss vorbereitet werden. Dazu müssen die Aufgaben und Themen, die in der entsprechenden Woche zu bearbeiten waren, bekannt sein. Am besten bereitet man die Schülerinnen und Schüler auf das Quiz am Wochenende vor. Dies kann zum einen geschehen, indem die Schülerinnen und Schüler wissen, dass dieses Quiz jede Woche stattfindet und sie so von Beginn der Woche an eine Motivation haben, die Lerninhalte des Distanzunterrichts gewissenhaft zu bearbeiten. Zum anderen ist es hilfreich, wenn die Lerngruppe mehrmals in der Woche zu einer Videokonferenz mit der Lehrkraft zusammenkommt und diese so die Inhalte schon während der Woche mit den Schülerinnen und Schülern erarbeiten kann bzw. auf Fragen antworten kann. Noch mehr motiviert es die Schülerinnen und Schüler, wenn sie bei dem Quiz etwas gewinnen können, z. B. ein Spiel oder ein Thema für die nächste Videokonferenz oder selbst Fragen für das nächste Quiz erstellen/Quizmaster sein.

ZEIT



am Ende einer Unterrichtseinheit oder einer Woche mit Distanzunterricht

TAGS



Grundschule, Sekundarstufe 1, alle Fächer

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihren eigenen Lernstand trotz Distanzunterrichts zu ermitteln.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Aufgaben im Distanzunterricht von zu Hause aus zu erledigen.
- Durch die Videokonferenz sind Schülerinnen und Schüler in der Lage, miteinander zu interagieren.
- Schülerinnen und Schüler erkennen selbst, wo sie noch Fragen oder Nachholbedarf haben.



1) NENNE ALLE ACHT PRONOMEN.



9) MIT WELCHEM KÖRPERTEIL SPÜRST DU, DASS ETWAS „BITTER“ IST?

Beispielaufgaben für das Überprüfen des Lernstandes

Quelle: Katharina Vogt

VERLAUF

1. Erstellen Sie mit PowerPoint oder einem ähnlichen Präsentationstool ein grafisch ansprechendes Quiz. Dazu kann für jede Frage eine Slide benutzt werden, die dann entsprechend der Altersgruppe der Schülerinnen und Schüler gestaltet wird.
2. Neben Bildern und Text, ist es auch möglich, kleine Videos, Animationen und Tonspuren zu integrieren, und auf diese Weise ein ansprechendes Quiz zu erstellen. Inhaltlich umfasst das Quiz die Lern- und Aufgabeninhalte der vorangegangenen Woche.
3. Das Quiz wird dann live in der Videokonferenz über die Funktion „Bildschirm teilen“ mit den Schülerinnen und Schüler durchgespielt. Die Schülerinnen und Schüler können sich entweder melden für die Antwort oder die Antwort in den (privaten) Chat schreiben.
4. Die Ermittlung eines Gewinners oder einer Gewinnerin oder aber auch eines Gewinnerteams steigert die Motivation der Schülerinnen und Schüler. Für diese sollte sich im Vorhinein wie oben beschrieben ein Gewinn überlegt werden, der digital, etwa in der nächsten Videokonferenz, umsetzbar ist.

1

VARIANTE

Es ist möglich, Quizapps wie Kahoot! einzusetzen, diese lassen aber weniger Gestaltungsspielräume und haben höhere Anforderungen an die technische Ausstattung und die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler.

2

VARIANTE

Die Schülerinnen und Schüler können in Teams eingeteilt werden und in privaten Chaträumen (von der Lehrkraft einzurichten) die Antworten diskutieren, bevor sie sie der Lehrkraft mitteilen.

3

VARIANTE

Es kann Multiple-Choice-, aber auch Freitextantworten geben.

4

VARIANTE

Schülerinnen und Schüler bereiten reihum das Quiz für die Woche vor und erstellen selbst Fragen anhand des Lernstoffs. Die Lehrkraft steht unterstützend zur Seite. Die Schülerinnen und Schüler sind dafür idealerweise etwas älter und haben erste Erfahrung im Umgang mit Präsentationssoftware.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler (Smartphone/Tablet/PC/Laptop)
- Software: Videokonferenztool der Schule, Präsentationstool (z. B. Powerpoint), Umfragen direkt innerhalb LernSax möglich
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

MATERIAL/QUELLEN

Präsentationssoftware, Konferenztool mit Funktion „Bildschirm teilen“ und Möglichkeit für private Chatnachrichten, Lehr-/Aufgabenplan der Woche

„So entdecke ich viel besser, dass ich etwas aus dem Wochenplan doch noch nicht so gut verstanden habe.“

Digital unterstütztes Table Quiz

Autor: Martin Richter



Beispiel für eine Quizfrage mit Antwortmöglichkeiten

Quelle: <https://www.wooclap.com/>

WORUM GEHT'S?

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich in Kleingruppen einen grundlegenden Überblick über ein Themengebiet und nutzen dazu verschiedene Informationsquellen.

VORBEREITUNG

- Auswahl von Informationstexten, Videos, Webseiten (Links) und anderen Medienformaten
- Vorbereitung von Quizfragen
- Ggf. Elektronische Tafel/ Beamer, um Quizfragen zu visualisieren
- Schülerinnen und Schüler benötigen:
 - Digitale Endgeräte: Laptops, PCs, Tablets, Handys, etc...
 - Stift und Papier

VERLAUF

1. Bilden Sie Kleingruppen von 4-6 Schülerinnen und Schülern, und fordern Sie diese auf, ihr Team möglichst kreativ zu benennen.
2. Jede Gruppe erhält eine Auswahl an Endgeräten und/oder Informationstexten zum betreffenden Thema. Es werden Videos und Weblinks zur Verfügung gestellt, die Informationen zum Thema bereitstellen. Die Anzahl der Quellen sollte mindestens so groß sein, wie die Anzahl der Schülerinnen und Schüler pro Gruppe. Weiterhin sollte darauf geachtet werden, dass jede Quelle etwa die gleiche Bearbeitungszeit in Anspruch nimmt.
3. Die Schülerinnen und Schüler teilen die Sichtung der Quellen untereinander auf.
4. Die Schülerinnen und Schüler erhalten 10-15 Minuten Zeit, um die Quellen zu lesen oder anzuschauen.
5. Quizstart: Jede Gruppe erhält einen Zettel für Antworten. Die Fragen werden fortlaufend nummeriert. Jede Frage bekommt mehrere Antwortmöglichkeiten (z. B. A-D). Idealerweise wird das Vorlesen der Fragen visuell unterstützt.

ZEIT



45-60 Minuten

TAGS



Grundschule, Sekundarstufe 1, Sachunterricht, Quiz, Spiele, Medienkompetenz

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler haben sich in einem festgelegten Themengebiet orientiert und sind in der Lage, ihre individuellen Wissensbestände zum Thema zu reaktivieren und zu erweitern.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Informationen aus unterschiedlichen Medienformaten zu entnehmen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, innerhalb einer Gruppe zu kooperieren und selbstständig entsprechende Arbeitseinteilungen vorzunehmen.

TECHNISCHE



VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler oder Gruppe (Smartphone/Tablet/PC/Laptop) oder pro Lehrkraft und Beamer
- Software: im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

6. Nach jeder Frage erhalten die Schülerinnen und Schüler eine Minute Beratungszeit, in der sie sich in der Gruppe auf eine Antwort einigen. Danach wird mit der nächsten Frage fortgefahren.
7. Eine Spielrunde enthält eine bestimmte Anzahl von Fragen. Danach erhalten die Schülerinnen und Schüler eine kurze Verschnaufpause.
8. Es folgt die Auswertung der Fragen und die Bekanntgabe der Gewinner-teams. Eventuell können kleine Preise verteilt werden.
9. Zum Schluss sollte noch etwas Zeit bleiben, um einzelne Fragen genauer zu besprechen.

1

VARIANTE

Nach jeder Runde kann sich der Fragentyp ändern: Multiple Choice, Kurzantworten, Schätzfragen, Richtig/Falsch

2

VARIANTE

Zur Binnendifferenzierung können Gruppen im Voraus zugeteilt werden und die Medien entsprechend der Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler von der Lehrkraft verteilt werden.

3

VARIANTE

Statt mit Stift und Papier können die Fragen z.B. über die Apps Kahoot!, Quizlet oder Wooclap gestellt und beantwortet werden.

ANMERKUNGEN

- Die Methode eignet sich vor allem für breit angelegte Themenbereiche, zu denen viele Quellen zur Verfügung stehen. Die Schülerinnen und Schüler haben nach der Aufnahme der Informationen sehr unterschiedliches Wissen. Daher sollte darauf geachtet werden, dass die Auswahl der Fragen so gestaltet ist, dass alle Quellen für das erfolgreiche Absolvieren des Quiz gleich wichtig sind.
- Die Methode eignet sich nicht für systematischen Wissenserwerb, sondern zielt eher auf alltägliches Lernen und einen interessanten Einstieg in ein Gebiet.
- Je nach Begeisterung für die Methode und das Thema sollte Zeit für eine ausführliche Auswertung der Fragen eingeplant werden.
- Im Anschluss kann auch sehr gut eine Reflexion über die Zusammenarbeit in der Gruppe angestoßen werden.

Digitales Schulquiz

Die Neuigkeiten rund um das Schulgeschehen in einem Quiz

Autor: Michael Justke

WORUM GEHT'S?

In einem Schulquiz z. B. mithilfe von Kahoot! werden Neuigkeiten rund um das Schulleben und/oder Allgemeinwissen abgefragt.

VORBEREITUNG

- Zusammenstellen der Fragen durch Befragung im Kollegium und Einbindung der Schülerinnen und Schülern (ggf. in Form einer AG)
- Auswertung des Quiz und Ermittlung der Gewinnerinnen und Gewinner
- Der Link zum Quiz kann über die Lernmanagementplattform der Schule bereitgestellt werden. Schülerinnen und Schüler haben somit einen Anreiz, sich hier regelmäßig einzuloggen.

VERLAUF

Das Quiz kann flexibel im Unterricht eingebunden werden, da es sich auch über das Handy spielen lässt. Beispielsweise kann es auch zum lockeren Wochenabschluss in den Klassen gespielt werden, idealerweise mit einem kleinen Preis als Anreiz. Das Quiz wird asynchron gespielt, die Schülerinnen und Schüler benötigen ein Smartphone und das Datenvolumen wird entweder von den Schülerinnen und Schülern oder einem der Lehrkräfte für 5-10 Minuten Spielzeit bereitgestellt (hierbei bleibt der Datenverbrauch meist überschaubar).



Beispielfrage für das Schulquiz, erstellt mit Kahoot!

Quelle: kahoot.com/de

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler oder Gruppe (Smartphone/Tablet/PC/Laptop)
- Software: je nach Tool im Browser oder als App nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

ZEIT



flexibel, idealerweise in einem festen Rhythmus (wöchentlich/monatlich)

TAGS



Schule, Schulgeschehen, AG, Quiz

ZIELE



Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich mit dem aktuellen Schulgeschehen auseinanderzusetzen. Über das Quiz können Informationen zu Angeboten der Schule und externer Partner bekannt gemacht werden, beispielsweise:

- Welche neuen Lehrkräfte gibt es an der Schule? (Schulleben)
- Welche Profile kann ich an der Schule wählen? (Schulleben)
- Welche Aufgaben/Möglichkeiten habe ich in den Profilklassen? (Schulleben)
- Welche Veranstaltungen haben im letzten Jahr an der Schule stattgefunden? (Schulleben)
- Welche Angebote hat die Stadt in den Sommerferien? (externe Partner)
- Wo finde ich den neuen digitalen Vertretungsplan? (Umgang mit digitalen Medien)

Es gibt zahllose Möglichkeiten, um das Quiz mit Inhalt zu füllen.

MATERIAL/QUELLEN:

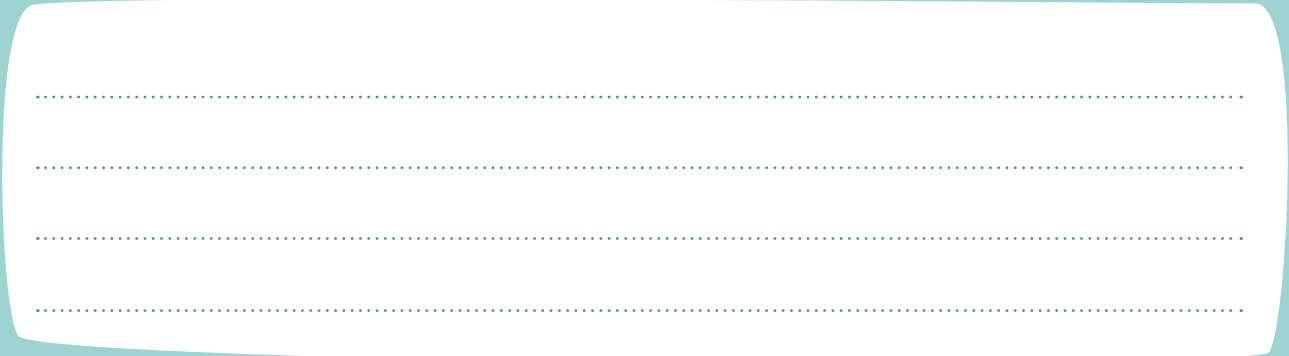
- Beispielquiz zur Sportwoche der Schule
- Kahoot!: Quiz selber erstellen

siehe QR-Code auf Seite 64

Impulsfragen

1

Über welche Teilkompetenzen verfüge ich bzw. über welche verfüge ich noch nicht?



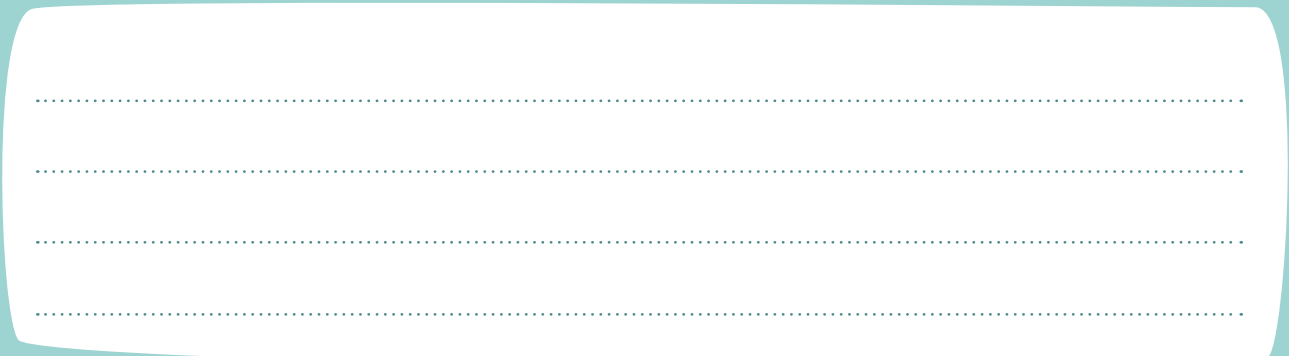
2

Welche Lernplattformen und Videokonferenztools werden an Ihrer Schule genutzt? Fühlen Sie sich wohl im Umgang mit den Tools oder gibt es an mancher Stelle Klärungsbedarf?

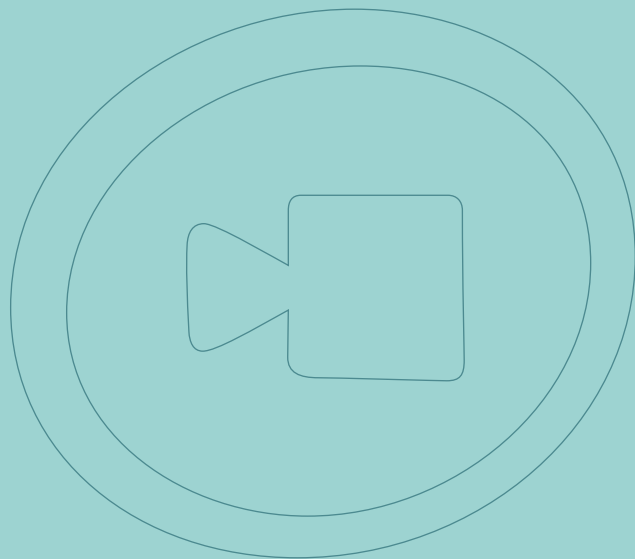


3

Wie ist Ihre Schule technisch aufgestellt? Besteht die Möglichkeit, in Kleingruppen an einem digitalen Endgerät zu arbeiten?



Tools für Videos/ Bewegtbilder



Erklärvideos mit SimpleShow

Erklärvideos leicht gemacht

Autorin: Judith Fetsch

WORUM GEHT'S?

Mit SimpleShow können Sie oder auch Ihre Schülerinnen und Schüler schnell und leicht eigene Erklärvideos ohne aufwendiges technisches Equipment erstellen.



Einsatzmöglichkeiten für Erklärvideos

Quelle: videos.simpleshow.com

VORBEREITUNG

Um Erklärvideos mit SimpleShow zu erstellen, benötigt die Klasse kein Vorwissen. Grundsätzlich kann das Mittel der Erklärvideos in jedem Fach und zu jedem beliebigen Thema eingesetzt werden. Das Programm SimpleShow liest einen selbstgeschriebenen Text vor und sucht automatisch passende Bilder. Diese müssen jedoch von den Nutzenden im Bearbeitungsprozess angepasst werden, da diese nicht immer passen sind (da automatisch generiert). Für Lehrkräfte gibt es einen Edu-Account, bei dem der Sprechertext auch selbst eingelesen werden kann. Schülerinnen und Schüler können diesem Account hinzugefügt werden, alternativ können sie sich mit einer Wegwerf-E-Mailadresse auch einen eigenen Account anlegen. Dort wird der Text jedoch von einer Computerstimme vorgelesen.

Die Grundlage des Erklärvideos ist immer ein guter Sprechertext. Daher ist es bei der Umsetzung mit einer Klasse wichtig, die Schülerinnen und Schüler mit den Themen Recherche, Gliederung und informierender Text vertraut zu machen und diese Themen ausführlich zu bearbeiten, bevor das Programm SimpleShow vorgestellt wird. Sonst laufen die Schülerinnen und Schüler Gefahr, dem Text weniger Bedeutung beizumessen und dafür mehr Zeit in die filmische Umsetzung zu investieren.

Für die Recherche und die Videoerstellung benötigen die Schülerinnen und Schüler Zugang zu einem PC oder Tablet. Es bietet sich an, den Erklärtext auch direkt digital zu schreiben. Dadurch kann er leichter korrigiert und direkt in die Anwendung SimpleShow kopiert werden.

ZEIT



Erklärvideo Lehrkraft: mit etwas Übung 30-60 Minuten, Edu-Account

Erklärvideo Schülerinnen und Schüler: Eine Unterrichtsreihe mit 10-15 Unterrichtsstunden, einfacher Account der Nutzenden

TAGS



Sekundarstufe 1 und 2, digital, alle Fächer, Medienkompetenz

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler recherchieren zu einem Thema und sind in der Lage, sich vertieft mit einem bestimmten Thema auseinanderzusetzen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, informierende Texte schriftlich festzuhalten.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, mit dem webbasierten Programm SimpleShow kompetent umzugehen.
- Schülerinnen und Schüler vertiefen ihre Medienkompetenzen (Urheberrecht, Wegwerf-E-Mail-account, Umgang mit einem webbasierten Programm).

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/LAN
- Hardware: Endgerät je Schülerin/Schüler oder Gruppe (Tablet/PC/Laptop)
- Software: im Browser nutzbar
- Betriebssystem: Windows, MacOS, Linux, iOS und Android

Sprechertext

Heute erklären wir euch die elektrische Spannung und das elektrische Feld.

In der Physik wird oft über elektrische Spannung geredet. Doch was ist eigentlich Spannung? In was misst man sie? Was bewirkt sie und wo tritt sie auf?

Alessandro Volta war ein bedeutender italienischer Physiker, der als Gymnasiallehrer in Como und als Professor in Pavia tätig war. Am bedeutendsten ist seine Entdeckung elektrochemischer Stromquellen. Nach ihm ist die Einheit der Spannung benannt. Wesentlich sind zwei unterschiedliche Metalle, die sich in einer leitenden Flüssigkeit, einem Elektrolyten, befinden.

Er entwickelte auf der Grundlage dieser Erkenntnisse eine einfache elektrische Quelle, das Volta-Element. Als Spannung bezeichnet man die Stärke einer Spannungsquelle.

Wenn zwischen zwei Punkten eine elektrische Spannung herrscht, existiert ein Elektrisches Feld, wenn ein Leiter zwischen den beiden Punkten vorhanden ist, bewirkt die Spannung eine gerichtete Bewegung der Ladungsträger.

Das Formelzeichen ist U und gemessen wird Spannung in V für Volt. Man stelle sich einen Stromkreis mit einer Spannungsquelle und einer Lampe vor.

Hierzu muss man wissen, dass die Spannung proportional zu der Stromstärke ist, denn je stärker die Spannungsquelle, desto mehr Ladungsträger fließen in selber Zeit durch die Leitung durch.

Mit dem Proportionalitätsfaktor R für Widerstand erhält man dann die Gleichung $U=R \cdot I$. Durch umformen lässt sich jeder Bestandteil einzeln errechnen.

Beispiel für einen Sprechertext für ein Erklärvideo im Physikunterricht

Quelle: videos.simpleshow.com

VERLAUF:

1. Führen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler an das Thema Erklärvideo heran.
2. Besprechen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern die Themenfindung und Recherche. Anschließend recherchieren die Schülerinnen und Schüler zu den ausgewählten Themen.
3. Besprechen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern die Gliederung. Im Anschluss erstellen die Schülerinnen und Schüler eine Gliederung.
4. Besprechen/wiederholen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern das Thema informierende Texte. Dann schreiben die Schülerinnen und Schüler einen eigenen informierenden Text auf Grundlage dieser Informationen.
5. Führen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in das Programm SimpleShow ein. Im Anschluss erstellen die Schülerinnen und Schüler ein eigenes Erklärvideo und teilen den Link mit der Lehrkraft.

HINWEIS

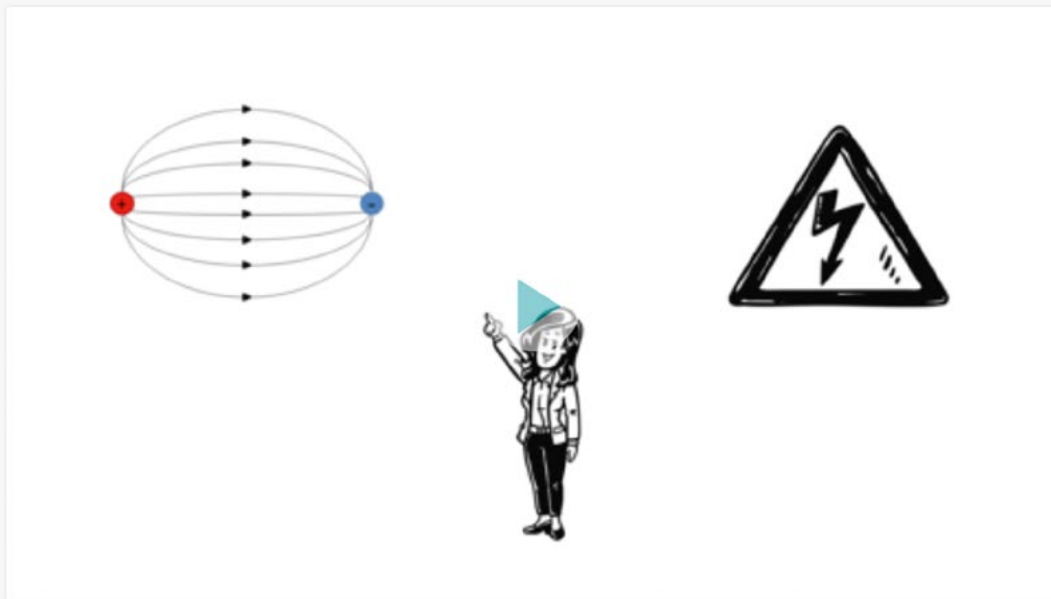
Ist das Erstellen von Erklärvideos einmal in einer ausführlichen Einheit geübt worden, kann es immer wieder für andere Themen und Unterrichtsfächer aufgegriffen werden.

MATERIAL/QUELLEN



Webseite
<https://bit.ly/Tfd-Simpleshow>

Physik 2



Bildausschnitt eines von Schülerinnen und Schülern erstelltes Erklärvideo

Quelle: videos.simpleshow.com

ANMERKUNGEN

- Das Programm SimpleShow veröffentlicht alle erstellten Erklärvideos. Diese sind auf der Plattform aufrufbar und für jeden sichtbar.
- Die Videos können mit der einfachen Version und der Edu-Version nicht heruntergeladen werden, es kann jedoch der Link zum Video geteilt werden.
- Zusätzlich können Einheiten zum Thema Urheberrecht eingebaut werden, da das Programm SimpleShow auch das Einfügen von eigenen Bildern zulässt. Da das Programm alle erstellten Erklärvideos veröffentlicht, muss bei der Verwendung von eigenen Bildern auf das Urheberrecht der Bilder geachtet werden.
- Pro Video gibt es eine beschränkte Anzahl an Textzeichen des Sprechertexts. Ist der Text länger, können einfach mehrere Teile (Teil 1, Teil 2, ...) erstellt werden.
- SimpleShow bietet zu jedem Arbeitsschritt im Programm kleine Erklärvideos an, die automatisch eingeblendet werden, dadurch wird das Programm selbsterklärend. Es ist hilfreich, wenn die Lehrkraft mit den Schülerinnen und Schülern exemplarisch die Erstellung des Erklärvideos durchgeht.
- Es hat sich bewährt, den Schülerinnen und Schülern für jeden Schritt ein vorbereitetes Beispiel zur Verfügung zu stellen, an dem sie sich orientieren können.
- Die Sprechstimme von SimpleShow liest den Sprechertext wortwörtlich vor, daher ist es wichtig, auf die Rechtschreibung und die Interpunktion zu achten.

Stop-Motion-Filme drehen

Bewegte Bilder – Bewegte Köpfe

Autorin: Katharina Nagel

WORUM GEHT'S?

Stop-Motion-Filme funktionieren nach dem Daumenkino-Prinzip: Man lichtet ein unbewegtes Motiv ab. Daraufhin verändert man eine Kleinigkeit und drückt wieder auf den Auslöser. Indem man eine Reihe solcher Bilder zügig hintereinander abspielt, wird beim Betrachtenden die Illusion von Bewegung erzeugt.

Mit diesem sogenannten Stopp-Trick, einem kamerafähigen Smartphone oder Tablet sowie einer App (z. B. Stop Motion Studio) lassen sich solche Filme auch im Klassenzimmer oder im Homeschooling schnell und ohne allzu großen Aufwand selbst herstellen.

VORBEREITUNG

Wie aufwändig man das Projekt gestalten möchte, hängt von der verfügbaren Zeit ab. Bereits in einer Doppelstunde kann ein kleinerer Clip entstehen. Zu bedenken ist allerdings, dass für einen Film sehr viele Einzelbilder vom Motiv benötigt werden, damit er flüssig wirkt und eine bestimmte Länge erreicht. Damit das Projekt sein Potenzial entfalten kann, wäre es daher ratsam, mehrere Stunden dafür einzuplanen. Eingeteilt in Teams können die Schülerinnen und Schüler arbeitsteilig vorgehen. Denkbar wäre auch, fächerübergreifend zu arbeiten: Im Deutschunterricht können die Drehbücher geschrieben, im Kunstunterricht Bildhintergründe und Requisiten erstellt, im Musikunterricht Geräuschkulissen eingespielt werden usw.

In der Grundschule eignen sich eher kleinere experimentelle Projekte und die Lege-Technik, bei der die Materialien auf den Boden bzw. Hintergrund gelegt und von oben fotografiert werden. Es kann für den Anfang genügen, dass im Clip eine Figur von A nach B wandert oder dass ausgesuchte Materialien (z. B. Stifte, Knöpfe oder gesammelte Blätter und Äste) sich tanzend im Kreis bewegen. Die Schülerinnen und Schüler sollten insbesondere ein Gefühl dafür entwickeln, dass die Kamera immer exakt gleich und ruhig positioniert werden muss, da der Effekt des Stopp-Tricks ansonsten vermindert wird – am besten arbeitet man mit einem Stativ. Auch eine gleichbleibende Beleuchtung und die Vermeidung von Schattenbildung (z. B. von der Kamera) ist für die Qualität des Endprodukts bedeutsam. In höheren Klassenstufen ist die Umsetzung von komplexeren Inhalten wünschenswert, allerdings sollten die dafür notwendigen Arbeitsschritte niemals unterschätzt werden. Weisen Sie die Schülerinnen und Schüler darauf hin, dass eine geschickte Umsetzung von einer simplen Idee oft besser ist, als sich in Details zu verlieren.

Wenn der Video-Dreh in eine Unterrichtseinheit eingebunden wird, zählt die inhaltliche Hinführung zu dem Thema zur Vorbereitung auf das Projekt. Für dramaturgische Videos können im Deutsch- oder Fremdsprachenunterricht Geschichten geschrieben bzw. Szenen eines Romans analysiert werden. Für Erklärvideos über bspw. mathematische oder naturwissenschaftliche Theorien oder historische Zusammenhänge müssen die Schülerinnen und Schüler sich zu-

ZEIT



Unterrichtsreihe mit 3-5 Unterrichtsstunden

TAGS



alle Klassenstufen; alle Fächer

ZIELE



- Schülerinnen und Schüler werden durch das Medium Film entsprechend motiviert.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich intensiv und kreativ mit den Lerninhalten auseinanderzusetzen.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, innerhalb eines Teams zu arbeiten und ihre Medienkompetenz entsprechend zu fördern.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigenständig ein Produkt zu erstellen und erfahren dadurch positive Selbstwirksamkeit.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN



- Internetzugang: WLAN/ Datenvolumen
- Hardware: Endgerät je Lehrkraft (Tablet/PC/Laptop)
- Software: Endgerät mit Kamerafunktion je Schülerin/ Schüler oder Gruppe (Smartphone/Tablet), auf dem eine Stop-Motion App installiert ist (z. B. Stop Motion Studio)
- Betriebssystem: iOS und Android

nächst damit auseinandersetzen, bevor sie diese in ihrem Video selbst erklären können. Neben der inhaltlichen Vorbereitung ist es auch sinnvoll, Bedingungen des Mediums Film zu thematisieren, z.B. Kameraperspektiven, Licht, Ton, usw.

Technische Voraussetzungen für den Dreh eines Stop-Motion-Films sind ein kamerafähiges Smartphone bzw. Tablet und ein Video-Bearbeitungsprogramm. All-in-One Lösungen wie die App Stop Motion Studio erleichtern die Umsetzung. In der App kann man unkompliziert die Abspielgeschwindigkeit der Bilder einstellen, die Bilder mit Tönen unterlegen, einen Titel und Abspann einfügen uvm. Eine kurze technische Einführung genügt oft, da die Schülerinnen und Schüler sich in der Praxis einiges erschließen können. Weisen Sie den Schülerinnen und Schülern Smartphones bzw. Tablets zu, damit sie darauf Zwischenergebnisse speichern und beim nächsten Mal daran weiterarbeiten können.

Für die Umsetzung benötigen die Schülerinnen und Schüler auch Materialien, die sie in ihren Videos verwenden können. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Die Schülerinnen und Schüler können z. B. zeichnen, basteln, kneten, Naturmaterialien sammeln oder Alltagsgegenstände wie Actionfiguren, Kuscheltiere, Spielzeugautos, Nahrungsmittel usw. verwenden.

VARIANTE

Erstellen Sie als Lehrkraft selbst einen Stop-Motion-Film, in dem Sie neue Lerninhalte präsentieren. Zwar lassen sich zu vielen Themen online bereits Erklärvideos finden, doch so haben Sie die volle Kontrolle über die Vermittlung, und die Aufmerksamkeit Ihrer Schülerinnen und Schüler ist Ihnen sicher.



Quelle: cateater.com

VERLAUF

1. Führen Sie die Schülerinnen und Schüler inhaltlich an die Geschichte oder das Thema heran.
2. Besprechen Sie mit den Schülerinnen und Schülern Grundlagen des Films (Perspektiven, Licht, Ton usw.).
3. Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern die verschiedenen Funktionen der technischen Geräte und Bearbeitungsprogramme.
4. Unterstützen Sie die Schülerinnen und Schüler bei ihrer Ideenfindung und bei der Erstellung eines Drehbuchs. Bedenken Sie, dass eine gute Planung sinnvoll ist, aber erst in der Praxis zeigen sich Umsetzungsschwierigkeiten, sodass die Schülerinnen und Schüler ihre Ideen testen und ggf. flexibel anpassen können müssen.

5. Bieten Sie verschiedenste Materialien an, mit denen die Schülerinnen und Schüler ihre Ideen zum Leben erwecken können. Behalten Sie den Überblick und geben Sie feste Zeiten vor, bis wann die Schülerinnen und Schüler mit ihren Figuren, Requisiten und Kulissen fertig sein müssen.
6. Wenn alles vorbereitet ist, können die Schülerinnen und Schüler ihre Szene aufbauen und die Fotos schießen. Die Kamera sollte sich immer an der gleichen Position befinden, die Motive müssen scharf, ohne ungewollte Schatten und am besten bereits in der richtigen Reihenfolge abgelichtet werden. Bei möglichst kleinen Veränderungen von Bild zu Bild wirken die Ergebnisse besonders flüssig.
7. In der abschließenden Bearbeitung können die Schülerinnen und Schüler unter anderem einen Titel und einen Abspann einfügen und ihr Video mit Geräuschen und Musik unterlegen, wobei ggf. Urheberrechte beachtet werden müssen. Das Wichtigste ist, die Ergebnisse zu speichern.
8. Als Belohnung für die Arbeit können die Produkte gemeinsam angeschaut und reflektiert werden.

MATERIAL/QUELLEN



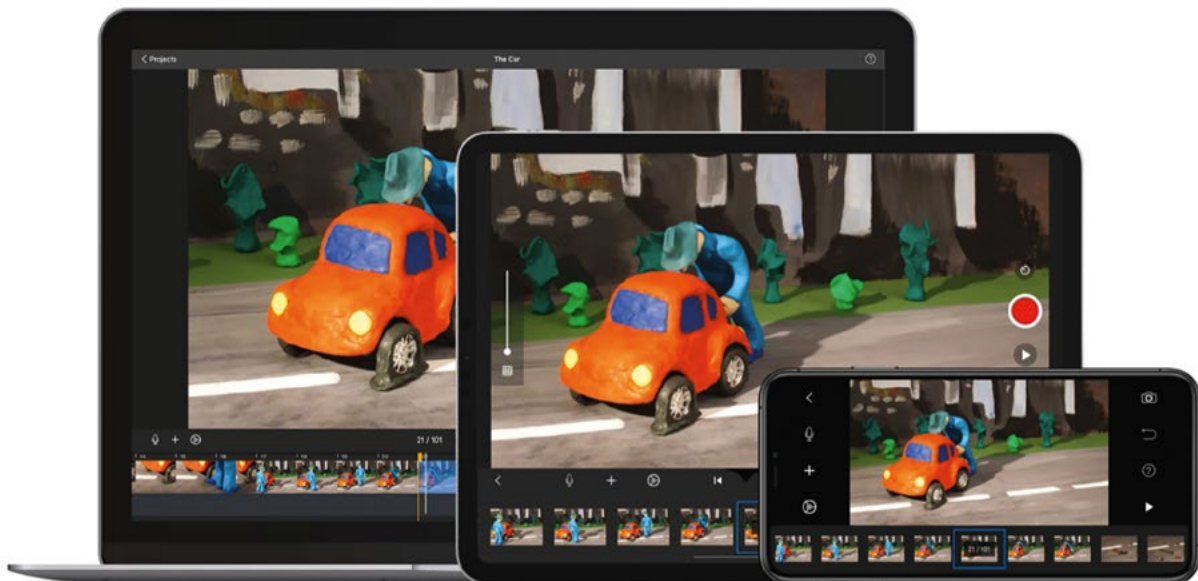
App Stop Motion Studio [Abrufdatum: 25.05.2021]
<https://bit.ly/Tfd-stop-motion-studio>



Bildung.digital. Themenportal für Schulen „Stop Motion per App gestalten“ [Abrufdatum: 25.05.2021]
<https://bit.ly/Tfd-Bildung-digi-Artikel>



Tanja Waculik (2020): „Stop Motion-Filme im Unterricht“ [Abrufdatum: 25.05.2021]
<https://bit.ly/Tfd-stop-motion-Unterricht>

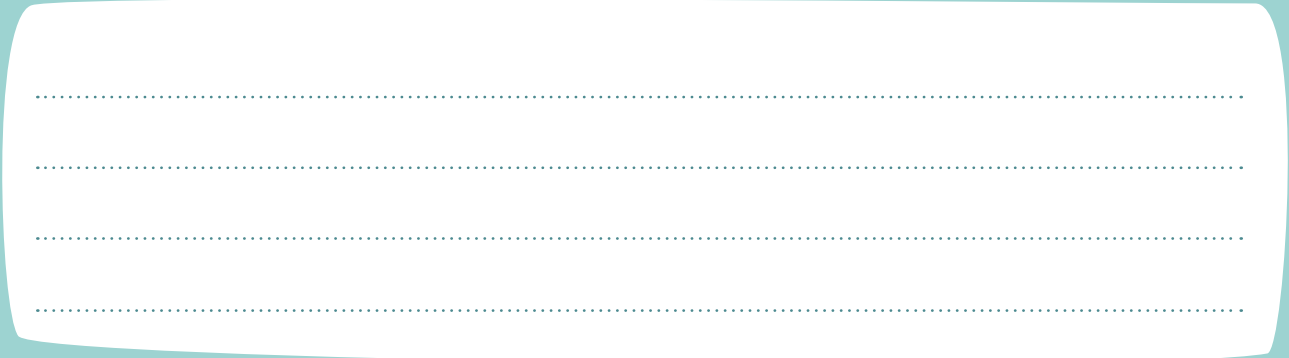


Quelle: cateater.com

Impulsfragen

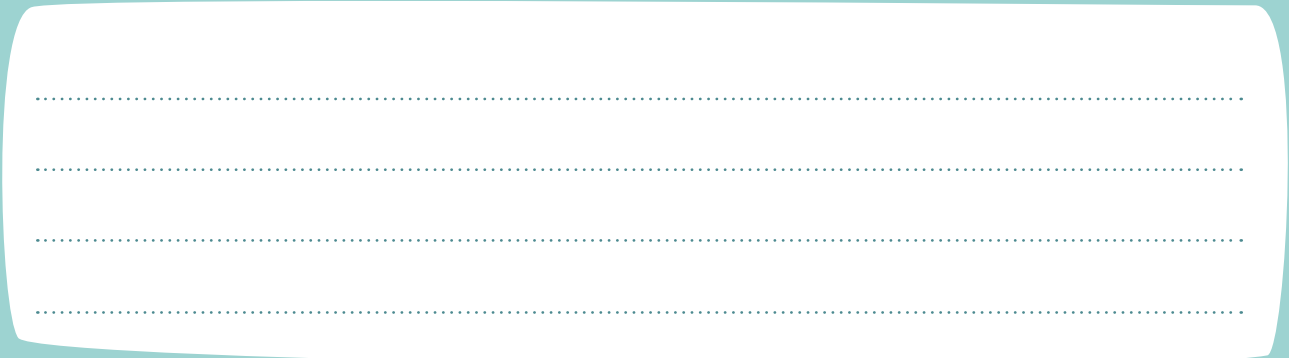
1

Gibt es in Ihrer Klasse Schülerinnen und Schüler, die besondere Unterstützung hinsichtlich technischer Ausstattung benötigen?



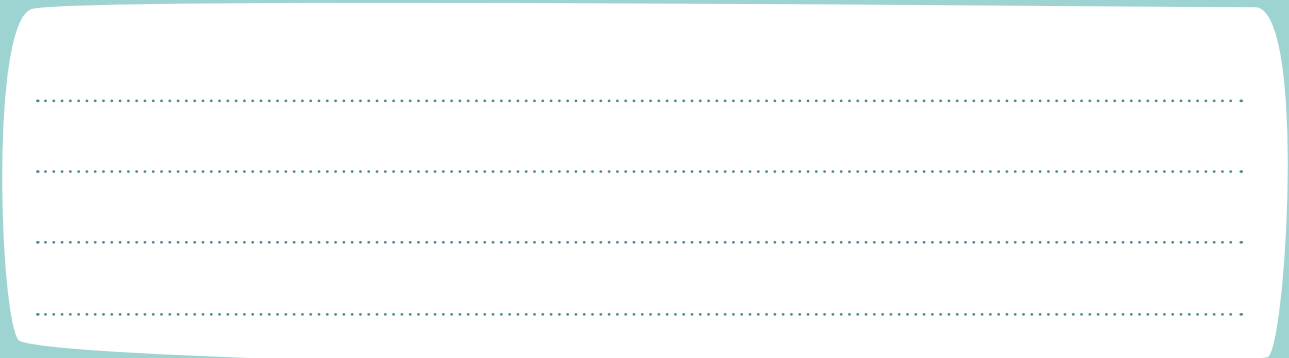
2

Welche Themenbereiche sind für die Schülerinnen und Schüler besonders relevant und welche Medien nutzen sie, um sich zu informieren?

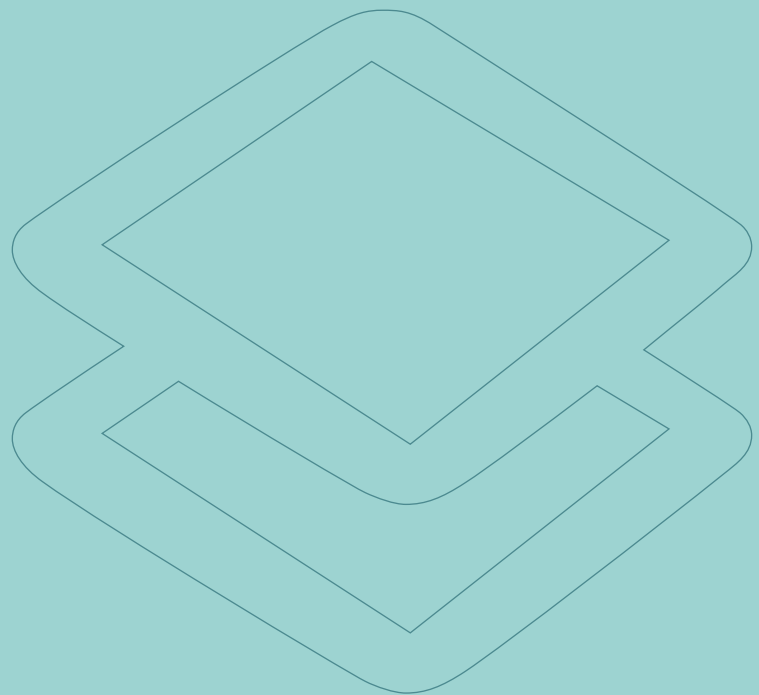


3

Über welche Medien unterhalten sich die Schülerinnen und Schüler?



Vorlagen zur Erstellung eigener Unterrichtspläne



Stundenverlaufsplan

Lehrkraft	Schule	Klasse/Lerngruppe
Fach/Projekt/AG	Anzahl SuS	Datum/Uhrzeit/Dauer

Thema der Reihe	Ziel der Reihe
Thema/Inhalt der vorangegangenen Stunde	Thema/Inhalt der folgenden Stunde

Thema/Inhalt der aktuelle Stunde	Ziel(e) der aktuellen Stunde
	Indikatoren

Zeit	Phase	Ziel	Lehrkraft-Aktivität	Schüleraktivität	Material	Sozialform

Abkürzungsverzeichnis

AG	Arbeitsgruppe	Seiten 26, 27, 69
DaZ	Deutsch als Zweitsprache	Seite 23
DSGVO	Datenschutz-Grundverordnung	Seite 45
EU	Europäische Union	Seite 42
LE	Lerneinheiten	Seite 32
Nawi	Naturwissenschaften	Seite 57
rpw	randow picker wheel	Seiten 42, 43
S1	Schüler/ Schülerin 1	Seite 17
S2	Schüler/ Schülerin 2	Seite 17
TFD	Teach First Deutschland	Seite 2

Linkliste

Es ist möglich, dass einzelne der genannten Apps in manchen Bundesländern nicht im Unterricht verwendet werden dürfen oder dass sie zum Teil kostenpflichtig sind. Wir sind bemüht, nur DSGVO-konforme Inhalte zu wählen, aber Regeln wie auch Funktionen der Apps ändern sich stetig. Wir raten daher, diese Rahmenbedingungen individuell zu prüfen, bevor einzelne Tools in Ihrem Unterricht zum Einsatz kommen.

<https://actionbound.com>

<https://amira-lesen.de>

<https://www.answergarden.ch/>

<https://appcamps.de/unterrichtsmaterial/>

<https://bbbserver.de/>

<https://beqriousone.com/qr/text>

<https://calliope.cc/schulen/schulmaterial>

<https://www.cateater.com>

<https://www.classroomscreen.com/>

<https://www.cornelsen.de/calliope>

<https://cornelsen-experimenta.de/mediathek/qr-code>

<https://docs.google.com>

<https://explaineverything.com/explainer-videos/>

<https://www.friedrich-verlag.de/englisch/lernstrategien/placemat-methode-einfach-erklart-sofort-einsetzbar/>

<https://www.geogebra.org/>

<https://iserv.de/>

<https://kahoot.com/de/>

<https://www.klett-sprachen.de/downloads/quizfragen-fuer-kahoot/c-2350>

<https://konsumspuren.greenpeace.de>

<https://learningapps.org/>

<https://learningsnacks.de>

<https://www.lernsax.de>

<https://www.mentimeter.com/>

<https://padlet.com/>

<https://qr-lernhilfen.de/>

<https://www.smz-stuttgart.de/unterricht-und-lernen/praxisbeispiele/kahoot/>

<https://www.swr.de/unternehmen/medienkompetenz/artikel-fakefinder-school-100.html>

<https://www.taskcards.de/>

<https://www.tippenakademie.de>

<https://tools-unite.com/tools/random-picker-wheel>

<https://videos.simpleshow.com/>

<https://www.welthungerhilfe.de/1planet4all/exit-klimakrise-escape-game-klimawandel/>

<https://de.youglisch.com/>

Impressum

Herausgeber:

Teach First Deutschland gGmbH
Seydelstr. 18, 10117 Berlin

Autor/Autorinnen: Alexander Freisinger, Aaron Schwertner, Caroline Gustke, Jan Ehlert, Emanuel Rogge, Fanny Bies, Hannah Weber, Helen Dambach, Jens Becker, Johanna von Hammerstein, Judith Beigel, Julia Linke, Katharina Nagel, Katharina Vogt, Kristina Schmücker, Laura Bender, Leonie Achterhold, Lukas Eichner, Lydia Sauer, Markus Heinemann, Martina Sauer, Michael Justke, Pauline Gödecke, Ruth Hoaba, Semmi Tümkaya, Susanne Böcker, Tom Seyferth, Verena Wagner

Bilder:

Titelbild ST.art/AdobeStock | S.04 Ronald Bonss | S.05 SelinaCorthum/teachfirst.de | S.07 www.geogebra.org | S.09/10 appcamps.de | S.12/13 Welthungerhilfe.de/Escape Game Klimawandel | S.18/19 tippenakademie.de | S.20 padlet.com | S.22/23 de.youglisch.com | S.26 Pexels/MaxFischer | S.28/29 www.swr.de | S.32/33/34 padlet.com | S.35/36 answergarden.ch | S.39 Stephanie Hösel/hi-agentur | S.41 learningapps.org | S.42 tools-unite.com/tools/random-picker-wheel | S.44 classroomscreen.com | S.48/49 friedrich-verlag.de/englisch/lernstrategien/placemat-methode-einfach-erklart-sofort-einsetzbar | S.50 accounts.google.com/signin | S.52 explaineverything.com | S.55 learningsnacks.de | S.59 en.actionbound.com/bound/STSWErlebnisweltSpreehafen | S.63/64 kahoot.com/de | S.65 Katharina Vogt | S.67 Laura Bender | S.68 kahoot.com/de | S.72-74 videos.simpleshow.com | S.76/77 cateater.com

Redaktionsschluss: November 2022

Gestaltung: Hi Agentur e.K., Dresden

Druckerei: Stoba-Druck GmbH

Auflage: 3.300 Stück

Bezug:

Diese Broschüre kann kostenfrei bezogen werden bei:

Zentraler Broschürenversand der Sächsischen Staatsregierung

Hammerweg 30, 01127 Dresden

Telefon: +49 351 2103-671 oder -672

Telefax: +49 351 2103-681

E-Mail: publikationen@sachsen.de

www.publikationen.sachsen.de

Copyright:

Diese Veröffentlichung ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch die des Nachdruckes von Auszügen und der fotomechanischen Wiedergabe, sind dem Herausgeber vorbehalten.

Das Projekt wird unterstützt durch das

STAATSMINISTERIUM
FÜR KULTUS



Freistaat
SACHSEN



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des von den Abgeordneten des Sächsischen Landtags beschlossenen Haushalts.