

## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Vorbereitung	<b>QR-Codes erstellen</b> <a href="https://www.qrcode-generator.de">https://www.qrcode-generator.de</a> <a href="http://goqr.me/de/">http://goqr.me/de/</a> <a href="https://www.qrcode-monkey.com/de">https://www.qrcode-monkey.com/de</a> <a href="https://tools.fobizz.com">https://tools.fobizz.com</a>	Mit Hilfe dieser Homepages lassen sich QR-Codes generieren, die Informationen aller Art enthalten. Diese QR-Codes kann man dann in Dokumente (z.B. Arbeitsblätter) kopieren. Lernende können bei Bedarf mit Hilfe von Smartphones oder Tablets diese QR-Codes öffnen und werden dann automatisch zu den entsprechenden Informationen, Links etc. geleitet.	Augmentation/Modification			keine	nein	
	<b>Links kürzen</b> <a href="https://kurzelinks.de">https://kurzelinks.de</a> <a href="http://t1p.de">http://t1p.de</a>	Mit Hilfe dieser Portale lassen sich Links kürzen, damit sie besser in ein Dokument eingefügt werden können	Augmentation			keine	nein	<b>Fobizz</b> <a href="https://tools.fobizz.com">https://tools.fobizz.com</a> Dieses Tool ist Teil einer Sammlung auf der Website von Fobizz. Registrierung für L notwendig.

<sup>1</sup> In dieser Spalte wird der Bezug zu einer möglichen Schwerpunktnutzung angegeben. Freilich können die Tools auch in anderen Zusammenhängen genutzt werden. Aus diesem Grunde werden in Klammern mitunter auch weitere Bezüge angegeben.

<sup>2</sup> Stufen des SAMR-Modell: 1. Substitution (Ersatz), 2. Augmentation (funktionale Erweiterung), 3. Modification (Umgestaltung des Lernprozesses), 4. Redefinition (Neuartiger Lernprozess), vgl. auch <https://www.digi-teach.de/theoretische-hintergruende-1/samr-modell/>

<sup>3</sup> Vgl. <https://www.digi-teach.de/theoretische-hintergruende-1/4k-modell/>

<sup>4</sup> AFB: Anforderungsbereiche. Hierunter versteht man die Stufung von kognitiven Leistungsanforderungen. Sie umfasst drei Stufen, die sich im Groben wie folgt einteilen lassen: 1. Wiedergabe, 2. Deutung/Analyse/Vergleich 3. Reflexion/Beurteilung.



## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Vorbereitung	<b>Interaktive Arbeitsblätter (PDF) für Lernende erstellen</b> <b>Sejda PDF Editor</b> <a href="https://www.sejda.com/desktop">https://www.sejda.com/desktop</a>	Hierbei handelt es sich um ein kleines Programm, das kostenfrei aus dem Internet heruntergeladen werden kann. Es bietet der Lehrkraft die Möglichkeit, PDF-Dokumente (z.B. Arbeitsblätter) so zu bearbeiten, dass sie interaktive Elemente enthalten.	Augmentation		alle	keine	nein	<b>Sejda PDF Editor</b> <a href="https://www.sejda.com">https://www.sejda.com</a> Bearbeitung des PDF-Dokuments im Browser  <b>Worksheet.digital</b> <a href="https://worksheet.digital">https://worksheet.digital</a> Erstellung eines digitalen Arbeitsblatts, das über einen Link/ QR-Code an S verteilt wird. Diese erhalten beim Bearbeiten direkte Rückmeldungen zu ihren Lösungen. Zudem kann L die Bearbeitung und Auswertung des Arbeitsblattes live im Browser verfolgen und Lösungen der S einsehen.  <b>Digitale Arbeitsblätter fobizz</b> <a href="https://tools.fobizz.com">https://tools.fobizz.com</a> Dieses Tool ist Teil einer Sammlung auf der Website von Fobizz. Voraussetzung ist ein Account für L.
	<b>Motivierende Visualisierungen für Lernende erstellen</b> <b>Prezi</b> <a href="https://prezi.com">https://prezi.com</a>	Mit Hilfe dieses Portals lassen sich motivierende Visualisierungen in Präsentationen (Prezi Present) und in Videos (Prezi Video) einbauen sowie interaktive Karten, Diagramme etc. für den Unterricht erstellen (Prezi Design).	Modification/ Redefinition		alle	bis zu 5 Produkte kostenlos, komplexere Funktionen nicht kostenfrei	ja	
	<b>Interaktive Elemente in Dokumente für Lernende einfügen</b> <a href="https://www.thinglink.com">https://www.thinglink.com</a>	Mit diesem Tool lassen sich Bilder, Videos und 360-Grad-Bilder mit interaktiven Hotspots versehen. Diese Hotspots können Erklärungen, weitere Hinweise, Links etc. enthalten.	Modification		alle	begrenzte Basisversion kostenlos	ja	

## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
	<b>Interaktive Produkte für Lernende erstellen h5p</b> <a href="https://h5p.org">https://h5p.org</a>	Mit Hilfe von h5p kann die Lehrkraft interaktive Anwendungen (z.B. Videos, Animationen von Bildern etc.) herstellen, um die Lernenden durch einen Lernprozess zu führen, z.B. in einem Flipped Classroom-Setting. Unter der Rubrik „Examples and downloads“ finden sich zahlreiche Beispiele.	Redefinition		alle	keine	ja	
	<b>Bildungs-Parcours für Lernende erstellen Biparcours</b> <a href="https://biparcours.de">https://biparcours.de</a>	Mit der App kann die Lehrkraft im wahrsten Sinne des Wortes Bildungsgänge erstellen, mit deren Hilfe sich Lernende während des Unterrichts einen Ort, ein Thema bzw. einen Themenaspekt interaktiv erschließen können.	Redefinition		alle	keine	ja	
	<b>Kostenfreie Bilder finden</b> <a href="https://www.pexels.com/">https://www.pexels.com/</a>  <a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a>  <a href="https://unsplash.com/">https://unsplash.com/</a>	Auf diesen Seiten kann man kostenfrei Bilder herunterladen und für eigene Dokumente verwenden. Weitere Hinweise zu Kosten und Datenschutz finden sich auf den jeweiligen Seiten.	Augmentation			keine	nein	

## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Kooperative Methoden	<b>Lerntempoduett/ Placemat Oncoo</b> <a href="https://www.oncoo.de">https://www.oncoo.de</a>	Dieses Tool beinhaltet unterschiedliche Anwendungen, die in dieser Checkliste an verschiedenen Stellen aufgeführt werden. Im Bereich der „Methoden“ kann man u.a. online ein <b>Lerntempoduett</b> oder ein <b>Placemat</b> einrichten. Hinweise zur Nutzung: Um zu diesen Funktionen zu kommen, muss man zunächst auf den gelben Button klicken. Dort wählt man die gewünschte Funktion aus, um das Tool zu erstellen. Nach Beendigung dieses Vorgangs erhält man einen Code bzw. QR-Code, mit dessen Hilfe man entweder auf die Schüler*innen-Version oder auf die Lehrer*innen-Seite kommt. Tipp: Wenn man ein Passwort festgelegt, kommt man direkt auf die festgelegten Voreinstellungen.	Substitution	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation		keine	nein	
Setting	<b>Digitale Tafel Classroomscreen</b> <a href="https://www.classroomscreen.com">https://www.classroomscreen.com</a>	Classroomscreen ist eine digitale Tafel, die im Klassenraum projiziert werden kann und viele Tools (wie z.B. eine Uhr, einen Zufallsgenerator etc.) für das Classroom-Management bietet.	Substitution	Kommunikation, Kollaboration		keine	nein	
	<b>Zufallsgenerator Ultimatesolver</b> <a href="https://www.ultimatesolver.com/de/">https://www.ultimatesolver.com/de/</a>	Hierbei handelt es sich um einen Zufallsgenerator mit verschiedenen Dimensionen, den die Lehrkraft vielfältig einsetzen kann: Gruppeneinteilung, Würfel, ja/nein, etc.	Substitution	Kooperation		keine	nein	<b>Team-Maker</b> <a href="https://chir.ag/projects/team-maker/">https://chir.ag/projects/team-maker/</a> nur Gruppeneinteilung möglich  <b>Team Shake</b> nur Gruppeneinteilung, nur als APP verfügbar

## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Einstieg	<b>Kartenabfrage</b> <b>Oncoo</b> <a href="https://www.oncoo.de">https://www.oncoo.de</a>	Dieses Tool beinhaltet verschiedene Anwendungen (siehe oben „Methoden“ bzw. unten „Vertiefung“); für den Einstieg oder für andere Unterrichtsphasen eignet sich die Funktion „ <b>Kartenabfrage</b> “ zum Clustern von Beiträgen der Lernenden, die diese auf digitale Karten schreiben. Zum Umgang mit der Seite siehe weiter oben unter „Methoden“.	Augmentation	Kommunikation, Kollaboration	AFB I/ II	keine	nein	<b>Flinga Wall</b> <a href="https://flinga.fi/tools">https://flinga.fi/tools</a> im Gegensatz zu oncoo.de muss sich die Lehrkraft hierfür registrieren, allerdings kann man auf der Seite der Kartenabfrage Bilder etc. einfügen.
Einstieg (Vertiefung)	<b>Brainstorming</b> <b>Answergarden</b> <a href="https://answergarden.ch">https://answergarden.ch</a>	Answergarden ist ein Brainstorming-Tool, das die genannten Begriffe der Lernenden in einer <b>Wortwolke</b> darstellt (Start über „create answergarden“ durch Eingeben einer Frage, eines Begriffes).	Augmentation	Kommunikation	AFB I	keine	nein	<b>Tagxedo</b> <a href="http://www.tagxedo.com">http://www.tagxedo.com</a> komplizierter aufgebaut, Silverlight muss installiert sein.  <b>Fobizz</b> <a href="https://tools.fobizz.com">https://tools.fobizz.com</a> Dieses Tool ist Teil einer Sammlung auf der Website von Fobizz. Registrierung für L notwendig.

## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Einstieg (Vertiefung/ Reflexion/ Evaluation)	<p><b>Um-/Abfrage</b>  <b>Mentimeter</b>  <a href="https://www.mentimeter.com">https://www.mentimeter.com</a></p> <p><b>Poll Everywhere</b>  <a href="https://www.polleverywhere.com">https://www.polleverywhere.com</a></p>	<p><i>Mentimeter</i> bietet die Möglichkeit, Abfragen (linear, Wortwolken), Rankings, Quizspiele für die Lernenden vorzubereiten. Sobald die Lehrkraft ein Dokument angelegt hat, generiert die Seite einen Code, den die Lernenden auf <a href="https://www.menti.com">https://www.menti.com</a> eingeben müssen, um an der Abfrage o.ä. teilnehmen zu können.</p> <p><i>Poll Everywhere</i> bietet im Prinzip Ähnliches an, ist allerdings vom Angebot noch vielfältiger.</p>	Augmentation	Kommunikation	AFB I/ III	Basis-Version jeweils kostenlos, komplexere Varianten kosten	für L	<p><b>Tricider</b>  <a href="https://www.tricider.com">https://www.tricider.com</a>                      unkompliziertes, kleines Tool für Blitzabfragen, nicht so komplex wie die anderen, keine Registrierung notwendig</p> <p><b>Edkimo</b>  <a href="https://edkimo.com/de/">https://edkimo.com/de/</a>                      ist vornehmlich ein Evaluations- und Feedback-Tool, eignet sich aber auch für Abfragen (offene Frage), allerdings keine Generierung von Wortwolken, Sicherung des Umfrage-Ergebnisses als PDF möglich, Registrierung erforderlich.</p> <p><b>Plickers</b>  <a href="https://get.plickers.com">https://get.plickers.com</a>                      ist ein Umfrage-Tool, das sich besonders dann eignet, wenn die Lernenden in Klassenräumen keinen digitalen Zugang haben. Um Fragen zu beantworten, halten sie, je nach Antwort, personalisierte Karten (QR-Code ähnlich) in einer bestimmten Weise hoch, während die Lehrkraft die Ergebnisse mit einem Smartphone eingescannt. Eine Registrierung für L ist erforderlich.</p> <p><b>Microsoft Forms</b>                      APP in Verbindung mit einem MicrosoftOffice-Paket.</p>



## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Einstieg (Wiederholungsphase)	<b>Quizspiele</b> <b>Kahoot</b> <a href="https://kahoot.it">https://kahoot.it</a>  <b>Quizizz</b> <a href="https://quizizz.com">https://quizizz.com</a>	<b>Hinweis:</b> Bei Quizspielen kann man unterscheiden zwischen a) der Situation, dass Lernende ein von der Lehrkraft erstelltes Quiz spielen oder b) der Situation, dass Lernende selbst kollaborativ ein Quiz für die anderen der Lerngruppe erstellen, das diese dann spielen können. Je nachdem, für welche Variante man sich entscheidet, unterscheiden sich die didaktischen Anforderungen.  <b>Spielen</b> eines Quiz/ Frage-Antwort-Spiel	Augmentation	Kommunikation	AFB I	keine	für L	<b>Learning Snacks</b> <a href="https://www.learningsnacks.de/#/welcome?channel=Learning%20Snacks">https://www.learningsnacks.de/#/welcome?channel=Learning%20Snacks</a> Über dieses Portal können Frage-Antwort-Prozesse interaktiv aufbereitet werden. Im Unterschied zu den Learning Apps mit vielen unterschiedlichen Formaten bieten die Learning Snacks nur ein Format, das dialogisch aufgebaut ist. Eine Registrierung ist erforderlich.
Erarbeitung		<b>Erstellen</b> eines Quiz/Frage-Antwort-Spiels	Modifikation	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation	AFB II/ III	keine	für S	<b>Learning Apps</b> <a href="https://learningapps.org">https://learningapps.org</a> Die Learning Apps bieten komplexere interaktive Möglichkeiten als die Learning Snacks. Auch hier ist eine Registrierung erforderlich.
Erarbeitung	<b>Kollaboratives Schreiben</b> <b>Edupad</b> <a href="https://edupad.ch">https://edupad.ch</a> <b>Zumpad</b> <a href="https://zumpad.zum.de">https://zumpad.zum.de</a>	Diese Portale ermöglichen das kollaborative Schreiben, z.B. in Gruppenarbeit.	Modification	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation	AFB II	keine	nein	<b>Google Docs</b> <a href="https://www.google.de/intl/de/docs/about/">https://www.google.de/intl/de/docs/about/</a> Registrierung erforderlich, nicht nur reine Textverarbeitung möglich, sondern auch das Erstellen von Tabellen, Präsentationen  <b>DrawChat</b> <a href="https://draw.chat">https://draw.chat</a> Whiteboard im Browser, keine Registrierung notwendig

## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Erarbeitung	<b>Kollaboratives Erstellen von Mind Maps</b> <b>Flinga Whiteboard</b> <a href="https://flinga.fi/tools">https://flinga.fi/tools</a> <b>Mindomo</b> <a href="https://www.mindomo.com/de/">https://www.mindomo.com/de/</a> <b>Mindmeister</b> <a href="https://www.mindmeister.com/de">https://www.mindmeister.com/de</a>	<p>Neben Flinga Wall (das sich zur Kartenabfrage anbietet, s.o.) bietet sich Flinga Whiteboard zum gemeinsamen Erstellen von <b>Mindmaps</b> im Unterricht an.</p> <p>Darüber hinaus gibt es weitere Portale, die alle Ähnliches anbieten (hier sind nur zwei weitere aufgeführt). Bei den meisten ist eine Registrierung erforderlich.</p>	Modification	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation	AFB II	keine	ja	
	<b>Kollaboratives Erstellen von Concept Maps</b> <b>Mindomo</b> <a href="https://www.mindomo.com/de/">https://www.mindomo.com/de/</a>	Dieses Portal bietet zusätzlich zum kollaborativen Erstellen von <b>Mind Maps</b> das gemeinsame Erstellen von <b>Concept Maps</b> im Browser an.	Modification	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation	AFB II	Basis kostenlos (3 Maps), komplexere Varianten kosten	ja	<b>CMAPS</b> <a href="https://cmap.ihmc.us">https://cmap.ihmc.us</a> Diese Homepage bietet eine Software zum Erstellen von Concept Maps zum Herunterladen. Im Browser lassen sich die Concept Maps nicht erstellen.
	<b>Kollaboratives Erstellen von Erklärvideos</b> <b>Mysimpleshow</b> <a href="https://www.mysimpleshow.com/de/">https://www.mysimpleshow.com/de/</a>	Dieses Portal ermöglicht im Unterricht das Erstellen eines <b>Explaining Clip</b> mit Lege-Technik. Die Bausteine (Bilder, Stimme) sind hierbei vorgegeben. Die Lernenden können hierbei aus verschiedenen Bildern auswählen, sie erstellen den Erklärttext, der von einer von ihnen gewählten Stimme gesprochen wird.	Modification/Redefinition	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation	AFB II/III	keine	ja (educational account, Nachweis von Schule notwendig)	<b>Video-Tools von Smartphones</b> zur Erstellung von How-To- bzw. Vlogging-Videos oder Videos mit selbst erstellten Legetechniken.  <b>Powtoon</b> <a href="https://www.powtoon.com">https://www.powtoon.com</a> Hierbei handelt es sich um eine Animationssoftware zum Erstellen animierter Präsentationen und animierter Erklärvideos. Um sie zu nutzen, muss man sich registrieren.
	<b>Kollaboratives Erstellen von Produkten mit interaktiven Elementen</b> <b>h5p</b> <a href="https://h5p.org">https://h5p.org</a>	Diese Anwendung ermöglicht das Erstellen von Produkten mit interaktiven Elementen, z.B. das Erstellen von Erklärvideos, die Aktionen der Betrachtenden (wie z.B. das Beantworten von Fragen) erfordern, damit das Video geschaut werden kann. Dies erhöht die Anforderung an die Lernenden.	Redefinition	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation	AFB II	keine	ja	

## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Erarbeitung	<b>Kollaboratives Erstellen einer digitalen Pinnwand Padlet</b> <a href="https://de.padlet.com/">https://de.padlet.com/</a>	Padlet ist eine <b>digitale Pinnwand</b> , d.h. alle, die einen Zugang zu einer bestimmten „Pinnwand“ haben, können dort Eintragungen vornehmen sowie Bilder, Filme, Links hochladen. Dies kann im Unterricht dazu genutzt werden, den Arbeits- und Lernprozesse gemeinsam zu dokumentieren oder Ergebnisse zu sammeln. Die Lernenden erhalten Zugang zu einer bestimmten Pinnwand über einen Link, den die Lehrkraft erstellt.	Modification	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation	AFB II	Basis kostenlos (3 Padlets)	für L	<b>Wakelet</b> <a href="https://wakelet.com">https://wakelet.com</a> Dieses Portal umfasst noch mehr Funktionen zur Kooperation und Kollaboration für Lehrkräfte, Padlet und die anderen hingegen sind fokussierter auf das Zusammentragen von Ideen, Ergebnissen etc. auf einer digitalen Pinnwand.  <b>Fobizz</b> <a href="https://tools.fobizz.com">https://tools.fobizz.com</a> Hier ist das Tool Teil einer Sammlung auf der Website von Fobizz. Registrierung für L notwendig. Entwicklung in Deutschland; es wird ein besserer Datenschutz vorgegeben.  <b>TaskCards</b> <a href="https://www.taskcards.de/#/home/start">https://www.taskcards.de/#/home/start</a> Entwicklung in Deutschland; es wird ein besserer Datenschutz vorgegeben.
	<b>Kollaboratives Erstellen von Bildungsgängen Biparcours</b> <a href="https://biparcours.de">https://biparcours.de</a>	Hierbei handelt es sich um eine APP, die man herunterladen muss. Lernende können mit ihr einen interaktiven Parcours für ihre Mitschüler*innen mit interaktiven Anweisungen als Lernprodukt erstellen.		Kommunikation, Kollaboration, Kooperation	AFB II	keine	ja	
	<b>Kollaboratives Erstellen von Podcasts</b> <a href="https://www.soundtrap.com">https://www.soundtrap.com</a>	Hierbei handelt es sich um ein Portal, mit dem – auch im Team – <b>Musikstücke</b> entwickelt oder <b>Podcasts</b> hergestellt werden können.	Modification/ Redefinition	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation	AFB II/III	Basis-Version jeweils kostenlos, komplexere Varianten kosten hingegen	ja	Alternativ können auch mit Hilfe einer Audioaufnahme-APP auf Smartphones der Lernenden in Gruppen Podcasts aufgenommen werden.



## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Vertiefung (Reflexion/ Feedback)	<b>Beurteilung/Feedback durch Lernende</b> <b>Oncoo</b> <a href="https://www.oncoo.de">https://www.oncoo.de</a>	Dieses Tool beinhaltet verschiedene Anwendungen (siehe oben „Methoden“ bzw. „Einstieg“); für die inhaltliche Vertiefung von Ergebnissen, aber auch für die Metareflexion bzw. das Einholen von Feedback eignet sich die Funktion „ <b>Zielscheibe</b> “. Zum Umgang mit der Seite siehe weiter oben unter „Methoden“.	Augmentation	Kommunikation, Kritisches Denken	AFB III	keine	nein	
Vertiefung (Reflexion/ Evaluation)	<b>Beurteilung/Evaluation durch Lernende</b> <b>Edkimo</b> <a href="https://edkimo.com/de/">https://edkimo.com/de/</a> <b>Fobizz</b> <a href="https://tools.fobizz.com">https://tools.fobizz.com</a>	Dieses Tool eignet sich besonders, um Fragebögen bzw. Feedback- und Evaluationsbögen für die Lernenden anzulegen. Man kann offene oder geschlossene Fragen stellen. Auf diese Weise kann man Unterrichtsergebnisse inhaltlich vertiefen oder den Unterricht auf einer Metareflexionsebene evaluieren lassen. Die Ergebnisse lassen sich als PDF herunterladen.	Augmentation	Kommunikation, Kritisches Denken	AFB III	keine	für L	
Evaluation	<b>Umfassende, grundlegende Evaluation durch Lernende</b> <b>SefU</b> <a href="https://www.sefu-online.de/index.php/">https://www.sefu-online.de/index.php/</a>	SefU ist eine Onlineplattform, die es Lehrenden ermöglicht, grundsätzlich Rückmeldungen von den Lernenden zu ihrem Unterricht zu bekommen. Ziel ist es, den eigenen Unterricht auf Basis anonymer Rückmeldungen weiterzuentwickeln. Es werden Vorlagen für verschiedene schulische Situationen und Schulformen angeboten, um die Erstellung der Evaluation zu erleichtern.	Modification	Kommunikation, Kritisches Denken	AFB III	keine	für L	
Feedback durch Lehrende	<b>Audio-Feedback erstellen durch die Lehrkraft</b> <a href="https://vocaroo.com">https://vocaroo.com</a>	Mit diesem kleinen Tool kann man, als Alternative zu einem schriftlichen Feedback, schnell und unkompliziert man Audio-Feedbacks für Lernende aufnehmen, z.B. zu Hausaufgaben.	Augmentation	Kommunikation	x	keine	nein	<b>QWIQR</b> <a href="https://qwizr.education">https://qwizr.education</a> <b>Fobizz</b> <a href="https://tools.fobizz.com">https://tools.fobizz.com</a> Registrierung notwendig

## Übersicht „Digitale Tools im Unterricht“

Bezug zur Unterrichtsplanung und -durchführung <sup>1</sup>	Gleiche Tools	Kurzbeschreibung	Bezug zum SAMR-Modell <sup>2</sup>	Bezug zum 4K Modell <sup>3</sup>	AFB <sup>4</sup>	Kosten	Registrierung (für L/ für S)	Ähnliche Tools (mit Anmerkungen zu Unterscheidungsmerkmalen)
Projekt-/Portfolioarbeit	<b>(Kollaboratives) Erstellen eines digitalen Portfolios/ Buchs</b> <b>Bookcreator</b> <a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a>	Mit dieser Anwendung lassen sich interaktive Bücher erstellen. Die fertigen Produkte können online gelesen oder als E-Book exportiert werden. Der Book-Creator lässt sich auch als APP nutzen.	Modification/Redefinition	Kommunikation, Kollaboration, Kooperation, Kritisches Denken	AFB I-III	keine	ja	
Selbstlernplattform	<b>Selbstlernmaterial/-übungen für Lernende erstellen</b> <b>Quizlet</b> <a href="https://quizlet.com/de">https://quizlet.com/de</a>	Hierbei handelt es sich um eine Lernplattform für Lernende, die zu verschiedenen Themen mit Hilfe von digitalen Karteikarten lernen möchten.	Modification	Kommunikation	AFB I/II	Basis-Version kostenfrei, nur begrenzte Funktionen	ja	
Lernerfolgsüberprüfung	<b>Test für Lernende erstellen</b> <b>Testmoz</b> <a href="https://testmoz.com">https://testmoz.com</a>	Mit diesem Tool kann man Tests verschiedener Art mit eher behavioristischem Grundmuster generieren.	Augmentation	Kommunikation	AFB I-III	Basis-Version kostenfrei, nur begrenzte Funktionen	ja	