

Tool-Sammlung

Inhaltsverzeichnis

1. Organisation von Alltag, Lernen, Ideen	5
Anki	5
AnyDo	5
Edutags	5
Flinga	6
MindMaps online gestalten	6
SnapType	6
2. Umfragen/Quiz/Tests/Feedback	6
AnswerGarden	6
CubeCreator	7
Edkimo App	7
feedbackr	7
FreeQuizDome	8
Kahoot	8
Mentimeter	8
Quizacademy	9
Quizlet	9
Quizmaker	9
SurveyMonkey	9
Tweedback	10
Vocaroo	10
3. Fachbezogene Tools	10
Anton App	10
Naturwissenschaft:	11
Chemix	11
chemsketch	11
Diagrams	11
Algodoo (Physik)	12
Deutsch:	12
Abc-Lernwerkstatt	12
Amira	12

Antolin	12
IDeRBlog	12
Knitzsches Geschichtenwerkstatt	13
myMoment	13
Prizmo Go	13
SpellBoard	14
Weitere Ideen für den Deutschunterricht	14
DaZ:	14
Ankommen-App des BAMF	14
Das WillkommensABC	14
Planet Schule: „Deutsch lernen mit Mumbro & Zinell“	14
Planet Schule: „Deutsch mit Socke“	15
Mathematik:	15
Fingerzahlen	15
Fractions	15
Gehirntraining von PARIDAE	15
Geoboard	15
GeoGebra	16
Hunderterfeld	16
Klötzchen	17
Kraft der Fünf, interaktiv	17
Math Clock	17
Math Vocabulary Cards	17
Mathe-Wiki	18
Money Pieces	18
Number Frames	18
Number Line	18
Number Pieces	19
Number Rack	19
Pattern Shapes	19
PhotoMath	19
PIKAs digi	20
Rechendreiecke, interaktiv	20
Rechentablett	21

Zahlenlinie, interaktiv	21
Zahlenjagd	21
Zwanzigerfeld	21
Sport:	21
Geräteaufbauplaner	22
4. Kommunikation/Kooperation	22
Appear.in	22
EtherCalc	22
EtherPad	22
Oncoo	23
Padlet	23
Übersetzer: DeepL	23
Übersetzer/Wörterbuch: Pons	24
Wörterbuch: dict.cc	24
5. Interaktives Lernmaterial	24
AR Animationen: Merge Cube	24
Audacity	25
BIPARCOURS	25
Book Creator	25
ClassroomScreen	26
EduPad	26
GreenScreen	26
LearningApps	26
LearningSnacks	27
Puppet Pals	27
StopMotion	27
Tools for Educators	28
XWords-Generator	28
6. Präsentation/Video/Darstellen	28
Adobe Spark	28
Explain Everything	28
Mysimpleshow	29
OBS Studio	29
Powtoon	29

Prezi	29
Renderforest	30
Timeline	30
Toontastic	31
7. Sonstiges	31
Rundgang/Schnitzeljagd: Actionbound	31
Scratch zum Programmieren	31
Website: Gebärden lernen	32
Werkzeugkisten mit vielen Übersichten	32

1. Organisation von Alltag, Lernen, Ideen

Anki

Link: <https://apps.ankiweb.net/>

Kosten: kostenlos

Login notwendig? Nein

Sprache: Englisch (die installierte Anwendung bietet jedoch die Möglichkeit aus verschiedenen Sprachen zu wählen wie zum Beispiel Deutsch, Russisch, Japanisch, etc.)

Einsatzzweck: Lernen für Tests/Prüfungen; digitale Lernkartei

AnyDo

Link: <https://www.any.do/de/>

Art: App

Kosten: kostenfrei, sowie kostenpflichtige Premiumversion

Login/Nutzerkonto notwendig?: ja

Sprache: Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Russisch, Portugiesisch, Chinesisch, Japanisch, Koreanisch

Einsatzzweck: Produktivitätsapp zum Erstellen/Verwalten von Aufgaben und Terminen

Edutags

Link: <https://www.edutags.de/node/58>

Art: Webanwendung

Kosten: kostenlos

Login/ Nutzerkonto notwendig?: ja,

Sprache: Deutsch

Einsatzzweck: Finden, Sammeln, Sortieren von Materialien; Speichern in extra Lesezeichen, d.h. übersichtliche z.B. fächerbezogene Sortierung möglich

Flinga

Link: <https://ebildungslabor.de/blog/flinga/>

Flinga ist ein webbasiertes Tool, mit dem sich sehr einfach Online-Kollaborationsumgebungen gestalten lassen. Grundsätzlich steht eine **Brainstorming**-Umgebung (Flinga Wall) und ein kollaboratives **Whiteboard** (Flinga Whiteboard) zur Auswahl zur Verfügung. Die anbietende Person einer Online-Kollaborationsumgebung muss sich bei Flinga zur Nutzung kostenfrei registrieren und kann dann direkt die gewünschte Kollaborationsumgebung anlegen. Lernende können diese Umgebungen dann ohne Registrierung nutzen. Zum Teilen wird ein direkter Link, ein Code zum Eingeben und ein QR-Code zur Verfügung gestellt.

MindMaps online gestalten

verschiedene Tools und Onlineplattformen bieten die Erstellung von MindMaps an:

- <http://wisemapping.com/>
- <https://mind-map-online.de/>
- <https://www.mindmeister.com/de>
- <http://www.mindlyapp.com/>
- <https://www.wortwolken.com/>
- <https://ebildungslabor.de/blog/flinga/> (MindMaps auf einem Whiteboard)

SnapType

Link: <http://www.snaptypeapp.com/>

Mit SnapType können **Arbeitsblätter** fotografiert und anschließend auf dem Tablet oder iPad bearbeitet werden. Zum einen bietet sich dieses Tool für Lehrkräfte für die erweiterte Bearbeitung und Erstellung von Arbeitsblättern an. Zum anderen ist es für die digitale Bearbeitung analoger Aufgaben hilfreich.

2. Umfragen/Quiz/Tests/Feedback

AnswerGarden

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

Art: Webtool für Brainstorming/Rückmeldungen/Ideen

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig?: kein Login notwendig

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Sammeln von Ideen/Antworten, in Echtzeit in Form einer Wortwolke; Ergebnis als Bild speicherbar

CubeCreator

Link:

<http://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator-30850.html>

Art: Webanwendung

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig?: kein Login notwendig

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Online Generator für Lernwürfel; Hilfreich zum Zusammenfassen von Lernmaterial/ergebnissen

Edkimo App

Link: <https://edkimo.com/de/>

Art des Tools: App

Kosten: Testaccount (Kostenlos), Schulaccount (1€/Schüler) und Schulträger (auf Anfrage); Preise

Login/Nutzerkonto notwendig?: ja

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: Anonymes Feedback von Schüler*innen an die Lehrkräfte; Fragebogenvorlagen oder selbst erstellen möglich

feedbackr

Link: <https://feedbackr.io/>

Art: Website

Kosten: basic: kostenfrei, advanced: 8,00€ monatl.

Login/Nutzerkonto notwendig?: Teilnehmer: nein, Lehrperson: ja

Sprache: Deutsch

Einsatzzweck: Anonymes Feedback geben, online Umfragen live; per Link versenden

Kahoot

Link: <https://kahoot.com/schools/how-it-works/>

Kahoot! ist eine spielebasierte kostenlose Lernplattform. Es können in erster Linie **Quiz** erstellt werden, die neben Text auch Bilder, Videos und Diagramme beinhalten können. Ein Wettkampfmodus verteilt je nach Antwort Punkte und stellt den Sieger/ die Siegerin am Ende vor.

Mentimeter

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

Art: Website

Kosten: Kostenlos (begrenzte Nutzung), „Basic“ (7,99\$ pro Monat), „Pro“ (19,99\$ pro Monat)

Login/Nutzerkonto notwendig? Präsentator: Ja / Nutzer: Nein

Sprachen: Englisch

Einsatzzweck: Umfragen/Abstimmungen, Interaktive Einbindung von Schülern/Studenten in eine Präsentation

Quizacademy

Link: <https://quizacademy.de>

Art: als Browser- und Appanwendung

Kosten: keine

Login/Nutzerkonto notwendig?: ja

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: eigene Quizze und Karteikarten online (auf deutschen Servern) erstellen

Quizlet

Link: <https://quizlet.com/latest>

Art: Webanwendungen

Kosten: 3 Euro pro Monat- 7 Tage kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig?: ja

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: Erstellen von Quiz/Rätseln, Erstellen von Kleingruppen möglich & auch lösen in Kleingruppen

Quizmaker

Link: <https://quiz-maker.de/>

Quizmaker ist eine App zur Erstellung eigener Lerninhalte auf einer einfachen, individuellen Ebene. Bilder und Sprachaufnahmen können eingefügt werden, sodass es sich besonders gut für Kinder mit FSP Lernen eignet.

Tweedback

Link: <https://tweedback.de/>

Tweedback ermöglicht eine kostenlose Nutzung ohne Registrierung. In eine erstellte Session können sich Teilnehmende mit einer Session-ID einwählen und jederzeit (anonym)

Feedback zur laufenden Sitzung geben. Das Tool umfasst folgende Möglichkeiten:

- Chatwall: Teilnehmende können Fragen an den Redenden stellen. Andere können diese als ebenfalls wichtig markieren.
- Quiz: Der Redende stellt Single-Choice-Fragen zur Abstimmung an die Zuhörenden.
- Panik-Buttons: Anmerkungen wie "zu schnell" "bitte wiederholen" können von den Teilnehmenden an den Redenden geschickt werden.

Vocaroo

Link: www.vocaroo.com

Art: Browseranwendung

Kosten: keine

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: Erstellen von Audio-Feedback und Teilen über QR-Code oder Link mit den Schüler*innen

3. Fachbezogene Tools

Anton App

Link: <https://anton.app/de/>

Anton ist eine kostenlose, werbefreie App für Schüler*innen der Klassen 1 bis 10 für die Fächer Deutsch (auch DaZ), Mathematik, Sachunterricht, Biologie und Musik. Es kann auf verschiedenen Niveaustufen geübt werden.

Naturwissenschaft:

Chemix

Link: www.chemix.org

Art: Browseranwendung

Kosten: keine

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Tool zum Zeichnen und Visualisieren von Schulversuchen und Labordiagrammen

chemsketch

Link: <https://www.acdlabs.com/resources/freeware/chemsketch/>

Art des Tools: Programm zur Installation

Kosten: kostenfrei für eine Person, Institutionsweit kostenpflichtig

Login/Nutzerkonto notwendig? Ja

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Grafische Umsetzung von Molekülstrukturen und Laborgerät

Diagrams

Link: www.diagrams.net

Art: Browseranwendung

Kosten: keine

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: Tool zur kollaborativen Erstellung von Diagrammen, MindMaps, Flowcharts...

Algodoo (Physik)

Mit Algodoo können physikalische Vorgänge simuliert werden. Die App funktioniert ähnlich wie ein Zeichenprogramm. Man kann Objekte zeichnen, mit Materialwerten und anderen physischen Parametern versehen und physikalische Vorgänge simulieren. Neben der Zeichenfunktion bietet sie auch eine Auswahl an fertigen Experimenten.

Link: <http://www.algodoo.com/what-is-it/>

Deutsch:

Abc-Lernwerkstatt

Link: <https://abc-lernwerkstatt.de/>

Lernmaterialien (einfache Lesetexte, Aufgaben, Spiele, Filme) für die berufsbezogene Alphabetisierung und Grundbildung zu den drei Berufsfeldern Reinigung, Küche und Garten. So können Jugendliche / Junge Erwachsene das Lesen und Schreiben üben und dabei einiges über die entsprechenden Berufe erfahren. Zusätzlich gibt es Infos für Lernbegleiter*innen. Der Download der PDFs ist kostenfrei, gedruckte Exemplare können kostenpflichtig bestellt werden.

Amira

Amira ist ein Leseförderprogramm für Grundschulkinder. Verschiedene Bilderbücher werden in 9 Sprachen angeboten: neben Deutsch, z.B. in Türkisch, Russisch, Italienisch, Arabisch, Englisch usw.. Alle Texte können auf Deutsch vorgelesen werden, die Kinder können dabei mitlesen. Zusätzlich werden kleine Online-Spiele angeboten.

Link: <http://amira-lesen.de/>

Antolin

Mit Antolin die **Lesekompetenz und -motivation** der Kinder fördern. Im Anschluss an das Lesen eines Buches wird auf der Seite antolin.de das gelesene Buch gesucht und schließlich ein Quiz zum Inhalt des Buches bearbeitet. Je besser das Quiz, desto mehr Punkte für das Kind. Neben deutschen Büchern sind auch einige englische, französische, schwedische und weitere Bücher bei Antolin hinterlegt.

IDeRBlog

Link: <https://iderblog.lpm.uni-sb.de/typo3/index.php?id=356>

Der IDeRBlog ist eine Tool, um einen **Blog für die eigene Klasse** zu erstellen. Alle Kinder können Einträge erstellen und andere kommentieren. Das Schreibprogramm hilft bei Rechtschreibfehlern, Lehrkräften können Einträge vor der Veröffentlichung überprüfen. Darüber hinaus werden Einzelübungen online und in Form von Arbeitsblättern zur **Förderung der Rechtschreibung** angeboten.

Knitzsches Geschichtenwerkstatt

Link: <https://www.knietzsche.com/post/knietzsches-geschichtenwerkstatt>.

Mit dieser App können **selbst Geschichten** mit Knietzsche und seinen Freunden geschrieben und ganz einfach bebildert werden.

myMoment

Link: https://www.mymoment.ch/info_zu_mymoment.cfm.

Diese **Schreibplattform** ermöglicht es den Kindern laufend und in kurzen Sequenzen **eigene Texte** online zu produzieren, publizieren, zu lesen und auch zu kommentieren; zugleich erhalten sie unmittelbar Reaktionen von Leserinnen und Leser auch ausserhalb des Schulzimmers.

Prizmo Go

Link: <https://creaceed.com/prizmogo>

Mithilfe von Prizmo Go können **Texte abfotografiert** und anschließend vorgelesen, bearbeitet oder kopiert werden. Individuell einsetzbar für verschiedene Lernsettings und anpassbar an die Bedürfnisse der Schüler*innen.

SpellBoard

Link: <http://palasoftware.com/SpellBoard.html>

Mit SpellBoard können verschiedene Buchstabenquiz erstellt werden. Sowohl in Deutsch als auch anderen Sprachen einsetzbar.

Weitere Ideen für den Deutschunterricht

Einige Übersichten finden Sie unter:

- https://padlet.com/dee_townsend/DaF_DaZ
- [Medien im DaZ-Unterricht](#)
- [Datenbank Seitenstark](#) (auch für viele weitere Fächer)

DaZ:

Ankommen-App des BAMF

Link: <http://ankommenapp.de/APP/DE/Startseite/startseite-node.html>

Kostenlose App (für iOS und Android) für (junge) Erwachsene auf Arabisch, Deutsch, Englisch, Französisch oder Farsi mit Informationen zum Leben in Deutschland, zum Asylverfahren sowie zu den Themen Arbeit und Ausbildung. Mit dem integrierten Deutschkurs der App können neu Zugewanderte beginnen Deutsch zu lernen. Das Kapitel „Leben in Deutschland“ greift alltägliche Themen auf, wie zum Beispiel das deutsche Bildungssystem, Arztbesuche oder den Straßenverkehr. Daneben behandeln mehrere Texte auch das politische und rechtliche System in Deutschland, die Religionsfreiheit oder die Gleichberechtigung von Mann und Frau.

Das WillkommensABC

Das Bildwörterbuch enthält 150 Begriffe, die einen ersten Zugang zur deutschen Sprache ermöglichen. Es kann kostenlos als PDF, eBook und App heruntergeladen werden.

Planet Schule: „Deutsch lernen mit Mumbro & Zinell“

Ein Lernspiel, das 6 Stationen mit je 9 Übungen zu Wortfeldern, Redewendungen und Grammatik enthält. Alle Übungen gibt es in 5 Varianten auf unterschiedlichen Kompetenzstufen. Das Spiel steht als Online-Angebot und als DVD-Rom zur Verfügung.

Planet Schule: „Deutsch mit Socke“

In kurzen Videoclips beschäftigt sich das Duo Esther und Socke jeweils mit einem Thema wie „Laut und leise“, „Was kostet das?“ oder „Socke hat Durst“. Dabei vermitteln sie einfache Satzstrukturen und Wortfelder. Kindern mit wenig oder keinen Deutsch-Kenntnissen wird ein spielerischer Zugang zur deutschen Sprache eröffnet, an den sich vielfältige Sprachanlässe anknüpfen lassen.

Mathematik:

Fingerzahlen

Link: http://www.lernsoftware-mathematik.de/?page_id=1014

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Fractions

Link: <https://www.mathlearningcenter.org/apps/fractions>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Gehirntraining von PARIDAE

Gezieltes Kopfrechenttraining für alle Altersstufen wird zusätzlich die Konzentration geschärft. Gespielt werden kann Level 12 mit steigendem Schwierigkeitsgrad, es gibt 20 Fragen im Level 1 bis 11 und 50 Fragen auf der letzten Ebene. Auch das Rechnen im negativen Zahlenbereich wird in dieser Anwendung geschult. Sehr reizvoll ist hierbei der Wettbewerbscharakter des Spiels: Punkte werden gesammelt, und es können mehrere Spieler gegeneinander antreten.

Geoboard

Link: <https://apps.mathlearningcenter.org/geoboard/>

Art: App / Website

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig?: kein Login notwendig

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: digitales Nagelbrett/Geobrett zum Erforschen von geometrischen Figuren

GeoGebra

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

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Sprache: 50 verschiedene Sprachen

Einsatzzweck: Mathe an weiterführenden Schulen (vor allem Oberstufe); zum Darstellen/Zeichnen z.B. von Funktionen, Figuren etc.; einsetzbar in Geometrie, Lineare Algebra, Analysis und Stochastik

Hunderterfeld

Link: <http://www.lernsoftware-mathematik.de/?p=598>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Klötzchen

Link: <https://dlgs.uni-potsdam.de/oer/kloetzchenprogrammierung-leitfaden>

Art: App for IOS

Kosten: kostenfrei

Einsatzzweck:

Kraft der Fünf, interaktiv

Link: <http://www.lernsoftware-mathematik.de/?p=1145>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Math Clock

Link: <https://www.mathlearningcenter.org/apps/math-clock>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/ Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Mathe-Wiki

Die MatheWiki-App bietet Dir zahlreiche Übungen, die Dir helfen, mathematische Grundlagen ab Klasse 7 besser zu verstehen. Dabei geht es um die Grundrechenarten, Potenz- und Wurzelrechnung, Geometrie, Funktionen, Stochastik oder auch Integralrechnung. Neben ausführlichen Erklärungen findest Du in der Anwendung ebenso jede Menge unterschiedliche Aufgaben samt Lösungswege.

Money Pieces

Link: <https://www.mathlearningcenter.org/apps/money-pieces>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Number Frames

Link: <https://www.mathlearningcenter.org/apps/number-frames>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Number Line

Link: <https://www.mathlearningcenter.org/apps/number-line>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Number Pieces

Link: <https://www.mathlearningcenter.org/apps/number-pieces>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Number Rack

Link: <https://www.mathlearningcenter.org/apps/number-rack>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Pattern Shapes

Link: <https://www.mathlearningcenter.org/apps/pattern-shapes>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

PhotoMath

Die im Apple Store und Google Play erhältliche App Photomath wird als Kamera-Rechner beschrieben, sehr nützlich für diejenigen, die Schwierigkeiten haben, mathematischen Probleme zu verstehen. Macht einfach ein Foto von der Übung und die App gibt euch sofort die Antwort und die Erklärung.

Die App sollte jedoch hauptsächlich verwendet werden, um seine Ergebnisse nach allen mathematischen Übungen zu überprüfen! Denn ihr solltet die Antwort nie erhalten, bevor ihr nicht selbst danach gesucht habt.

PIKAs digi

Link: <https://pikas-digi.dzlm.de/>

PIKAS digi bietet Anregungen, wie digitale Medien im Mathematikunterricht der Grundschule sinnvoll eingesetzt werden können. Im PIKAS digi Haus befinden sich die vier Fenster Leitideen, Unterricht, Fortbildung und Software.

Im Fenster Leitideen finden Sie wesentliche Gedanken, die allgemein für den Einsatz digitaler Medien im Mathematikunterricht wichtig sind und die sich auch in dem auf dieser Seite angebotenen Material wiederfinden.

Im Fenster Unterricht befinden sich – strukturiert nach inhaltsbezogenen Kompetenzen – konkrete Unterrichtsbeispiele zum Einsatz digitaler Medien im Mathematikunterricht.

Im Fenster Fortbildung finden Sie Fortbildungsmaterial zum Einsatz von digitalen Medien im Mathematikunterricht.

Im Fenster Software erhalten sie einen Überblick, nach welchen Qualitätskriterien Sie Software (z. B. Computerprogramme oder Apps) für den Mathematikunterricht auswählen können.

Rechendreiecke, interaktiv

Link: <http://www.lernsoftware-mathematik.de/?p=1384>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Rechentablett

Link: <http://www.lernsoftware-mathematik.de/?p=1331>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Zahlenlinie, interaktiv

Link: <http://www.lernsoftware-mathematik.de/?p=1130>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Zahlenjagd

Link: <http://www.lernsoftware-mathematik.de/?p=1426>

Art: (Web-) Anwendung mit oder ohne Download

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Einsatzzweck:

Zwanzigerfeld

Die App „Zwanzigerfeld“ ist – besonders auch für Kinder mit Rechenschwierigkeiten – ein Werkzeug, um operative Beziehungen zwischen Grundaufgaben der Addition und

Subtraktion im Zahlenraum bis 20 zu entdecken und zu verstehen. Kinder der ersten oder zweiten Klasse können mithilfe des digitalen Werkzeugs dazu angeregt werden, über geschickte Rechenstrategien nachzudenken und sie zu erforschen.

Sport:

Geräteaufbauplaner

Link: <http://www.sportunterricht.de/aufbauplaner/>

Art: Webanwendung (Installation nicht notwendig)

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: Deutsch

Einsatzzweck: Planen von Sportunterricht, Erstellen von Skizzen zum Aufbau von Sportgeräten in der Turnhalle

4. Kommunikation/Kooperation

Appear.in

Link: <https://appear.in>

Art: Webseite

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Gruppen-, Partnerarbeit außerhalb des Unterrichts, Kommunikationstool für Bildungszwecke

Escape Room

Link: <https://padlet.com/swarzste/uflrgj5mcng0w45o>

In diesem Padlet sind zu verschiedenen Fächern Ideen für Escape Rooms in der Klasse zusammengefasst. Die Schüler*innen müssen verschiedene Hinweise finden, um das Rätsel zu lösen.

EtherCalc

Link: <https://ethercalc.net/>

Ähnlich wie ein EtherPad funktioniert dieses Tool: Teilnehmende, die über den entsprechenden Link verfügen können gleichzeitig und kollaborativ an einer **Exeltabelle** arbeiten.

EtherPad

EtherPad ist eine Open Source Plattform. Jede Person, die über den Link verfügt oder den Namen des Etherpads kennt, kann daraufzugreifen und gleichzeitig, **kollaborativ Texte verfassen**. Es gibt verschiedene Plattformen, die dieses kollaborative Schreiben ermöglichen:

- Das ZUMpad ist das Etherpad der [Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e. V. \(ZUM.de\)](https://zumpad.zum.de/): <https://zumpad.zum.de/>
- BoardNet ermöglicht das Einfügen von Bilder und Slides: <https://board.net/>
- EduPad: <https://edupad.ch/>

Oncoo

Link: <https://www.oncoo.de>

Art: Website

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: Online-Kooperierendes Lernen, Tools: Kartenabfrage, Helfer-System, Lerntempoduett, Placemat, Zielscheibe

Padlet

LinkL: <https://de.padlet.com/>

Art: Web-Anwendung

Kosten: kostenlos (Basis-Version)

Login/Nutzerkonto notwendig?: ja

Sprache: Deutsch, Englisch

Einsatzzweck: digitale Pinnwand mit unterschiedlichen Gestaltungsmöglichkeiten

Übersetzer: DeepL

Link: <https://www.deepl.com/translator>

Art: Übersetzungssoftware

Abrufdatum: 23.01.2019

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig?: Nein

Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Portugiesisch, Italienisch, Niederländisch, Polnisch und Russisch

Einsatzzweck: Übersetzen von Texten/Materialien; ki-basierte Software

Übersetzer/Wörterbuch: Pons

Link: <https://itunes.apple.com/de/app/pons-wörterbuch-bibliothek/id590346602>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pons.onlinedictionary&hl=de>

Art: App

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: Übersetzen von Wörtern/Texten; mit Wörterbuch, Vokabeltrainer

Wörterbuch: dict.cc

Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=cc.dict.dictcc>

Art: App

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Sprache: deutsch, englisch und weitere

Einsatzzweck: Übersetzungspaare für 51 Sprachen

5. Interaktives Lernmaterial

AR Animationen: Merge Cube

Link: www.miniverse.io/cube

Art: IOS oder Android-App

Kosten: sowohl kostenfreie als auch kostenpflichtige Angebote

Login/Nutzerkonto notwendig?:

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: Der Merge Cube ist ein Würfel, der als Projektionsfläche für Augmented-Reality-Anwendung dient. Dadurch können Schüler*innen vielfältige Objekte virtuell in die Hand nehmen.

Audacity

Link: <https://www.audacity.de/>

Audacity ist ein kostenlos Open Source Tool zum Aufnehmen und Editieren von Tonspuren.

BIPARCOURS

Link: <https://biparcours.de/>

Die BIPARCOURS-App ist ein Angebot von Bildungspartner NRW an schulische und außerschulische Lernorte. Schulen und Institutionen können mit diesem Lernwerkzeug Quizanwendungen, **Themenrallyes, Führungen und Stadt- und Naturrundgänge** zu vielfältigen Fragestellungen und Themen erstellen. Das Erstellen eines solchen Parcours ist einfach und intuitiv und ohne Vorkenntnisse oder Schulungen möglich.

Book Creator

Link: <https://bookcreator.com/>

Art: Web-Editor oder App für iPad

Login/ Nutzerkonto notwendig?: ja

Kosten: kostenfreie Variante=40 Bücher in einer Library 60 Dollar/ Jahr=180 Bücher in 3 Libraries Premiumaccount 120 Dollar/ Jahr=1000 Bücher in 10 Libraries

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Erstellung interaktiver E-Books in der Schule

ClassroomScreen

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

Art des Tools: Webanwendung

Kosten: keine Kosten

Login/ Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: verschiedene Sprachen auswählbar

Einsatzzweck: Einblendung von digitalen Unterrichtshilfen in der Schule z.B. digitale Tafel, Timer, etc.

EduPad

Link/URL: <https://edupad.ch/>

Art des Tools: Webanwendung

Kosten: kostenlos

Login/ Nutzerkonto notwendig? nein (ein speziell generierter Link reicht aus)

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: zeitgleiches, gemeinsames Bearbeiten eines Textdokumentes im Browser (bis zu 15 Personen)

GreenScreen

Green Screen Apps helfen, Kinder, die vor einem grünen Hintergrund aufgenommen werden, in fantastische Hintergründe einzubauen. Es können andersfarbige Hintergründe, Bilder oder Videos eingefügt werden.

Am besten soll "The Simple Green Screen" sein - erhältlich im Playstore:
<https://www.microsoft.com/en-us/p/the-simple-green-screen-app/9nblggh5pd24?activetab=pivot:overviewtab>

LearningApps

Link: <https://learningapps.org/>

LearningApps.org unterstützt Lern- und Lehrprozesse mit kleinen interaktiven, multimedialen Bausteinen, die online erstellt und in Lerninhalte eingebunden werden. Für die Bausteine (Apps genannt) steht eine Reihe von Vorlagen (Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests etc.) zur Verfügung. Die Apps stellen keine abgeschlossenen Lerneinheiten dar, sondern müssen in ein Unterrichtsszenario eingebettet werden.

LearningSnacks

Link: <https://www.learningsnacks.de/#/welcome?channel=Learning%20Snacks>

Learning Snacks sind kleine leicht verdauliche Wissenshäppchen. Lerne chatartig und spielerisch.

Pixton

Link: <https://edu.pixton.com/educators/>

Die App "Pixton" ermöglicht ein einfaches Erstellen von eigenen Comics. Die App stellt Hintergründe und Figuren zur Verfügung. Diese können aber selbstständig noch angepasst werden. Gedanken und Sprechblasen können individuell eingegeben und positioniert werden.

Sprache: Englisch (Eingabe deutscher Texte möglich) → amerikanische, kanadische Server

Puppet Pals

Link: <https://webhelm.de/puppet-pals/>

Die App „Puppet Pals HD“ ermöglicht ein einfaches Erstellen von **Trickfilmen**. Die App stellt Hintergründe und Figuren zur Verfügung, es können aber auch eigene Fotos und Figuren verwendet werden. Die Figuren können auf dem Tablet per Hand bewegt oder gedreht werden, es besteht außerdem die Möglichkeit, eine Tonspur aufzunehmen. So können Trickfilme ohne großen Aufwand entstehen.

StopMotion

Stop Motion ist eine **Filmtechnik**, die verwendet wird, um reglosen Objekten Leben einzuhauchen. Um einen Stop Motion Film zu drehen, beginnt man mit einem Foto.

Nachdem das Motiv fotografiert ist, verändert man eine Kleinigkeit und fotografiert es erneut. Werden die Bilder nachher aneinandergereiht sieht es aus wie ein normaler Film. Man kann sich das so vorstellen wie ein Daumenkino, nur eben digital und mit Fotos.

Dies ist mit verschiedenen Tools möglich. Hier ein paar Möglichkeiten, die jede*r für sich und seine Schüler*innen ausloten muss:

- [Stop Motion Studio](#) (am häufigsten verbreitet; Mac und Windows)
- [Frames](#) (Windows)
- [Filmora](#) (Mac)

Weitere Erklärungen und Anregungen zum Einsatz von Stop Motion Filmen finden Sie unter https://padlet.com/dee_townsend/stopmotion

Twine

Link zu weiteren Infos: <https://www.openadvent.de/7-twine.php>

Link zu Twine: <http://twinery.org/2/#!/welcome>

Art: Webanwendung

Kosten: kostenlos

Twine ermöglicht das Schreiben interaktiver Geschichten mit Wahlmöglichkeiten in der Geschichte. Dabei können bekannte Geschichten oder Gedichte gestaltet oder eigene Ideen entwickelt werden. Geringes Verständnis für die Art und Weise des Programmierens wird angebahnt.

Tools for Educators

Link: <https://www.toolsforeducators.com/>

Art: Webtool zur Erstellung von Arbeitsblättern, Spielen und Rätseln

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Erstellen von Rätseln, wie z.B. Wortsuchgitter, Kreuzworträtsel etc.; Website zwar auf Englisch, Eingabe deutscher Wörter aber möglich

XWords-Generator

Link: www.xwords-generator.de

Art: Browseranwendung (mit Werbung)

Kosten: keine

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: Kreuzworträtsel erstellen und digital oder ausgedruckt nutzen

6. Präsentation/Video/Darstellen

Explain Everything

Link: <https://explaineverything.com>

Art: App

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: English, Deutsch und weitere

Einsatzzweck: Präsentationstool, wo auch handschriftliche Bemerkungen eingefügt werden können; einzelne Teile können als Video aufgenommen werden

Mysimpleshow

Link: <https://www.mysimpleshow.com/de/>

Art: Webanwendung

Kosten: kostenlose Basisversion, verschiedene Premiumversionen möglich

Login/Nutzerkonto notwendig: ja

Sprache: Englisch und Deutsch

Einsatzzweck: Erstellen von animierten Erklärvideos

Powtoon

Link: <https://www.powtoon.com/index/>

Art: Webanwendung

Kosten: Testversion kostenlos, danach ab 16 \$ pro Monat

Login/Nutzerkonto notwendig?: ja

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Erstellen von Videos oder animierten Präsentationen

Prezi

Link: <https://prezi.com/de/>

Art: Präsentationsanwendung

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig?: Ja

Sprache: Deutsch

Einsatzzweck: Erstellen von komplexen Präsentationen, Basis auf einer Folie, Präsentation durch Herein/Herauszoomen

Renderforest

Link: <https://www.renderforest.com/>

Art: Webanwendung

Kosten: kostenlose Basisversion, verschiedene Premiumversionen möglich

Login/Nutzerkonto notwendig: nein

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Erstellen von animierten Videos; fertige Sequenzen, die aneinander gereiht werden können; Suche anhand von Schlagwörtern

Timeline

Link:

<http://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/timeline-30007.html>

Art: Web-Anwendung

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Erstellung einer Zeitleiste; sehr einfache grafische Darstellung, Speichern in pdf möglich

Toontastic

Link: <https://toontastic.withgoogle.com>

Art: App

Kosten: kostenfrei

Login/Nutzerkonto notwendig?: nein

Sprache: Englisch

Einsatzzweck: Umwandlung eigener Geschichten mit 3D Animationen; Anwendungssprache Englisch, aber kann dennoch deutsche Geschichten verarbeiten

7. Sonstiges

Rundgang/Schnitzeljagd: Actionbound

Link/URL: <https://de.actionbound.com/>

Art: Website/App

Kosten: kostenlos(privat), für Schulen etc. Auswahl zwischen Lehrerlizenz (45€/Jahr) bis hin zur Schullizenz (380€/Jahr)

Login/Nutzerkonto notwendig?: ja

Sprache: Deutsch, Englisch

Einsatzzweck: Erstellen von interaktiven Rundgängen bzw. Schnitzeljagden

Scratch zum Programmieren

Link: <https://scratch.mit.edu/>

Art: Browseranwendung

Kosten: keine

Login/Nutzerkonto notwendig?: Zum Speichern von Projekten, ja

Sprache: deutsch

Einsatzzweck: grafische Programmiersprache zur Programmierung von Animationen, Spielen oder anderen Anwendungen

Website: Gebärden lernen

Link: <https://gebaerdenlernen.de/>

Art: Website

Kosten: kostenlos

Login/Nutzerkonto notwendig? nein

Sprache: Deutsch, Deutsche Gebärdensprache (DGS)

Einsatzzweck: Sammlung von deutschen Gebärden, Einführung in die Sprache, hilfreiche Websites, Grammatikübersicht

Werkzeugkisten mit vielen Übersichten

Inzwischen gibt es diverse Seiten und Sammlungen, die Lehrkräften aller Bildungseinrichtungen Ideen zur Umsetzung digitaler Lerneinheiten bieten und die in Zusammenarbeit Aller immer weiter wachsen. Hier haben wir einige "Werkzeugkisten" mit noch mehr Apps und Anregungen für Sie verlinkt. Viel Spaß beim Schnuppern:

- <https://padlet.com/KatharinaZaloudek/rjditto613j5eolp>
- <https://padlet.com/ajoth1/lw122tw6u4oh>
- <https://padlet.com/ajoth1/qk5gjl0n6utq>
- <https://padlet.com/ajoth1/h6v0jkfm5nwk>
- <https://padlet.com/tobiasoppenhaeuser/erklaerfilm>
- https://padlet.com/marc_albrechthermanns/Hoerspiele
- https://padlet.com/susanne_goex/x7a9eelqovuq

- <https://www.toolsforeducators.com/> zum Erstellen von verschiedenen Rätseln, wie z.B. Wortsuchgitter, Kreuzworträtsel, ... und Quizzes