

## Ideensammlung für digitale Tools

Die mit \* gekennzeichneten Seiten oder Methoden sind entweder auf LogineoNRW LMS als Tool zu finden oder gut dort einzubinden.

### Methoden zur Erarbeitung

Lektionen*	bietet eine Möglichkeit, Unterrichtsmaterial strukturiert aufzubereiten. In einer Lektion können die Teilnehmer/innen z.B. in Abhängigkeit von ihrer Antwort auf einer Frageseite zu gänzlich unterschiedlichen weiteren Seiten der Lektion geführt werden. Somit kann eine Lektion einen individuellen und flexiblen Lernpfad für den Teilnehmer/innen bieten.
Interaktive Videos* (H5P-Tool)	Videos (eigene oder von youtube) können durch Fragen oder Links unterbrochen und so interaktiv gestaltet werden; z.B. mittels H5P
Interaktive Präsentation (H5P-Tool) *	Präsentationen können durch Fragen oder Links unterbrochen und so interaktiv gestaltet werden; z.B. mittels H5P
Virtuelle 360°-Tour (H5P-Tool) *	ermöglicht das Hinzufügen von Fragen, Texten und Interaktionen zu 360°-Umgebungen
Documentation-Tool (H5P-Tool) *	ist ein frei gestaltbares mehrstufiges Formular, in das Nutzer ihre Informationen eingeben – und sich dann am Ende eine Zusammenstellung herunterladen können
Summary (H5P-Tool) *	Durch eigenes Erkunden und Ausprobieren in verschiedenen Sets wird gelernt. Die Nutzenden werden vor die Herausforderung gestellt, sich zu einem bestimmten Thema selbst eine Zusammenfassung zu erstellen.
Bipacour	hiermit können Themenrallyes, Führungen, Stadt- und Naturrundgänge erstellt werden
QR-Code-Rallye	Bei einem QR-Code handelt es sich um einen zweidimensionalen Code, der in einer quadratischen Matrix dargestellt ist. Durch QR-Codes lassen sich Internetadressen, Kontaktdaten, E-Mails, Geodaten und Text darstellen. Sofern nur Text durch die QR-Codes dargestellt wird, kann dieser mit dem Smartphone oder Tablet auch ohne eine Internetverbindung dechiffriert werden. Die QR-Codes können für die Rallye im Schulgebäude oder auf dem Schulgelände an unterschiedlichen Orten verteilt werden, sodass sie dann nur noch eingescannt und dechiffriert werden können.
Padlet *	Erzeugen von kollaborativ multimedialen Pinnwänden, Schaubildern etc.
Oncoo	ist eine Plattform, auf der Lernende online kooperativ Lernmethoden nutzen können. Es werden folgende kooperative Lernmethoden angeboten: Kartenabfrage, Helfersystem, Lerntempoduett, Placemat und Zielscheibe. Eine Registrierung ist nicht notwendig.

### Methoden zum Üben

Tests*	erlaubt es mit einer Vielzahl unterschiedlicher Fragetypen (u.a. Multiple-Choice-Fragen, Wahr-Falsch-Fragen und Kurzantwort-Fragen) Tests zu erstellen und z.B. als Lernkontrolle einzusetzen
Spiele	Spiele wie „Wer-wird-Millionär?“, „Kreuzworträtsel“ etc. können zum Üben von Inhalten genutzt werden.
Zertifikate*	können Sie innerhalb einer Moodle-Lernumgebung für erbrachte Leistungen ausstellen. Dafür definiert man verschiedene Aktivitäten und Abschlüsse als Pflicht. Durch ein erfolgreiches Absolvieren dieser Aufgaben erhält der Schüler automatisch das erstellte Zertifikat.

Kompetenzen*	In Moodle ist es möglich Kompetenzrahmen anzulegen und anzuwenden, um Kompetenzen der Lernenden zu dokumentieren und individuelle Lernpläne anzulegen.
--------------	--

## Methoden zur Produktion

Wiki*	ist eine Kollektion von gemeinschaftlich erstellten Webseiten. Ein Wiki beginnt mit einer Startseite. Jeder Autor kann dem Wiki weitere Seiten hinzufügen. Dazu muss nur ein Link auf eine Seite gesetzt werden, die noch nicht existiert. Sie kann kollaboratives Arbeiten an Texten ermöglichen.
Glossar*	ermöglicht es Teilnehmern, eine Liste von Definitionen zu erstellen und zu pflegen, ähnlich einem Wörterbuch.
Erklärvideos, Hörgeschichten, Interviews oder Podcasts erstellen	z.B. mit StopMotion, Explain Everthing, Trixmix oder Anchor
Aufgaben*	Aufgaben in moodle ermöglichen es Kursteilnehmer/innen, Lösungen zu Aufgaben abzugeben, die die Lehrenden bewerten und Feedback geben.
Gegenseitige Beurteilung*	ist eine Peer-Assessment-Aktivität mit vielen Optionen. Die Kursteilnehmer/innen reichen Ihre Arbeiten ein, beurteilen sich gegenseitig und werden vom Trainer bewertet.
Documentation-Tool (H5P-Tool) *	ist ein frei gestaltbares mehrstufiges Formular, in das Nutzer ihre Informationen eingeben – und sich dann am Ende eine Zusammenstellung herunterladen können
Interaktive Zeitleisten (H5P-Tool) *	Hier können interaktive Zeitstrahle gestaltet werden: in einem selbstgewählten Zeitraum können Ereignisse mit Text, Bild und/ oder Video hinterlegt werden
ZUMPad*	ist ein kollaborativer Texteditor, in dem bis zu 15 Teilnehmende gleichzeitig einen Text verfassen können. Es werden einfache Formatierungsmöglichkeiten zur Verfügung gestellt und die Beiträge der verschiedenen Teilnehmenden werden unterschiedlich eingefärbt. Eine Registrierung ist nicht notwendig.
Etherpad*	Alternative zum ZUMPad
eduPad	Alternative zum ZUMPad
<a href="https://yopad.eu/">https://yopad.eu/</a> *	Alternative zum ZUMPad mit Kommentarfunktion und Chat
<a href="http://www.ethercalc.net">www.ethercalc.net</a>	ist eine Internetseite, in der kollaborativ in Echtzeit an Tabellen und Diagrammen gearbeitet werden kann. Es ist keine Registrierung erforderlich.
Oncoo	ist eine Plattform, auf der Lernende online kooperativ Lernmethoden nutzen können. Es werden folgende kooperative Lernmethoden angeboten: Kartenabfrage, Helfersystem, Lerntempoduett, Placemat und Zielscheibe. Eine Registrierung ist nicht notwendig.
Mindmeister	ist eine Internetseite auf der man alleine oder kollaborativ Mindmaps erstellen kann. Die Mindmap und ihre Elemente können individuell gestaltet werden. Man kann Ihnen Icons, Bilder, Videos, Dateien und Links zuordnen. Weiterhin können Elemente mit Fristen und Kommentaren versehen werden. In der Plattform ist es zudem möglich über die Elemente der Mindmap abzustimmen und aus der Mindmap eine Präsentation zu erstellen. Die Registrierung

	für Lehrer ist notwendig, Schüler können die Mindmaps ohne Registrierung nutzen. Die Basis-Version ist kostenlos.
--	---

## Methoden zur Sicherung

Wiki*	ist eine Kollektion von gemeinschaftlich erstellten Webseiten. Ein Wiki beginnt mit einer Startseite. Jeder Autor kann dem Wiki weitere Seiten hinzufügen. Dazu muss nur ein Link auf eine Seite gesetzt werden, die noch nicht existiert. Sie kann kollaboratives Arbeiten an Texten ermöglichen.
Glossar*	ermöglicht es Teilnehmern, eine Liste von Definitionen zu erstellen und zu pflegen, ähnlich einem Wörterbuch.
Documentation-Tool*	ist ein frei gestaltbares mehrstufiges Formular, in das Nutzer ihre Informationen eingeben – und sich dann am Ende eine Zusammenstellung herunterladen können
Interaktive Zeitleisten*	Hier können interaktive Zeitstrahle gestaltet werden: in einem selbstgewählten Zeitraum können Ereignisse mit Text, Bild und/ oder Video hinterlegt werden
Summary (H5P-Tool) *	Durch eigenes Erkunden und Ausprobieren in verschiedenen Sets wird gelernt. Die Nutzenden werden vor die Herausforderung gestellt, sich zu einem bestimmten Thema selbst eine Zusammenfassung zu erstellen.
Oncoo	ist eine Plattform, auf der Lernende online kooperativ Lernmethoden nutzen können. Es werden folgende kooperative Lernmethoden angeboten: Kartenabfrage, Helfersystem, Lerntempoduett, Placemat und Zielscheibe. Eine Registrierung ist nicht notwendig.

## Methoden zur Ideenfindung

Answergarden	ist eine Internetseite mit der sich kollaborativ eine Wortwolke erstellen lässt. Die Teilnehmer können zu einer Frage oder These Begriffe in die Plattform eingeben, die automatisch als Wortwolke angezeigt werden. Je häufiger ein Begriff genannt wird, desto größer wird er dargestellt. Eine Registrierung ist nicht notwendig.
Edkimo	Alternative zu Answergarden
Mentimeter	Alternative zu Answergarden
Tricider	Ist eine Webplattform, auf der jeder Teilnehmende zu einer Frage oder These eine Idee formulieren kann. Anschließend kann jeder Teilnehmer für die Antwort voten. Optional können Argumente für die Ideen eingetragen werden, um die anderen Teilnehmenden zu überzeugen. Abschließend kann das Ergebnis des Votums angezeigt werden. Eine Registrierung ist nicht notwendig.

## Methoden zur Präsentation

Prezi	ist ein online-Präsentationstool, das die Möglichkeit bietet, anspruchsvolle Präsentationen zu erstellen. Die Präsentationen lassen sich kollaborativ bearbeiten und mit der Pro-Version (kostenpflichtig) auch offline präsentieren. Eine Registrierung ist für den Erstellung notwendig, zum Teilen nicht.
Zeetings	ist eine Plattform, die die Möglichkeit bietet, Präsentationen über das Internet anzubieten. Die Teilnehmenden können über einen Link ohne Anmeldung der Präsentation beitreten und der Präsentierende kann die Präsentation über seinen Webbrowser steuern. Neben der Präsentation mit Folien, Bildern und Videos, ist die Nutzung von interaktiven Elementen, die die Teilnehmenden einbinden, möglich. Registrierung für Lehrer notwendig, aber für Bildungseinrichtungen kostenlos.

Nearpod	Alternative zu Zeetings (nur Silver kostenlos)
Interaktive Präsentation* (H5P-Tool)	Präsentationen können durch Fragen oder Links unterbrochen und so interaktiv gestaltet werden; z.B. mittels H5P
Powtoon	Plattform zur Erstellung von Videos, Infografiken und Präsentationen

### Methoden zur Abstimmung/Evaluation

Abstimmung*	ist ein moodle-Tool, mit dem eine Frage mit vordefinierten Antwortmöglichkeiten stellen kann. Die Ergebnisse werden direkt angezeigt oder erst später veröffentlicht. Das Abstimmungsverhalten kann sichtbar oder anonym eingestellt werden. Es kann auch für die unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten eine Höchstzahl an Antworten eingestellt werden. So kann das Tool auch für Terminvergaben genutzt werden.
Befragung*	ermöglicht die Erstellung von Fragebögen, die die Teilnehmer*innen ausfüllen sollen.
Feedback*	ermöglicht eigene Umfragen oder Evaluationsformulare anzulegen, wofür eine Reihe von Fragetypen zur Verfügung stehen. Die Antworten können Personen zugeordnet werden oder anonym erfolgen. Die Ergebnisse können später angezeigt oder als Datei exportiert werden.
Umfrage*	stellt eine Reihe von standardisierten Fragebögen zur Verfügung, die sich zur Beurteilung und Aktivierung von Lernprozessen in Online-Lernumgebungen als nützlich erwiesen haben. Dazu gehören die Umfragen COLLES (Constructivist On-Line Learning Environment Survey) und ATTLS (Attitudes to Thinking and Learning Survey). Lehrkräfte können diese Umfragen einsetzen, um Informationen über ihre Lernenden zu sammeln. Diese Informationen können Lehrkräfte helfen, mehr über ihre Lerngruppe zu erfahren und über ihre Lehrmethoden zu reflektieren.
Edkimo	ist eine Feedback-App, mit der schnell und einfach Umfragen durchgeführt werden können. Die Umfragen können auf dem Computer oder einer passenden Smartphone-App durchgeführt werden. Edkimo eignet sich sowohl für kurze als auch für längere Umfragen und die Ergebnisse werden automatisch durch die Plattform ausgewertet und aufbereitet. Eine Registrierung ist für Lehrer notwendig.
SEfU	Steht für „Schüler als Experten für Unterricht“ und ist ein webbasiertes Instrument zur Erstellung von Fragebögen, um Schülerfeedback einzuholen. Ziel ist es den eigenen Unterricht auf Basis von anonymen Schülerrückmeldungen weiterzuentwickeln. Eine Registrierung ist für Lehrer notwendig.

### Methoden für Feedback

Vocaroo	ist ein Tool, mit dem man schnell und unkompliziert Audio-Feedback aufnahmen und über QR-Code teilen kann. Es ist keine Registrierung erforderlich. Ideen für den Unterrichtseinsatz: Feedback unter Klassenarbeiten oder Übungen, Aufgabenstellungen für SuS mit LRS, EduBreakout
---------	--

### Internetseiten

- allgemein:

<a href="http://www.learningapps.org">www.learningapps.org</a> *	Interaktive Übungen zum Üben und selber Erstellen
<a href="https://etherpad.org/">https://etherpad.org/</a> *	webbasierter Texteditor zur kollaborativen Bearbeitung von Texten

<a href="https://de.padlet.com/">https://de.padlet.com/</a> *	Erzeugen von kollaborativ multimedialen Pinnwänden, Schaubildern, Landkarten, Zeitleisten etc.
<a href="http://www.edmond-nrw.de/">http://www.edmond-nrw.de/</a>	Onlinedienst für Bildungsmedien der Medienzentren in NRW
<a href="https://plattform.fobizz.com/materials">https://plattform.fobizz.com/materials</a>	Unterrichtsmaterial für Förderung Informatischer Grundbildung und digitaler Kompetenzen in allen Fächern
<a href="https://www1.wdr.de/schule/digital/index.html">https://www1.wdr.de/schule/digital/index.html</a>	Online-Angebot mit zahlreichen digitalen Highlights für den Unterricht und innovativen Lerninhalte
<a href="https://www.planet-schule.de/">https://www.planet-schule.de/</a>	Filme für den Unterricht
<a href="https://unterrichten.zum.de/wiki/Hauptseite">https://unterrichten.zum.de/wiki/Hauptseite</a>	ist eine offene, nicht-kommerzielle Plattform für Unterrichtsmaterialien und -ideen
<a href="https://www.oncoo.de">https://www.oncoo.de</a>	unterstützt und steuert methodische Prozesse (z.B. Lerntempoduett, Placemat, Zielscheibe, ...)
<a href="https://classroomscreen.com/mobile.html">https://classroomscreen.com/mobile.html</a>	Webanwendung, die verschiedene Tools (Lautstärkeampel, Arbeits-symbole, Timer, ...) für den Unterricht anbietet
Chwazi Finger Chooser	App zur zufälligen Zusammenstellung von Gruppen über Fingerabdruck
<a href="https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/page/3/">https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/page/3/</a>	Unterrichtsideen zum Medienkompetenzrahmen
<a href="https://www.bildungspartner.schulministerium.nrw.de/Bildungspartner/BIPARCOURS/">https://www.bildungspartner.schulministerium.nrw.de/Bildungspartner/BIPARCOURS/</a>	Bipacour
Plickers	ist eine App mit der sich ein interaktives Quiz erstellen, ohne dass die Schülerinnen und Schüler dafür ein Smartphone, Tablet oder einen PC benötigen. Stattdessen erhalten die Schüler einen personalisierten QR-Code, den die Lehrkraft mit Hilfe der App erstellt hat. Je nachdem welche Seite des QR-Codes nach oben zeigt, hat der Schüler sich für A,B,C oder D entschieden. Die QR-Codes werden vom Smartphone oder Tablet des Lehrers gescannt und können live am Whiteboard eingesehen werden.

- (Fremd-)sprachen:

<a href="https://quizlet.com/de/teachers">https://quizlet.com/de/teachers</a> *	Vokabeltrainer
<a href="https://breakingnewsenglish.com/">https://breakingnewsenglish.com/</a> *	mp3-Dateien auf verschiedenen Niveaustufen
<a href="https://freeeslmaterials.com/sean_banville_lessons.html">https://freeeslmaterials.com/sean_banville_lessons.html</a> *	differenziertes Material mit mp3-Dateien
<a href="https://storybird.com">https://storybird.com</a>	ist ein kollaboratives Tool zum kreativen Schreiben
<a href="https://www.youtube.com/user/BritishCouncilLE/videos">https://www.youtube.com/user/BritishCouncilLE/videos</a>	Lernvideos des British Council
<a href="https://www.bbc.co.uk/programmes/p02pc9tn/episodes/downloads">https://www.bbc.co.uk/programmes/p02pc9tn/episodes/downloads</a> *	BBC-radio: 6 Minute English

<a href="https://www.podcastsinenglish.com/index.shtml">https://www.podcastsinenglish.com/index.shtml</a> *	Podcasts auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen
Wiki *	Kreatives Schreiben: „Entscheide selbst“-Bücher
Gobby	Redewendungen lernen
British English Vowel Training	Aussprache üben
LearnEnglish Elementary (Android)	Podcasts
<a href="https://zeoob.com/">https://zeoob.com/</a>	generiert täuschend echte Chat-Nachrichten und Posts auf Social Media (WhatsApp, Snapchat, Instagramm,...) um sie als Bilder für Arbeitsblätter zu nutzen.
<a href="https://lectory.io">https://lectory.io</a>	ist eine Website für Social Reading. Man erwirbt die Lektüre in der Plattform und kann dann mit Codes Schüler einladen. Es werden Lesegruppen gebildet. Schüler können sich mit einer echten oder fiktiven E-Mail anmelden und einen Nutzernamen wählen. Sie können dann alle in an der Lektüre arbeiten, d.h. Markierungen anbringen und Kommentare zu Textstellen schreiben. Kommentare können mit Bilddateien ergänzt werden, etwa einer Zeichnung der Szene oder ähnlich. Die Ergebnisse sind anschließend als PDF-Datei exportierbar. Es gibt einen Vertrag zur Auftragsverarbeitung. Aus Datenschutzsicht ist die Plattform in Ordnung. Es werden nur eigene Cookies gesetzt (Google-Analytics ist komplett deaktiviert). In den Lektüren sind Textstellen mit den Anmerkungen verlinkt. Die Plattform läuft komplett im Browser. Es gibt keine Apps.

- Naturwissenschaften:

Beaker	App mit der man im virtuellen Labor gefahrlos 150 Chemikalien miteinander vermischt werden können
<a href="https://www.science-on-stage.de/unterrichtsmaterialien">https://www.science-on-stage.de/unterrichtsmaterialien</a>	Unterrichtsmaterialien für den MINT-Unterricht
<a href="https://phet.colorado.edu/de/">https://phet.colorado.edu/de/</a>	Interaktive Simulationen für Wissenschaft und Mathematik
<a href="http://www.minibiber.ch/">http://www.minibiber.ch/</a>	mit Aufgaben wie Sortiermaschine, Würfel zählen, Gummitwist, Becherfiguren, Geheime Schnitzeljagd, Pixelbilder, Kartentrick, Entscheidungsbaum oder Duplo-Bauroboter werden grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt vermittelt
<a href="https://www.geogebra.org/">https://www.geogebra.org/</a>	kostenlose dynamische Mathematiksoftware. Sie umfasst Geometrie, Algebra, Tabellen, Zeichnungen, Statistik und Analysis.
Merge Cube	ist ein Würfel, der als Projektionsfläche für AR-Anwendung dient. So wird es möglich Objekte (Organe, Skelett, Sonnensystem,...) in der Hand erzeugen; Unterrichtsideen: selbstständiges Lernen mit Inhalten zum „anfassen“, motivierender Unterrichtseinstieg
<a href="http://www.chemix.org">www.chemix.org</a>	ist ein Tool zum Zeichnen und Visualisieren von Versuchen und wissenschaftlichen Labordiagrammen. Sie ist kostenlos und eine Registrierung ist nicht erforderlich.

- Gesellschaftswissenschaften:

WDR AR	WDR History App: mittels Augmented Reality werden die letzten noch lebenden Zeitzeug*innen und die Ereignisse von damals direkt in den Klassenraum geholt
<a href="https://segu-geschichte.de/">https://segu-geschichte.de/</a>	Lernplattform für offenen Geschichtsunterricht
<a href="https://www.eineweltsong.de/">https://www.eineweltsong.de/</a>	Hilfen und Anleitungen zum digitalen Komponieren
<a href="https://de.padlet.com/">https://de.padlet.com/</a> *	Digitale Landkarten und Zeitleisten; Unterrichtseinsatz: Orte, Tiere, Pflanzen auf einer Landkarte markieren, Historische Ereignisse auf einer Zeitleiste festhalten, Fremde Länder über Bilder, Videos etc. kennenlernen,