

Liebe Lehrkräfte,

GAVE sollte für Sie möglichst einfach umsetzbar sein. Daher werden die verschiedenen Medien, die für den Austausch-durchführung verwendet werden, von Ihnen selbst ausgesucht. Um Sie zu unterstützen, haben wir Tools in dieser Übersicht dargestellt, die für die verschiedenen GAVE-Aufgaben hilfreich sein könnten.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass die Übersicht nur einen Teil aller verfügbaren Tools abbildet und nur Vorschläge darstellt.

GAPP Inc. und das Goethe-Institut übernehmen keinerlei Haftung für die hier aufgeführten Tools.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Einsatz der Materialien.

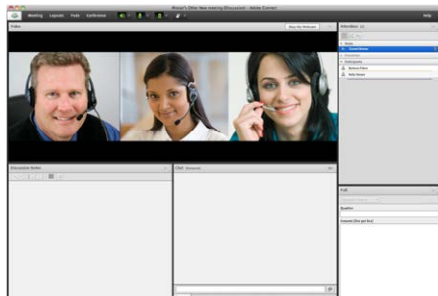
Ihr GAPP/Goethe-Institut

ÜBERSICHT

Rubrik	Einsatzmöglichkeiten	Anwendungen / Tools	Seite
1. Virtuelle Klassenzimmer	Online-Live-Unterricht, Austausch, Erarbeitung, Arbeitsgruppen, Präsentation	Adobe Connect	2
2. Video-Konferenzräume	Online-Live-Austausch, Austausch, Erarbeitung, Arbeitsgruppen, Präsentation	Google Meet Skype / Skype Meet Now Zoom	3 4 5
3. Messenger-Dienste	Schnelle und einfache Kommunikation in großen und kleinen Gruppen, Veröffentlichung von Ergebnissen, Teilen von Fotos und Videos	Groupme Signal Telegram	6 7 8
4. Fotostorys Präsentationen Comics	Erstellen von Präsentationen (individuell oder kooperativ), Comics und Fotostorys, Möglichkeit der Präsentation von größeren und kleineren Projekten	Adobe Spark Book Creator Educreations Powtoon Storyboardthat Story Jumper	9 10 11 12 13 14
5. Video-Erstellung	Kreatives Erstellen von Videos oder Erklärvideos, Alternative zu klassischen Präsentationen	Explain Everything Flipgrid My Simpleshow	15 16 17
6. Digitale Pinnwände	Präsentation von Ergebnissen, Präsentation und Kommentierung von Produkten	Padlet Mentimeter	18 19
7. Digitale Collagen	Erstellen von Collagen, Fotocollagen	PicCollage	20
8. Kollaboratives Schreiben Brainstormen	Kollaboratives Schreiben von Texten, gemeinsames Brainstormen, schneller schriftlicher Austausch, gemeinsames Sammeln von Informationen	Zumpad Etherpad	21 22
9. Umfragen	Umfragen erstellen, an Umfragen teilnehmen, Themenabstimmung, Abstimmung von Terminen, Prämierung von Produkten der Schüler*innen	SurveyMonkey Umfrageonline	23 24
10. Quizze	Erstellen und Lösen von Quiz, spielerisch und digitale Möglichkeit der Abfrage, Möglichkeit, sich Rückmeldung geben zu lassen	Kahoot Learning Apps Quizlet live	25 26 27

1. VIRTUELLE KLASSENZIMMER

ADOBE CONNECT



Adobe Connect eignet sich für Online-Live-Unterricht. Speziell für Lehrer*innen und Schulen gibt es “*Adobe Connect Learning*”.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Klassen können sich hier online live treffen. Sie können Projektergebnisse präsentieren, sich per Audio, Video und Chat austauschen, in Gruppen Aufgaben bearbeiten und Projektergebnisse präsentieren. Adobe Connect bietet Kooperationswerkzeuge wie Whiteboard, Notizflächen, Abstimmungen. Es lassen sich Arbeitsgruppen bilden, Dateien und Weblinks als Download zur Verfügung stellen.

Technische Merkmale:

Installation eines Anwendungsprogramms (Windows, macOS) zur Nutzung aller Funktionen, Zugang über Webbrowser (Windows, macOS) und Smartphone/Tablet (iOS, Android) mit eingeschränkten Funktionen

Registrierung:

Account für Lehrer*innen erforderlich, Zugriff der Schüler*innen über Einladung/Link

Kosten:

Kostenpflichtig je nach Umfang, Testversion für drei Monate

Website:

<https://www.adobe.com/products/adobeconnect.html>

2. VIDEO-KONFERENZRÄUME

GOOGLE MEET



Google Meet ist Googles Videokonferenz-Software.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Klassen können sich hier online live treffen. Sie können zum Beispiel Projektergebnisse präsentieren und sich per Audio, Video und Chat austauschen. *Google Meet* bietet Konferenzwerkzeuge wie Bildschirmfreigabe, Chats, Wortmeldung, integriertes Filesharing, Moderatorenfunktionen und Warteraum.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS) und Smartphone/Tablet (iOS, Android), Videokonferenz bis zu 100 Teilnehmer*innen (Basis Version) und ohne Zeitlimit

Registrierung:

Account für Lehrer*innen erforderlich, Zugriff der Schüler*innen über Link

Kosten:

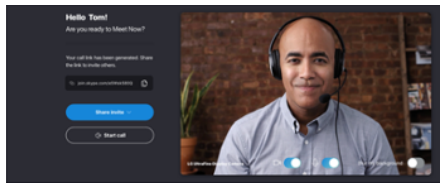
Bis September kostenlos, ab September 2020 Beschränkung von Videokonferenzen auf 60 Minuten

Website:

<https://meet.google.com>

2. VIDEO-KONFERENZRÄUME

SKYPE und SKYPE MEET NOW



Skype ist auf Video-Chat und Sprachanrufe über das Internet spezialisiert. Skype bietet zudem Messenger-Dienste und Videokonferenzgespräche an. Hierzu gibt es die eine spezielle Funktion Skype Meet Now.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Klassen können sich hier online live treffen. Sie können zum Beispiel Projektergebnisse präsentieren und sich per Audio, Video und Chat austauschen. Es bietet Konferenzwerkzeuge wie Bildschirmfreigabe, Chats, integriertes Filesharing, Mobil-, Festnetztelefonie (kostenpflichtig).

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS) und Smartphone/Tablet (iOS, Android), Videokonferenz bis zu 50 Teilnehmer*innen und ohne Zeitlimit

Registrierung:

Account für Lehrer*innen und Schüler*innen erforderlich, für Skype Meet Now für Schüler*innen keine Logins und kein Download erforderlich

Kosten:

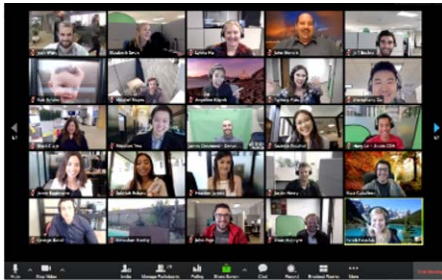
Kostenlos

Website:

<https://www.skype.com/de/free-conference-call/>

2. VIDEO-KONFERENZRÄUME

ZOOM



Zoom eignet sich für Videokonferenzen. Es ist leicht zu bedienen und hat eine geringe Zugriffsschwelle.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Klassen können sich hier online live treffen. Sie können zum Beispiel Projektergebnisse präsentieren und sich per Audio, Video und Chat austauschen. Es bietet Konferenzwerkzeuge wie Bildschirmfreigabe für Teilnehmer*innen, Chats, Wortmeldung, integriertes Filesharing, Call-In, Moderatorenfunktionen, Warteraum und Aufnahmefunktion.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS) und Smartphone/Tablet (iOS, Android), Videokonferenz bis zu 100 Teilnehmer*innen und bis zu 40 Minuten in der Basisversion

Registrierung:

Account für Lehrer*innen erforderlich, Zugriff der Schüler*innen über Link/PIN

Kosten:

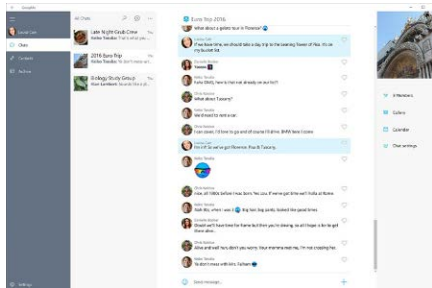
Kostenlos in der Basisvariante, kostenpflichtige Abonnements für längere oder größere Konferenzen mit mehr Funktionen

Website:

<https://www.zoom.us>

3. MESSENGER-DIENSTE

GROUPME



Groupme ist speziell auf Gruppenchats spezialisiert. Nutzer ohne Smartphones/Rechner können per Textnachrichten teilnehmen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können sich in Gruppen schnell und einfach mit dem Smartphone austauschen. Es bietet Funktionen wie Direktnachrichten und Gruppenchat, Filesharing (Bilder, Dokumente, Videos, Links), Skype-Integration, Umfragen und Kalender. Telefonnummer und E-Mail-Adresse werden dabei den anderen Gruppenteilnehmern nicht angezeigt.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS) und Smartphone/Tablet (iOS, Android), Mobiltelefone (SMS)

Registrierung:

Mit Telefonnummer oder Facebook/Twitter Account

Kosten:

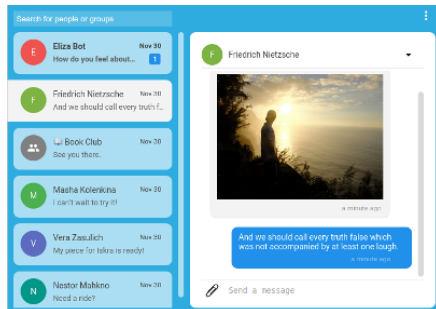
Kostenlos, kostenpflichtige In-App-Käufe, entsprechende Gebühren bei Teilnahme per SMS

Website:

<https://groupme.com>

3. MESSENGER-DIENSTE

SIGNAL



Signal ist ein Messaging- und Voice-over-IP-Dienst mit ausgezeichnetem Datenschutz.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können sich in Gruppen schnell und einfach mit dem Smartphone austauschen. Der Dienst bietet Funktionen wie verschlüsselter Einzel- und Gruppenchat, Filesharing, Voice-Recording, Audio- und Video-Chat.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS) und Smartphone/Tablet (iOS, Android)

Registrierung:

Mit Telefonnummer erforderlich

Kosten:

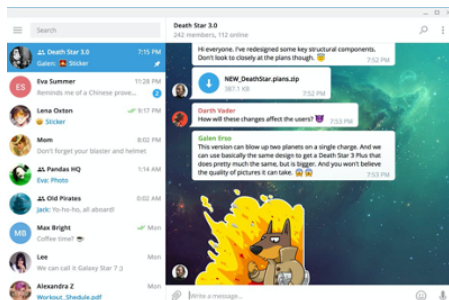
Kostenlos

Website:

<https://signal.org>

3. MESSENGER-DIENSTE

TELEGRAM



Telegram ist ein Messaging- und Voice-over-IP-Dienst mit ausgezeichnetem Datenschutz.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können sich in Gruppen schnell und einfach mit dem Smartphone austauschen. Der Dienst bietet optional verschlüsselter Einzelchat, unverschlüsselter Gruppenchat, Filesharing, Voice-Recording, Audio- und Video-Chat.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS, Linux) und Smartphone/Tablet (iOS, Android)

Registrierung:

Mit Telefonnummer erforderlich

Kosten:

Kostenlos

Website:

<https://telegram.org>

4. FOTOSTORYS, PRÄSENTATIONEN, COMICS

ADOBE SPARK



Adobe Spark ist eine Anwendung, die es ermöglicht multimediale Präsentationen (Fotostorys, Diashows) zu erstellen und mit anderen zu teilen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Mit der Anwendung lassen sich schnell und einfach Social Media-Posts, Videoclips, einfache Webseiten oder Fotostorys/Diashows erstellen. Sie bietet sich für die gemeinsame oder individuelle Erstellung von digitalen Produkten, besonders für die Arbeit mit Fotos an. Sie ermöglicht Integration von Text, Fotos und Videos und bietet Design-Vorlagen.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS) und Smartphone/Tablet (iOS, Android), Spark verfügbar als Web-App, Spark Page, Spark Post und Spark Video für iOS, Spark Post für Android

Registrierung:

Account für Schüler*innen erforderlich, Projekte können über Link geteilt werden.

Kosten:

Kostenlose Basisfunktion, kostenpflichtiges Upgrade

Website:

<https://spark.adobe.com/de-DE/>

4. FOTOSTORYS, PRÄSENTATIONEN, COMICS

BOOK CREATOR



Mit *Book Creator* lassen sich leicht eigene eBooks verfassen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können mit eigenen Bildern und Texten eBooks gestalten, die auf allen Readern gelesen werden können. Damit ist Book Creator auch als Präsentationsmedium geeignet, um Inhalte anschaulich darzustellen. Diese können entweder als eBook, PDF-Datei oder Film gespeichert und per E-Mail, Link oder Cloud-Dienste verschickt werden.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Chrome (Windows, macOS) und Smartphone/Tablet (iOS, Android)

Registrierung:

Für Browser-Version Account oder Google-Konto erforderlich

Kosten:

Kostenlos in der Browser-Version, kostenlose Basis-App für iOS nur das Anlegen eines Buches, In-App-Käufe, für Schulen Vollversion „Book Creator für iPad“ zum reduzierten Preis ohne In-App-Käufe

Website:

<https://www.bookcreator.com>

4. FOTOSTORYS, PRÄSENTATIONEN, COMICS

EDUCREATIONS



Educreations ist eine Anwendung, die es ermöglicht per Webbrowser oder iPad multimediale Präsentationen im Whiteboardstil zu erstellen und mit anderen zu teilen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können multimediale Präsentationen mit Bildern, Dokumenten, Maps, Webseiten, Audioaufnahmen erstellen. Die Anwendung stellt einfache Bildbearbeitungswerkzeuge zur Verfügung. Die Whiteboard-Folien können auf der Educreations-Plattform online geteilt werden oder aber auch via Youtube, Edmodo, Twitter, Google Drive, u.a.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS) und iPad (iOS)

Registrierung:

Account für Schüler*innen und Lehrer*innen erforderlich, Erstellung und Verwaltung von Klassen möglich, Eintragung der Schüler*innen über Code in die Klasse

Kosten:

Kostenlos für Lehrer*innen in der Basisversion, kostenpflichtiges Upgrade für erweiterten Funktionsumfang

Website:

<https://www.educreations.com>

4. FOTOSTORYS, PRÄSENTATIONEN, COMICS

POWTOON



Mit *Powtoon* lassen sich animierte Präsentationen/Clips erstellen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können multimediale Präsentationen/Erklärvideos/Clips mithilfe von Vorlagen ähnlich wie bei PowerPoint erstellen. Die Anwendung bietet eine Auswahl an Objekten und Charakteren; animierte Erklärvideos lassen sich in der kostenlosen Version bis zu einer Länge von drei Minuten erstellen und in YouTube, Facebook, Vimeo, usw. einbetten oder exportieren.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS) und als Powtoon Connect für Smartphone/Tablet (iOS, Android)

Registrierung:

Account für Lehrer*innen und Schüler*innen erforderlich

Kosten:

Kostenlose Basisfunktion, Auswahlmöglichkeiten an Upgrades

Website:

<https://www.powtoon.com>

4. FOTOSTORYS, PRÄSENTATIONEN, COMICS

STORYBOARDTHAT



Mit *Storyboardthat* lassen sich online Comics erstellen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können mit dieser Webapp Comics erstellen und dabei zwischen verschiedenen Hintergründen, Charakteren, Sprechblasen, Formen und Illustrationen wählen.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS)

Registrierung:

Account für Lehrer*innen erforderlich

Kosten:

Kostenlose 14-Tage-Version, danach kostenpflichtig für Lehrer*innen, berechnet nach der Anzahl der Schüler*innen, Schüler*innen brauchen keinen Account, sondern Verwaltung von Lehrer*innen über das interne Dashboard

Website:

<https://www.storyboardthat.com>

4. FOTOSTORYS, PRÄSENTATIONEN, COMICS

STORY JUMPER



Story Jumper ist eine Website, auf der Schüler*innen ihre eigenen illustrierten Geschichten/Bücher erstellen und veröffentlichen können.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können entweder in Einzelarbeit oder in Gruppen illustrierte Geschichten mit Fotos, Bildern, Illustrationsvorlagen und mit einem Texteditor erstellen und diese auch mit Stimme hinterlegen oder einsprechen.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS)

Registrierung:

Account für Schüler*innen erforderlich

Kosten:

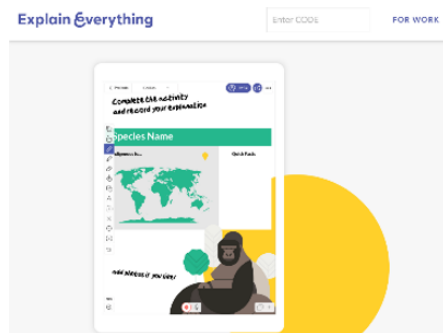
Kostenlos

Website:

<https://www.storyjumper.com>

5. ERSTELLUNG VON VIDEOS

EXPLAIN EVERYTHING



Explain Everything ist eine Anwendung, die es ermöglicht, multimediale Erklärvideos im Whiteboardstil zu erstellen und mit anderen zu teilen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können Erklärvideos erstellen und so anderen etwas erklären. Umgekehrt eignet sie sich auch besonders dafür, wenn Lehrer*innen ihren Schüler*innen etwas nach dem Flipped Classroom Prinzip erklären möchten.

Technische Merkmale:

Plattformübergreifende App, je nach Betriebssystem deutliche Unterscheidung im Funktionsumfang; iOS-App am benutzerfreundlichsten und umfangreichsten, App ist generell für iPad, Android, Chromebook und Browser verfügbar; Einbindung von multimedialen Inhalten; Aufzeichnung mit Audioaufnahme.

Registrierung:

Account erforderlich

Kosten:

Kostenpflichtig

Website:

<https://explaineverything.com/>

5. ERSTELLUNG VON VIDEOS

FLIPGRID



Flipgrid ist eine Video Response Plattform, die es ermöglicht, Kurzvideos bis zu fünf Minuten zu erstellen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können zu einer gestellten Aufgabe als Antwort ein Video erstellen. Hierzu legen Lehrer*innen ein sogenanntes „grid“ an, einen „Ort“ für eine Klasse, der in mehrere Themen unterteilt werden kann.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS) und Smartphone/Tablet (iOS, Android)

Registrierung:

Account für Lehrer*innen erforderlich, Schüler*innen posten ihre Videos per Link, Eingabe des Namens und Vornamens

Kosten:

Kostenlos

Website:

<https://info.flipgrid.com/>

5. ERSTELLUNG VON VIDEOS

MY SIMPLESHOW



My Simpleshow ist eine Anwendung, die es ermöglicht, einfach Erklärvideos zu erstellen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können Erklärvideos erstellen. Sie wählen hierzu eine Videovorlage aus, erstellen ein Skript und wählen Bilder aus. Die Software wählt dann für jede Szene Schlüsselwörter aus, zu denen automatisiert Grafiken hinzugefügt werden.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS)

Registrierung:

Account für Schüler*innen erforderlich

Kosten:

Kostenlose Klassenraum-Lizenz für Lehrer*innen für bis zu 50 Schüler*innen.

Website:

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

6. DIGITALE PINNWÄNDE

MENTIMETER



Mentimeter ist ein Tool, mit dem Präsentationen interaktiv gestaltet werden können.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Schüler*innen können in Echtzeit über Smartphone/Tablet oder PC an von den Lehrer*innen erstellten Umfragen oder Quiz teilnehmen. Es können gemeinsam Wortwolken erstellt werden oder Kommentare auf einer Pinnwand gepostet werden. Die Ergebnisse können dann während der Präsentation gezeigt werden. Dies ist auch online im Rahmen von Videokonferenzen oder Online-Live-Unterricht möglich.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows, macOS)

Registrierung:

Account für Lehrer*in erforderlich, Zugriff für Schüler*innen per Code

Kosten:

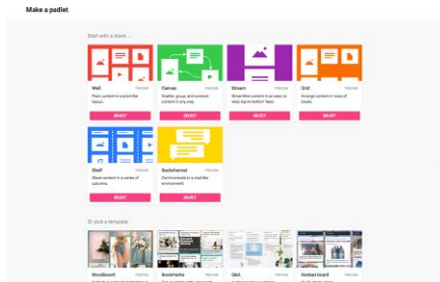
Kostenlos in der Basisversion, kostenpflichtige pro Varianten mit erweitertem Funktionsumfang

Website:

<https://www.mentimeter.com>

6. DIGITALE PINNWÄNDE

PADLET



Padlet ist eine digitale Pinnwand, auf der sehr einfach Posts gesammelt werden können.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Schüler*innen können hier gemeinsam, in Gruppen oder auch individuell Medien wie Texte, Fotos, Audios oder Videos anbringen und optisch ansprechend gestalten. Mit Padlet lassen sich Projektergebnisse präsentieren und gegenseitig kommentieren.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows und macOS) und Smartphone/Tablet (iOS und Android)

Registrierung:

Account für Lehrer*innen erforderlich, Zugriff der Schüler*innen über Einladung/Link oder mit eigenem Account

Kosten:

Kostenlose Basisversion (für drei Pinnwände), kostenpflichtiges Upgrade „Padlet Backpack“ für Schulen, Erweiterung und mit Features zur Sicherheit wie Klassenverwaltung, Zugriffskontrolle und Moderationswerkzeuge

Website:

<https://padlet.com>

7. DIGITALE COLLAGEN

PICCOLLAGE



PicCollage ist eine Anwendung zur Bildbearbeitung, mit der sich Collagen mit Fotos, Videos, Text und Zeichnungen erstellen lassen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Schüler*innen können auf dem Smartphone/Tablet eigene Fotos und Videos bearbeiten und mit Effekten versehen. Mit vorgegebenen Layoutmasken lassen sie sich animieren, mit Text und Zeichnungen zu Collagen zusammenstellen und über soziale Medien oder per E-Mail vom Smartphone/Tablet aus teilen.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Smartphone/Tablet (iOS und Android)

Registrierung:

kein Account erforderlich

Kosten:

kostenlos, kostenpflichtige In-App-Käufe

Website:

<https://piccollage.com>

8. KOLLABORATIVES SCHREIBEN UND BRAINSTORMEN

ZUMPAD



Das *ZUMpad* ist ein Online-Werkzeug, um gemeinsam Texte zu erstellen oder Informationen zu teilen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können auf einem „Pad“, das wie ein digitales Blatt Papier ist, Texte schreiben, Informationen sammeln und teilen und sich in einem Chat über die Bearbeitung austauschen. Ein „Pad“ ist schnell erstellt und die Schüler*innen können es über eine eindeutige Webadresse erreichen. Was andere Schüler*innen schreiben, lässt sich in Echtzeit nachverfolgen.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows und macOS)

Registrierung:

Kein Account erforderlich, Zugriff anderer über Link

Kosten:

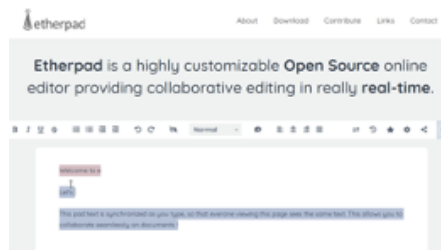
Kostenlos

Website:

<https://zumpad.zum.de/>

8. KOLLABORATIVES SCHREIBEN UND BRAINSTORMEN

ETHERPAD



Etherpad kann für das kollaborative Sammeln und Schreiben verwendet werden.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Anwendung eignet sich, wenn Klassen oder einzelnen Schüler*innen klassenübergreifend etwas Schriftliches ausarbeiten wollen, Ideen sammeln oder etwas aushandeln möchten. Sie bietet Editorfunktionen, Möglichkeit des synchronen und asynchronen gemeinsamen Schreibens, Kennzeichnung der verschiedenen Personen durch Namen und Farbe und eine Chatfunktion.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows und macOS)

Registrierung:

Keine Registrierung notwendig, Link kann einfach geteilt werden.

Kosten:

Kostenlos

Website:

<https://etherpad.org/>

9. UMFragen

SURVEYMONKEY



Mit *SurveyMonkey* können professionelle Online-Umfragen erstellt werden.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Lehrer*innen können die Anwendung für Abstimmungen, z.B. über Termine, Projekte, Ergebnisse und zur Durchführung für Evaluationen und sonstige Auswertungen einsetzen.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows und macOS)

Registrierung:

Account für Lehrer*innen (Ersteller) erforderlich, Zugriff von Schüler*innen über Link

Kosten:

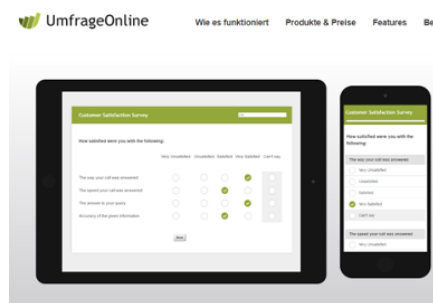
Kostenlos in der Basisversion für zehn Fragen pro Umfrage

Website:

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

9. UMFRAGEN

UMFRAGEONLINE



Mit *Umfrageonline* können professionelle Online-Umfragen erstellt werden.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Lehrer*innen können die Anwendung für Abstimmungen, z.B. über Termine, Projekte, Ergebnisse und zur Durchführung für Evaluationen und sonstige Auswertungen einsetzen.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows und macOS) und Smartphone/Tablet (iOS und Android)

Registrierung:

Account für Lehrer*innen (Ersteller) erforderlich, Zugriff von Schüler*innen über Link

Kosten:

Keine Kosten in der Basisfunktion, unbegrenzte Anzahl von Abstimmungen

Website:

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

10. QUIZZE

KAHOOT



Mit *Kahoot* lassen sich Multiple-Choice Aufgaben erstellen, auf die über Webbrowser oder App zugegriffen werden kann.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Die Schüler*innen können in zwei unterschiedlichen Modes die Aufgaben lösen: Im Präsenzunterricht spielen die Schüler*innen zur gleichen Zeit und beantworten jede Frage auf ihrem eigenen Endgerät und konkurrieren dabei um die höchste Punktzahl. Im Online-Unterricht können den Schüler*innen Aufgaben zugewiesen werden, welche diese zu ihrer eigenen Zeit bearbeiten können.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows und macOS) und Smartphone/Tablet (iOS und Android)

Registrierung:

Account für Lehrer*innen erforderlich, Zugriff der Schüler*innen über PIN/Link

Kosten:

Kostenlos für Lehrer*innen in der Basisvariante, kostenpflichtiges Upgrade für erweiterten Funktionsumfang möglich

Website:

<https://kahoot.com>

10. QUIZZE

LEARNINGAPPS



Mit *LearningApps* können kleine, interaktive und multimediale Quiz (Apps) online erstellt und bearbeitet werden.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Schüler*innen und Lehrerinnen können mit einer Vielzahl von Vorlagen (z.B. Multiple-Choice, Lückentext, Zahlenstrahl, Paare zuordnen, Kreuzworträtsel) Quiz, Umfragen und Spiele erstellen. Diese lassen sich dann über den Webbrowser online lösen. Eine Datenbank bietet die Möglichkeit, von anderen Lehrer*innen erstellte Apps zu nutzen. Apps können über andere Plattformen geteilt werden.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows und macOS)

Registrierung:

Nutzung der öffentlichen Datenbank ohne Account möglich, Account erforderlich für das Erstellen von eigenen Quiz, Erstellung und Verwaltung von Logins für Schüler*innen/Klassen

Kosten:

Kostenlos

Website:

<https://learningapps.org>

QUIZZE

QUIZLET LIVE



Mit *Quizlet Live* lassen sich einfache Quizaufgaben mit Multiple Choice erstellen, auf die über Webbrowser oder App zugegriffen werden kann. Schüler*innen spielen online live in Gruppen gegen andere Gruppen.

Dafür eignet sich die Anwendung:

Wissen/Inhalte können mit der Anwendung spielerisch und motivierend überprüft werden. Auch neuer Wortschatz kann so überprüft werden, zum Beispiel innerhalb der einzelnen Klassen.

Technische Merkmale:

Unterstützte Plattformen: Webbrowser (Windows und macOS) und Smartphone/Tablet (iOS und Android)

Registrierung:

Account für Lehrer*innen erforderlich, Zugriff der Schüler*innen über PIN/Link

Kosten:

Kostenlos

Website:

<https://quizlet.com/de/features/live>