

Linkliste: Digitale Tools

Die Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien in der Schule sind vielfältig und zahlreich. Abhängig von den technischen Voraussetzungen, den zur Verfügung stehenden Ressourcen und der eigenen Kompetenz können Lehrkräfte eine große Bandbreite digitaler Kompetenzen ihrer Schülerinnen und Schüler fördern. In unserer Liste finden Sie Tools, die von den an „bildung.digital – Netzwerk ganztägig bilden“ teilnehmenden Schulen in der Schulpraxis bereits rege angewendet werden, während unserer Netzwerktreffen vor- und auf die Probe gestellt wurden oder die wir als besonders wertvoll für die Schulpraxis erachten. Bitte prüfen Sie an Ihrer Schule bzw. in Ihrem Bundesland, welche Apps und Tools mit den jeweiligen Datenschutzbestimmungen konform sind und im Schulalltag eingesetzt werden können.

Audacity

Das Tonstudio-Programm Audacity ermöglicht die Aufnahme, Wiedergabe und Bearbeitung verschiedenster Audiodateien zum vielfältigen Einsatz im Schulunterricht.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren

Calliope

Calliope minis sind Minicomputer, die sich durch verschiedene einsteigsfreundliche Programmiersprachen programmieren lassen. Durch den Einsatz im Schulunterricht können Schülerinnen und Schüler mit ihrer Hilfe wesentliche Grundlagen der Informationstechnologie und des Programmierens erwerben.

[Website](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren, Problem lösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: Arduino, micro:bit, Raspberry Pi

Canva

Mit dem Online-Grafikprogramm Canva können Lehrkräfte sowie Lernende im Browser oder als App auch ohne Design-Kenntnisse mittels professioneller Grafiken Informationen zusammenfassen, organisieren und strukturieren, um so Arbeitsmaterialien für den Unterricht oder Präsentationsmittel zu erstellen.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Produzieren & Präsentieren

Ähnliche Tools: Easel.ly, Piktochart

ComicLife

Mit dem Download-Programm ComicLife können Schülerinnen und Schüler vielfältige Themen bearbeiten und erarbeitetes Wissen anwenden, indem sie digitale Bildergeschichten konzipieren und erstellen. Zugleich erwerben sie technische und mediale Kompetenzen.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren

Ähnliche Tools: Make Beliefs Comix

Etherpad

Etherpad ist ein webbasierter Texteditor zur kollaborativen Bearbeitung von Texten. Mit Etherpad können mehrere Personen gleichzeitig ein Textdokument bearbeiten, wobei alle Änderungen sofort bei allen Teilnehmenden sichtbar werden.

[Website](#)

Kompetenzbereich: Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren

Ähnliche Tools: Cryptpad, Edupad, Firepad, Framapad, HackMD, ZUMpad

H5P

Die Open-Source-Plattform H5P ermöglicht es Lehrkräften, ohne technische Vorkenntnisse online interaktive Lehr- und Lerninhalte für alle Fachbereiche und Lernsettings zu erstellen, mit denen Schülerinnen und Schüler zu selbstgesteuertem Lernen angeregt werden.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

itslearning

Das webbasierte Lernmanagementsystem bietet Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schülern eine Online-Plattform zum Lernen und Kommunizieren und ermöglicht dabei auch Eltern Einblicke in die Unterrichtsgestaltung ihrer Kinder.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren, Schützen & sicher Agieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: iServ, Moodle, WebWeaver

Kahoot!

Das browserbasierte Quiz-Tool ermöglicht es Lehrenden, spielerische Wissens- und Meinungsabfragen für die ganze Klasse in den Unterricht einzubinden.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Kommunizieren & Kooperieren, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: Plickers, Quizlet, Quizizz, Socrative

LearningApps.org

LearningApps.org ist Autorenwerkzeug und Austauschplattform. Lehrpersonen, aber auch Schülerinnen und Schüler können mit dem Web-Tool mit Hilfe interaktiver, multimedialer Bausteine Lernspiele und -übungen (Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests etc.) zur Unterstützung von Lern- und Lehrprozessen erstellen.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Makey Makey

Mit Makey Makey lassen sich verschiedenste leitfähige Objekte in Computertasten und Controller verwandeln. Auf simple Weise lassen sich so kreative, auf Berührung reagierende Installationen herstellen, etwa Musikinstrumente, Computerspiele oder interaktive Poster. Schülerinnen und Schüler können durch den Einsatz von Makey Makey im Unterricht insbesondere Kompetenzen in den Bereichen Medien, Informatik und Technik erwerben.

[Website](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

mBot

mBot ist ein benutzerfreundlicher und Arduino-kompatibler Einsteiger-Roboter. Man kann seiner Fantasie freien Lauf lassen und den Roboter mit der mBlock-Software, die auf Scratch basiert, einfach mit Drag-and-drop-Befehlsblöcken programmieren und steuern.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: B·O·B·3, Bot'n Roll, Dash and Dot, LEGO Mindstorms, Ozobot, NAO

MindMeister

MindMeister ist ein Online-Mindmapping-Tool, mit dem man Ideen oder Informationen visualisieren, organisieren und mit anderen teilen bzw. kollaborativ bearbeiten kann.

[Website](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren

Ähnliche Tools: Coggle, Mindmup, Popplet, SimpleMind, wisemapping

MIT App Inventor

Mit dem browserbasierten MIT App Inventor können Schülerinnen und Schüler mittels Drag-and-drop-Prinzip selbst kleine Apps für Android entwickeln und erhalten so erste Einblicke in Grundlagen des Programmierens.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Apps: Thunkable

Moodle

Moodle ist ein freies objektorientiertes Kursmanagementsystem und eine Lernplattform. Die Software bietet Möglichkeiten zur Unterstützung kooperativer Lehr- und Lernmethoden.

[Website](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren, Schützen & sicher Agieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: itslearning, mebis, WebWeaver

Ozobot

Ozobots sind kleine Roboter mit eingebautem Akku, motorbetriebenen Rädern sowie fünf Farbsensoren. Sie werden auf simple Weise über Farbcodes programmiert und bewegen sich entlang farbiger Linien, die etwa auf ein Blatt Papier gemalt werden. Je nach Niveau und Aufgabenstellung können Schülerinnen und Schüler durch Ozobots verschiedene Kompetenzen und Kenntnisse im Bereich Medien und Informatik ausbauen und anwenden.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: B·O·B·3, Bot'n Roll, Dash and Dot, LEGO Mindstorms, mBot, NAO

Padlet

Mit dem Online-Tool Padlet können Lehrkräfte und ihre Schülerinnen und Schüler Inhalte und Notizen zeit- und ortsunabhängig auf einer digitalen Pinnwand sammeln. Es eignet sich für Schulklassen, um gemeinsam an Fragestellungen oder Themen zu arbeiten, Aufgaben zu verteilen und Antworten oder ein spontanes Meinungsbild einzufangen.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren

Ähnliche Apps/Tools: Flinga, scrumbl, Stormboard, Wakelet

Plickers

Mit dem Quiz-Tool Plickers können Lehrkräfte ein eigenes Online-Quiz erstellen. Im Unterricht wird ein solches Quiz von den Schülerinnen und Schülern mit Hilfe von Abstimmungskarten mit einem QR-Code beantwortet. Die Lehrkraft kann dann per Smartphone oder Tablet die individuellen und gesamtheitlichen Wissensstände der Lernenden erheben.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Kommunizieren & Kooperieren, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: Kahoot!, Socrative, Quizlet, Quizizz

Puppet Pals

Mit der kostenlosen Trickfilm-App Puppet Pals können Kinder eigene Geschichten erzählen, animieren und als Film präsentieren. Dem Nutzer stehen dabei einige Hintergründe, Charaktere und Musik zur Verfügung.

[Website](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren

Ähnliche Tools: Stop Motion Studio, TrickfilmCreator

Quizlet

Mit der Lern-App Quizlet können Schülerinnen und Schüler online Vokabeln und Definitionen lernen und Lehrkräfte digitale Lektionen für den Sprach- und Fachunterricht erstellen.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Kommunizieren & Kooperieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: Kahoot!, Plickers, Quizizz, Socrative

Raspberry Pi

Der Raspberry Pi ist ein kompakter und günstiger Einplatinencomputer von der Größe einer Kreditkarte. Er wurde extra für Schulen entwickelt und läuft komplett mit Open-Source-Software.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: Arduino, Calliope, micro:bit

Scratch

Mit der grafischen Programmiersprache Scratch können Kinder und Jugendliche direkt im Browser eigene Animationen, Filme oder Spiele erstellen. Sie erlernen dadurch spielerisch die Grundlagen des Programmierens und können erlerntes Wissen kreativ anwenden.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Apps: ArduBlockly, NEPO

SELFIE

Das von der Europäischen Kommission zur Verfügung gestellte Tool SELFIE dient der Unterstützung von Schulen bei der Integration digitaler Technologien in den Unterricht. Durch kurze Aussagen und Fragen sammelt das Tool die Ansichten von Lernenden, Lehrenden und Schulleitungen über den konkreten Einsatz digitaler Technologien an der jeweiligen Schule und erstellt daraus einen individuellen Bericht über Stärken, Schwächen und Verbesserungsmöglichkeiten.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Analysieren & Reflektieren

Snapseed

Die App Snapseed bietet umfassende Funktionen zur Bearbeitung von Bildern. Die Einsatzmöglichkeiten im Unterricht sind vielfältig und stärken insbesondere die Kompetenz der Lernenden, Bildinhalte zu produzieren und zu präsentieren.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Produzieren & Präsentieren, Problemlösen & Handeln

Ähnliche Tools: Gimp

Stop Motion Studio

Mit Hilfe der App Stop Motion Studio können Schülerinnen und Schüler per Smartphone oder Tablet ohne viel Aufwand selbstständig Trickfilme und Erklärvideos produzieren und so vielfältige Themenbereiche und Fachinhalte kreativ aufbereiten.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren

Ähnliche Tools: Puppet Pals, TrickfilmCreator

TrickfilmCreator

Die App für iPhone und iPad ermöglicht es Schülerinnen und Schülern, eigene Trickfilme zu produzieren und sich so auf kreative Weise vielfältigen Themenbereichen und Fachinhalten zu widmen.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren,

Ähnliche Tools: Puppet Pals, Stop Motion Studio

Twine

Das Download-Programm Twine bietet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, auch ohne Vorwissen eigene Textadventures zu erstellen. So können sie nicht nur Kompetenzen in Programmieren und Gestalten erlernen und ausbauen, sondern beispielsweise auch Fremdsprachkenntnisse anwenden.

[Website](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren, Analysieren & Reflektieren

WebWeaver School

Neben Kommunikationswerkzeugen wie E-Mail, Foren und Chats unterstützen auf dieser Schulcloud Stundenpläne, Aufgabenplaner oder Lerntagebuch die Arbeit.

[Website](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren & Präsentieren, Schützen & sicher Agieren, Problemlösen & Handeln, Analysieren & Reflektieren

Ähnliche Tools: iServ, itslearning, Moodle

ZUM-Wiki

Das Angebot der Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V. (ZUM) zur Einrichtung eines Schulwikis ermöglicht Lehrenden sowie Lernenden das Bereitstellen und Abrufen von Wissen und Unterrichtsmaterial, aber auch die Durchführung von interaktiven Übungen.

[Website](#)

[Vorstellung des Tools](#)

Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren, Kommunizieren & Kollaborieren, Produzieren & Präsentieren