Einleitung

1 Recherchieren

1.1 Blinde Kuh

- 1.2 fragFINN[®]
- 1.3 newsmap

2 Ideen sammeln und strukturieren

- 2.1 MindMeister®
- 2.2 Padlet[®]
- 2.3 Popplet
- 2.4 Timeline

3 Visualisieren

- 3.1 Easel.ly
- 3.2 Texter
- 3.3 WordleTM

4 Schreiben, veröffentlichen und kollaborieren

- 4.1 Minibooks
- 4.2 Storybird[®]
- 4.3 EduPad
- 4.4 Weebly[®]

5 Präsentieren

- 5.1 PowToon[®]
- 5.2 Prezi[®]
- 5.3 RawShorts[®]
- 5.4 Sway[®]

6 Gestalten und produzieren

- 6.1 FlipSnack
- 6.2 Incredibox[®]
- 6.3 Kritzel-Klub®
- 6.4 LearningApps
- 6.5 Make Beliefs Comix[®]
- 6.6 Opera Maker

netzwerk

lernen

6.7 Pixlr[®]

Umfragen, Feedback, Quiz 4 7 und Tests 56 7.1 Edkimo App 7.2 Kahoot!® 58 6 8 7.3 Socrative® 60 10 7.4 Survey Monkey® 62 7.5 Testmoz 64 8 **Organisieren und** 12 Klassenmanagement Doodle® 14 8.1 66 8.2 **Online Stoppuhr** 16 68 18 8.3 Tricider 70 8.4 72 Wheeldecide 9 **Generatoren und Editoren** 20 22 9.1 EduGenerator 74

- 24 9.2 Flashcard Maker® 76 9.3 LingoFox® 78 9.4 Aufgaben-Editor Goethe-Institut 80 9.5 **Online-Lückentext** 82 9.6 GoOR.me® 26 84 9.7 Sulingoo 28 86 30 9.8 Tutory® 88 9.9 32 Learning Snacks 90 9.10 XWords 92
- 34 10 Gadgets 94 36 10.1 dict.cc 38 96 10.2 GeoGuessr 40 98 10.3 **Poll Everywhere** LyricsTraining 10.4 100 10.5 Notenschlüsselrechner 102 42 10.6 Penzu 104 44 10.7 PlagScan[®] 106 46 10.8 Web Capture 108 48 10.9 Spreeder 110 50 10.10 t1p 112 52 10.11 Voki® 114

54



zur Vollversion

Webtools (auch Web-Apps genannt) können den Unterricht nicht nur bereichern, sondern auch verändern.

In diesem Band werden 55 speziell für Schule und Unterricht ausgewählte Webtools vorgestellt. Die knappen Beschreibungen sowie die jeweiligen Unterrichtsbeispiele sollen Ideen für einen kreativen, schülerorientierten und zeitgemäßen Unterricht geben.

Was sind eigentlich Webtools?

Webtools (Netzwerkzeuge) sind internetbasierte Programme, für deren Verwendung ein digitales Endgerät (z. B. PC, Tablet, Smartphone), ein Browser (z. B. Mozilla Firefox[®], Internet-Explorer[®], Safari[®]) und eine Internetverbindung benötigt werden. Wie die Übersetzung des Wortes bereits verrät, handelt es sich bei Webtools um digitale Werkzeuge, die man für die Planung, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht nutzen kann. Sie liefern jedoch keine Inhalte, kein Material. Über die didaktisch-methodische Anwendung hinaus können Webtools auch gut für organisatorische Zwecke im Schulalltag eingesetzt werden.

Warum Webtools?

Webtools können das Arbeiten der Lerngruppe erleichtern, die Interaktion zwischen allen Beteiligten fördern, die Motivation der Schüler¹ steigern und Kreativität freisetzen. Sie können systemübergreifend auf allen Endgeräten und Betriebssystemen genutzt werden. Dies ist insbesondere dann wichtig, wenn man mit verschiedenen (mobilen) Endgeräten arbeitet.

Da diese Internetwerkzeuge so vielfältig sind, können Webtools in allen Unterrichtsfächern und allen Jahrgangsstufen eingesetzt werden.

Auswahl der Webtools

Bei der Vielzahl der im Netz verfügbaren Anwendungen ist eine Reduzierung auf 55 Webtools nicht leicht. Für die hier getroffene Auswahl wurden folgende Kriterien zugrunde gelegt: der Nutzen für den Unterricht, die einfache, userfreundliche Handhabung und die kostenfreie, wenn möglich auch registrierungslose Verwendung.

Einige der Tools basieren auf dem sogenannten Freemium-Modell, d. h. dass die Basisvariante des Tools in der Regel gratis nutzbar ist und nur bei einem Upgrade auf die umfangreichere Premium-Version Kosten entstehen.

Aufbau des Bandes

Die Webtools sind in acht Kapitel eingeteilt, die konkrete Unterrichtsszenarien beschreiben. Viele der Tools können nicht nur im Unterricht selbst, sondern auch in der Unterrichtsvor- und -nachbereitung genutzt werden.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler immer auch die Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.



Einleitung

zur Vollversion

In Kapitel 9 werden Generatoren bzw. Editoren vorgestellt. Kapitel 10 enthält Tools, die vielfältig einsetzbar sind und sich keinem konkreten Unterrichtsszenario zuordnen lassen.

Die Darstellung der Webtools ist einheitlich gestaltet. Die übersichtliche Gliederung mit Angaben zu Einsatzmöglichkeiten, Fach, Klassenstufe, benötigtem Endgerät und ggf. zur Registrierung ermöglicht eine schnelle Auswahl des passenden Tools. Die Beschreibung gibt einen Überblick, wofür das jeweilige Tool genutzt werden kann. Zudem wird die Nutzungsweise erklärt und mindestens ein konkretes Unterrichtsszenario skizziert. Einige Tools sind jedoch recht komplex, sodass sie nur in ihren Grundfunktionen beschrieben werden können. Die Screenshots unterstützen die Ausführungen visuell und sollen insbesondere durch die Kommentierung eine bessere Orientierung ermöglichen.

Hinweis

Im Nachfolgenden sind alle Angaben zu den Webtools (z. B. zur Registrierung) sowie die Beschreibung der Tools auf die Nutzung am Computer (mit Windows[®]-Betriebssystemen) angepasst. Bei der Nutzung von Tablets oder Smartphones kann es, v. a. bei der Darstellung und Registrierung, zu Abweichungen kommen, die hier nicht explizit aufgeführt werden können. Die Ideen lassen sich aber meist problemlos adaptieren.

Haftungsausschluss, datenschutzrechtliche und allgemeine Hinweise

Alle in diesem Band genannten Internetlinks wurden zum Zeitpunkt der Manuskripterstellung getestet und funktionierten. Es kommt jedoch immer wieder vor, dass einzelne Links abgeschaltet werden oder zu einer anderen Quelle führen. Bei der Beschreibung der Webtools ist immer angegeben, ob eine Registrierung notwendig ist. Auch wenn keine Registrierung erforderlich ist, kann es sein, dass der jeweilige Anbieter, der je nach Serverstandort ggf. nicht den relativ strengen deutschen Datenschutzrichtlinien unterliegt, nutzerbezogene Daten sammelt, analysiert und verwertet. Informieren Sie sich deshalb vorab in den Datenschutzund Nutzungsbedingungen der jeweiligen Anbieter über die Bedingungen und klären Sie ggf. mit Ihrer Schule/Ihrem Schulträger ab, ob eine Nutzung im schulischen Kontext gestattet ist.

Für registrierungspflichtige Dienste kann auch die Schule E-Mail-Konten für die Schüler bereitstellen, damit diese nicht ihre privaten Adressen verwenden müssen. Die in diesem Band aufgeführten Webtools stellen eine Auswahl dar. Neben den hier vorgestellten Tools gibt es auch noch weitere von ähnlicher Qualität. Da viele der Anbieter aus dem englischsprachigen Raum kommen, ist ein Teil der vorgestellten Webseiten auf Englisch.

netzwerk lernen

zur Vollversion



www.blinde-kuh.de

A

Computer, Tablet



keine Registrierung erforderlich

Beschreibung

Blinde Kuh ist eine Suchmaschine speziell für Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren. Die Texte dieser Seite sind so verfasst, dass die Schüler sie leicht verstehen können. Die Suchmaschine arbeitet nicht kommerziell, dem Datenschutz wird eine hohe Priorität eingeräumt. So ermittelt und verwertet blinde-kuh.de nach eigenen Angaben keine personenbezogenen Daten.

Wie auch bei anderen Suchmaschinen gibt es in der Menüleiste direkt unterhalb des Blinde-Kuh-Logos ein Suchfeld, in das man die Suchanfrage eingeben kann. Neben der Suchfunktion bietet die Seite Informationen zur Sicherheit im Netz (erster Button von rechts in der Menüleiste), man findet Links zu aktuellen Nachrichten (zweiter Button von links), Surftipps (erster Button von links) und Spielen (vierter Button von rechts). Darüber hinaus hat blinde-kuh.de einen Mitmach-Bereich (dritter Button von rechts), in dem Kinder eigene Geschichten oder Reportagen veröffentlichen können. Für die türkischsprachigen Kinder gibt es den Bereich "Türkisch Web" (zweiter Button von rechts) (Abb. 1). Hat man sich für einen Bereich entschieden, stehen in der Auswahlleiste direkt unter der Menüleiste weitere Kategorien zur Auswahl, bei "Aktuell" z. B. Nachrichten, Reportagen, International, Sport usw.

Unterrichtsszenario

Blinde Kuh bietet sich in den unteren Jahrgangsstufen vor allem als Such-Tool für selbstständige Online-Recherchen für Präsentationen oder im Rahmen der Projektarbeit an, da man hier nicht Gefahr läuft, dass altersunangemessene Inhalte angezeigt werden. Die Ergebnisse können dann in einem Präsentationstool (siehe Kapitel 5) weiterverarbeitet werden.





zur Vollversion





www.fragfinn.de, www.schule.fragfinn.de



Computer, Tablet



keine Registrierung erforderlich

Beschreibung

Die Suchmaschine fragFINN[®] richtet sich speziell an Kinder. Es werden nur altersgerechte Quellen durchsucht, was verhindert, dass man auf Suchergebnisse stößt, die für Kinder verstörend sein können. Ermöglicht wird dies durch die Verwendung einer ständig aktualisierten "Whitelist", also einer Sammlung von URLs, die für Kinder geeignet und somit freigegeben sind. Kinderinternetseiten erscheinen in der Trefferliste an erster Stelle.

Neben der Suchfunktion (auf der Startseite mittig, neben der Leitfigur Finn) bietet die Webseite unterschiedliche Themenboxen, z. B. Top 10 zu wechselnden Themen (rechte Spalte), Finnreporter (linke Spalte), Nachrichten (rechte Spalte) und ausgesuchte Online-Spiele (linke Spalte). Täglich wird ein neuer Surftipp vorgestellt (linke Spalte) und das Video des Tages präsentiert (rechte Spalte) (Abb. 1 und 2). Über das Lautsprecher-Symbol (in jeder Themenbox jeweils unten rechts) kann man sich den Text vorlesen lassen. Der Text, der gerade vorgelesen wird, wird jeweils markiert (Abb. 2). Über die roten Buttons am oberen Bildschirmrand kann man sich Hilfe holen ("Such-Tipps": Hilfe zum richtigen Recherchieren; "Leichte Sprache": Hilfe, wie man die Seite benutzt), fragFINN[®] eine Nachricht schreiben ("FINN schreiben") oder eine Seite empfehlen ("Seite vorschlagen") (Abb. 1). Darüber hinaus gibt es einen Bereich für Erwachsene (Eltern, Pädagogen und Webseiten-Anbieter), die hier Informationen, Links und Materialien zum sicheren Surfen finden, sowie einen Extra-Bereich für die Schule ("fragFinn[®] in der Schule"), der den schulischen Bedürfnissen nachkommt.

Unterrichtsszenario

An vielen weiterführenden Schulen gibt es in den unteren Jahrgangsstufen Projekttage. Bestandteil der Projektarbeit ist meist auch eine Internetrecherche. Durch die Whitelist hat fragFINN[®] eine gute Filterfunktion und listet nur Treffer auf, die altersgerecht sind.

Wichtig für die Recherche ist, dass fragFINN[®] als Startseite im Browser eingestellt ist. Auch sollte der Lehrer stets darauf achten, dass die Schüler tatsächlich nur über diese Webseite suchen.



zur Vollversion







www.newsmap.jp

Computer



keine Registrierung erforderlich

Beschreibung

Newsmap ist ein Visualisierungstool für Online-Nachrichten. Es durchsucht diverse Online-Ausgaben von großen Tageszeitungen und Magazinen weltweit und stellt die Ergebnisse visuell dar.

Die Startseite ist voll von Schlagzeilen in unterschiedlich großen Feldern und verschiedenen Farben. Über die Filterfunktion kann man sowohl Länder als auch Themen selektieren. Wählt man in der Leiste am oberen Bildschirmrand z. B. "Germany" aus und in der Leiste am unteren Bildschirmrand "World", "National" und "Business", so wird eine Auswahl an nationalen und internationalen Nachrichten sowie Wirtschaftsnachrichten von deutschen Quellen angezeigt (Abb. 1). Jede Kategorie hat eine andere Farbe. Je heller die Farbe innerhalb der Kategorie ist, desto aktueller ist der Artikel. Über das Suchfeld am oberen rechten Bildschirmrand können die Ergebnisse weiter eingegrenzt werden. Es erscheinen dann nur Artikel, die den Suchbegriff beinhalten. Bewegt man den Mauszeiger auf ein Feld, erscheint eine Artikelvorschau mit Angaben zu Erscheinungsdatum und -ort (Abb. 2). Klickt man auf eines der Felder, wird man zum Quelltext weitergeleitet.

Unterrichtsszenario

Newsmap ist vor allem für den Sprach- und Politikunterricht ein nützliches Tool. Die Schüler bekommen einen Überblick über tagespolitische Geschehnisse und die Berichterstattung weltweit; durch die verschiedenen Filterfunktionen kann man die Ergebnisse sehr gut eingrenzen und gezielt recherchieren. So kann man beispielsweise die Schlagzeilen zweier Nationen zu einem Suchbegriff vergleichen und Vermutungen über gemeinsame oder unterschiedliche Betrachtungsweisen anstellen.



zur Vollversion





www.popplet.com



Computer, ggf. Beamer oder interaktives Whiteboard



keine Registrierung erforderlich

Beschreibung

Mit Popplet lassen sich übersichtliche Mindmaps erstellen. Klickt man auf der Startseite am oberen rechten Bildschirmrand auf "try it out", kommt man sofort auf die Arbeitsfläche. Hier können nun durch Doppelklick Popplets, d. h. Rahmen für Inhalte, erzeugt werden. Diese Rahmen kann man auf der Arbeitsfläche frei bewegen. Über die Bearbeitungsleiste am unteren Rand eines jeden Popplets kann der Rahmen farblich angepasst, das Popplet mit Text gefüllt, mit freien Zeichnungen geschmückt oder mit hochgeladenen Dateien angereichert werden. Die Größe des Popplets kann man über die Dreiecke an den Ecken des Rahmens ändern. Zieht man einen der runden Punkte an den Seiten des Popplets vom Rahmen weg, erscheint eine Linie. Lässt man den Punkt los, ist an dieser Stelle ein neues Popplet. Zudem können durch das Ziehen der Punkte auch bereits bestehende Popplets miteinander verbunden werden (Abb. 1). Am oberen linken Bildschirmrand finden sich weitere Funktionen. Über die Zoom-Funktion lässt sich die Mindmap entsprechend vergrößern oder verkleinern. Mit einem Klick auf das Zahnradsymbol lässt sich die Mindmap ausdrucken, als PDF ausgeben oder im Präsentationsmodus starten (Abb. 2).

Unterrichtsszenario

Dieses Tool eignet sich, um die Ergebnisse eines gemeinsamen Brainstormings zu Beginn einer Unterrichtseinheit am interaktiven Whiteboard in eine strukturierte Form zu bringen.

Eine andere Variante ist, dass die Schüler einen gelesenen Text in eine reduzierte visuelle Struktur umwandeln. Auf diese Weise fassen sie die wesentlichen Aussagen eines Textes zusammen und setzen diese in Beziehung zueinander.





Michael Busch: 55 Webtools für den Unterricht © Auer Verlag





2. Ideen sammeln und strukturieren

www

www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2



Computer, ggf. Beamer oder interaktives Whiteboard



keine Registrierung erforderlich

Beschreibung

Mit Timeline können auf einfache Weise digitale Zeitleisten, d. h. Darstellungen der chronologischen Abfolge von Ereignissen, erstellt werden. Um in den Bearbeitungsmodus zu gelangen, muss man auf der Startseite zunächst seinen Namen (es muss nicht der Klarname sein) und den Titel der Zeitleiste eingeben. Auf der Arbeitsfläche ist bereits eine Leiste vorgegeben. Durch einen Klick auf die Leiste kann man einzelne Ereignisse hinzufügen. Es öffnet sich jeweils ein Fenster, in dem man ein Label definieren (z.B. ein Datum/eine Jahreszahl) und eine Kurz- und/oder eine Langbeschreibung einfügen kann. Es kann auch ein Bild hinzugefügt werden, hierzu muss jedoch die Bilddatei zunächst auf dem PC abgespeichert werden. Klickt man anschließend auf das Häkchen unten rechts, erscheinen das Label sowie die Kurzbeschreibung in einem Kasten in der Timeline (Abb. 1). Sowohl der Kasten als auch der Punkt in der Zeitleiste können verschoben werden. Durch einen Doppelklick auf das Ereignis kann dieses erneut überarbeitet werden. Zum Löschen eines Ereignisses zieht man den Kasten auf das Mülleimer-Symbol am oberen linken Bildschirmrand und bestätigt den Löschvorgang (Häkchen). Ist man mit der Timeline fertig, klickt man am unteren rechten Bildschirmrand auf "Finish", um die Zeitleiste als PDF zu speichern (ggf. für die Weiterbearbeitung), auszudrucken oder per Mail zu verschicken (Abb. 1 und 2).

Unterrichtsszenario

Timeline ist besonders für den Geschichtsunterricht ein nützliches Werkzeug. So kann der Lehrer zu Beginn einer Unterrichtseinheit seinen Schülern einen strukturierten Überblick über die zentralen Ereignisse einer Epoche geben. Die Schüler können mithilfe des Tools am Ende einer Unterrichtseinheit ihr Wissen über eine bestimmte Epoche strukturiert und chronologisch geordnet visualisieren.

zur Vollversion



www

www.getkahoot.com bzw. www.kahoot.it (für die Schüler)



Computer, Smartphone, Beamer oder interaktives Whiteboard



Registrierung erforderlich

Beschreibung

Mit Kahoot![®] können motivierende Quiz, aber auch Umfragen erstellt werden. Um mit diesem Tool arbeiten zu können, muss man sich zunächst registrieren ("Sign up for free!"). Ist man eingeloggt, kann man auf der Startseite zwischen Quiz ("Quiz"), Diskussion ("Discussion") und Umfrage ("Survey") wählen. Klickt man auf "Quiz", müssen zunächst der Name des Quiz und eine passende Beschreibung festgelegt werden. Man kann ein Coverbild oder ein Einführungsvideo hinzufügen. Darüber hinaus können weitere Grundeinstellungen vorgenommen werden ("Visible to", "Language", "Audience" = "school"). Klickt man auf den grünen Button "Ok, go" oben rechts, kommt man in den "Game Creator". Nun können über "Add question" beliebig viele Fragen gestellt werden. Bei jeder Frage können bis zu vier Antwortmöglichkeiten vorgegeben werden. Zusätzlich kann man ein Zeitlimit festlegen und Bilder (abgespeichert auf dem Endgerät) oder Videos (über YouTube-URL) einfügen (Abb. 1). Hat man genug Fragen erstellt, kann das Quiz über den Button "Save" oben rechts gespeichert werden. Möchte man das erstellte Quiz zunächst testen, klickt man auf den Button "Preview it". Klickt man auf "Play it", kommt man sogleich in den Spielmodus. Die nächsten Schritte sollte der Lehrer über den Beamer bzw. über das Whiteboard projizieren. Es kann zwischen dem klassischen Spielmodus (Spieler gegen Spieler) oder dem Team-Modus (Team gegen Team) gewählt werden. Anschließend wird ein Code angezeigt. Die Schüler gehen mit ihren Endgeräten auf www.kahoot.it und geben den angezeigten Code und einen Spieler-Namen (Nickname) ein. Sind alle Schüler eingeloggt, klickt der Lehrer auf "Start" (oben rechts) und die erste Frage erscheint. Die Schüler können auf ihren Geräten die richtige Antwort auswählen und erhalten direktes Feedback, ob die Antwort richtig ist. Haben alle Schüler die Frage beantwortet, wird eine Rangliste der Spieler projiziert (Abb. 2).

Unterrichtsszenario

Kahoot![®] kann in jedem Fach eingesetzt werden, um auf spielerische Weise Faktenwissen abzufragen. Vor allem aber bietet sich ein "Vokabel-Quiz" im Fremdsprachenunterricht an. Das Quiz kann als aktivierender Einstieg in eine Stunde dienen oder am Ende einer Einheit zur Überprüfung des Gelernten eingesetzt werden.



58











www

www.socrative.com bzw. https://b.socrative.com/login/student/ (für die Schüler)



Computer, Tablet, Smartphone, ggf. Beamer oder interaktives Whiteboard



Registrierung erforderlich

Beschreibung

Mit Socrative[®] kann man einfach und schnell ein Quiz oder eine Umfrage erstellen oder Feedback einholen.

Um mit diesem Tool arbeiten zu können, muss man sich zunächst registrieren ("Get Account", "Free"). Ist man eingeloggt, kommt man über den Button "Quizzes" (in der Leiste am oberen Bildschirmrand) in den Quiz-Bereich. Klickt man auf "Create Quiz", kann ein neues Quiz angelegt werden (Abb. 1). Man kann zwischen verschiedenen Fragetypen (Multiple Choice, Richtig/Falsch, Kurzantwort) wählen. Anschließend gibt man die Fragen und Antworten in die vorgegebene Maske ein. Speichern lässt sich das Quiz mit einem Klick auf "Save & Exit" oben rechts (Abb. 2). Abrufen lässt sich das Quiz über "Launch" (in der Leiste am oberen Bildschirmrand) und "Quiz". Mit einem Klick auf das Quiz und dann auf "Start" wird das Quiz aktiviert.

Die Schüler geben auf ihrem Endgerät den Link https://b.socrative.com/login/ student/ ein oder aber sie gehen auf die Hauptseite und klicken dort auf "Student Login". Um sich einzuloggen, müssen sie den Raumnamen (steht im Lehrer-Account am oberen Bildschirmrand mittig) sowie ihren Namen eingeben. Nun können die Schüler die Quiz-Fragen beantworten, der Lehrer kann die Ergebnisse unter "Results" (in der Leiste am oberen Bildschirmrand) verfolgen (Abb. 1). Unter "My Quizzes" findet der Lehrer alle von ihm erstellten Quiz. Über die "Import"-Funktion ("Import Quiz") kann man Quiz, die von anderen Usern erstellt wurden, in seinen Account laden. Unter "Reports" kann man sich zu einzelnen Umfragen bzw. Quiz die Ergebnisse ansehen und als Excel®-Tabelle herunterladen (Abb. 1).

Unterrichtsszenario

Socrative[®] kann in jedem Fach eingesetzt werden, um beispielsweise zu Beginn oder am Ende einer Stunde Faktenwissen abzufragen. Im Fremdsprachenunterricht können auch gut Vokabeln abgefragt werden. Die Schüler können auch selbst ein Quiz zu den Inhalten einer Unterrichtseinheit erstellen.



60



alle Fächer



