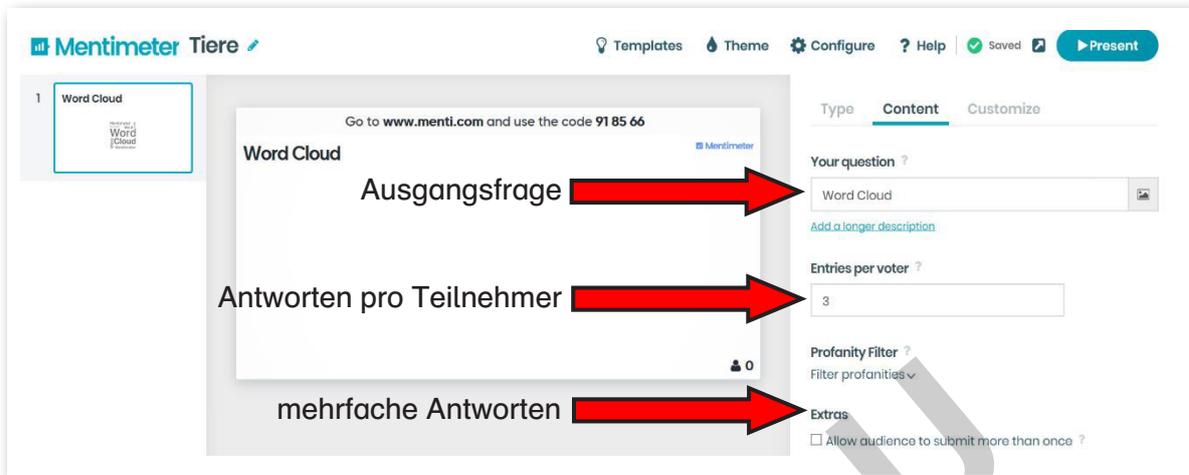
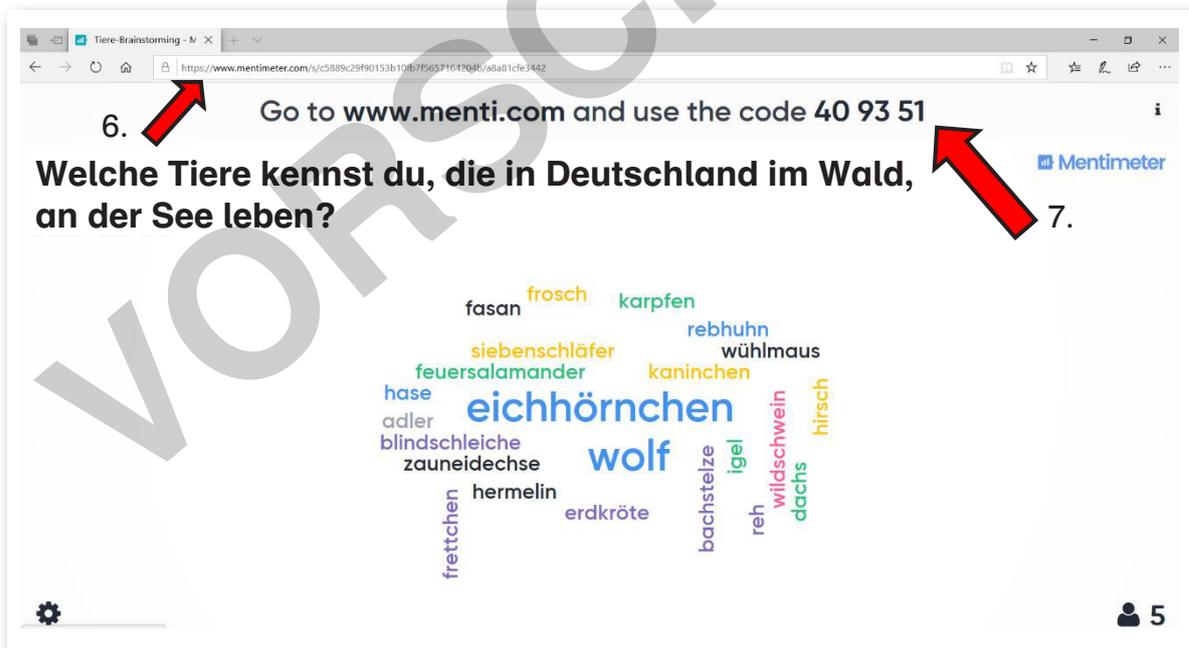


5. Nun können Sie die Ausgangsfrage eingeben, die Zahl der möglichen Antworten pro Teilnehmer wählen und durch ein Kreuz entscheiden, ob von einem Gerät mehrfach die Antworten eingegeben werden dürfen. Dies empfiehlt sich vor allem dann, wenn nicht alle Schüler über ein Endgerät verfügen.

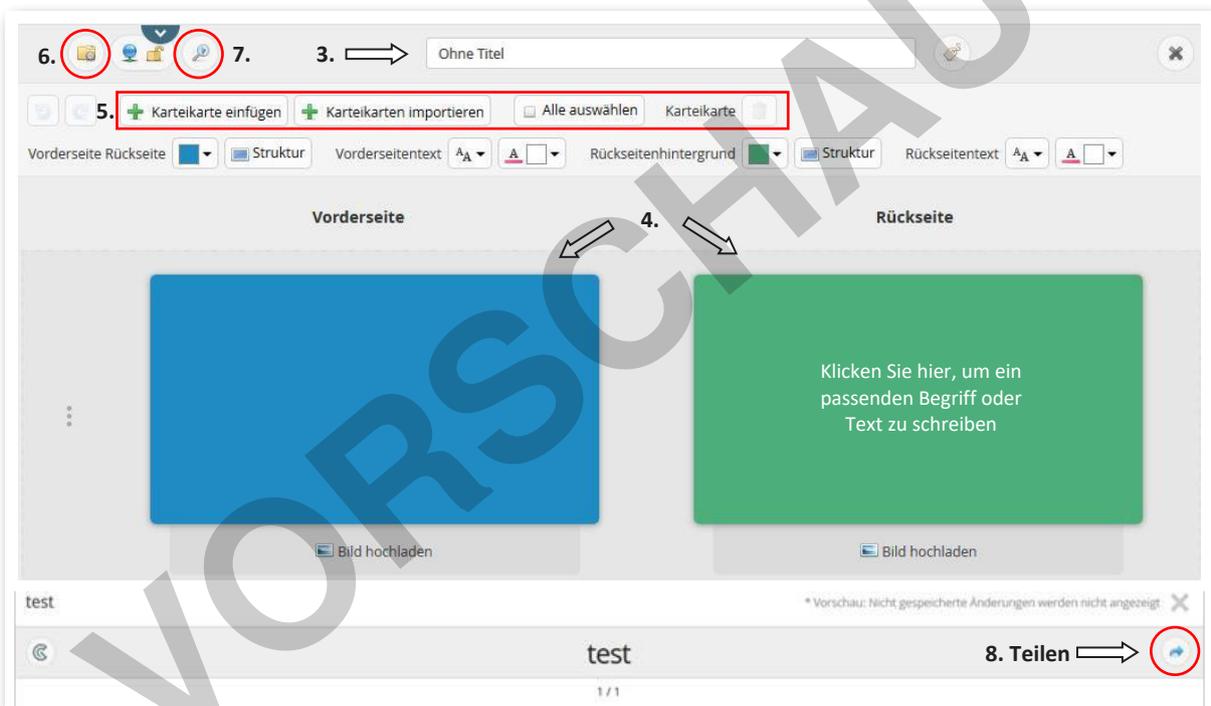
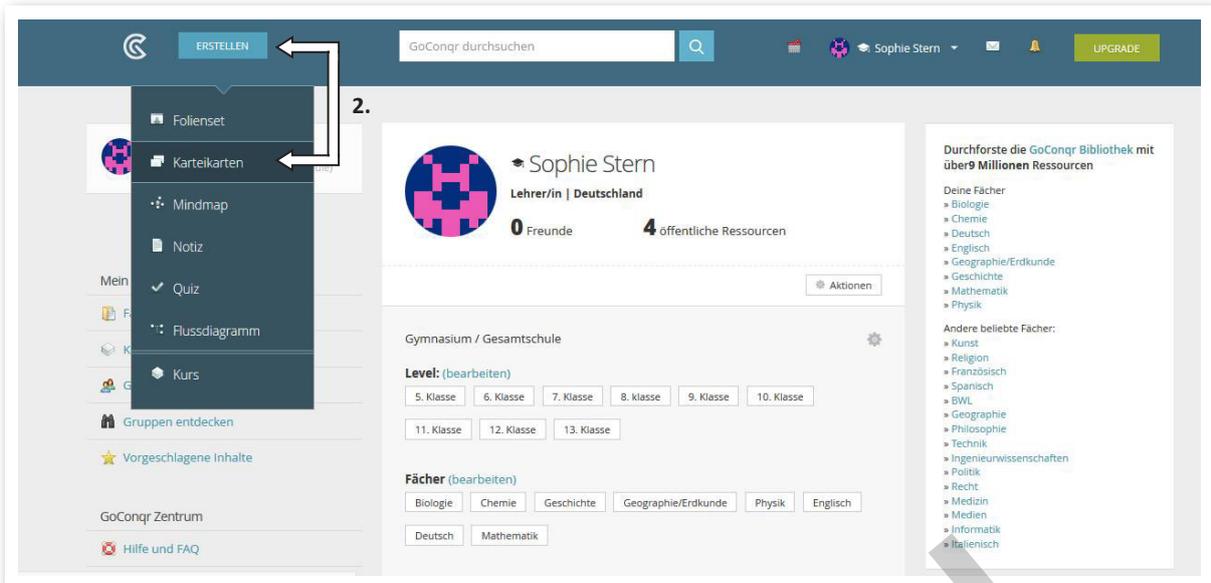


6. Die Schüler geben in ihren Browser im Internet die Webadresse www.menti.com ein und können, sobald sie den Code eingegeben haben, an der Umfrage teilnehmen.
7. Die Zahl am unteren rechten Bildrand gibt an, wie viele Schüler an der Umfrage bereits teilgenommen haben.

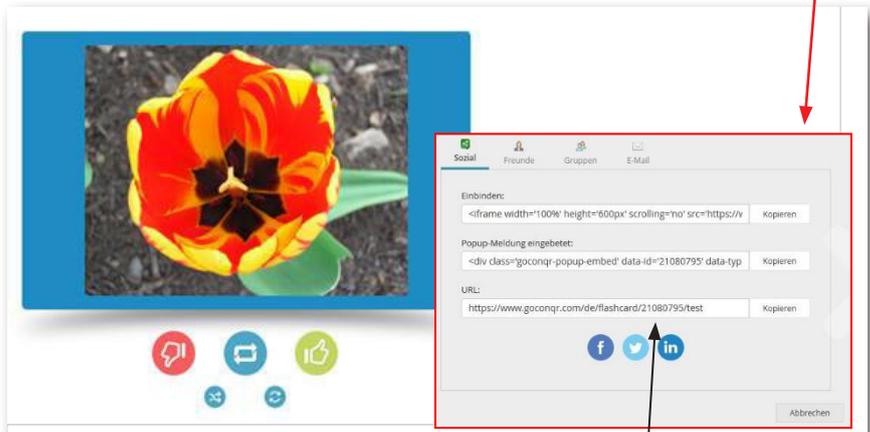


8. Das Ergebnis lässt sich auch in der freien Version von *Mentimeter* in eine PDF umwandeln.

Vielfalt des Lebens: Pflanzenreich



7. Vorschaufenster öffnet sich: Testen Sie die Lernkarten. Klicken Sie auf die blaue Fläche oder das Bild. Die Karte dreht sich um und es erscheint die Antwort: „Tulpenblüte“.



Sie hätten auch die Möglichkeit *GoConqr* zur Erstellung einer gemeinsamen Mindmap zu nutzen, ein Quiz oder ein Folienset zu erstellen (siehe z. in der Anleitung).

9. Erstellen Sie einen QR-Code und

zur Vollversion



netzwerk
lernen

© PERSEN Verlag

A. Trashmail – www.trash-mail.com

Digitale Kompetenz: Anlegen einer Wegwerf-E-Mail-Adresse

B. *Firsturl.de* – <https://firsturl.de/>

Digitale Kompetenz: Lange Webadressen kürzen

C. *Classroomscreen* – <https://classroomscreen.com/>

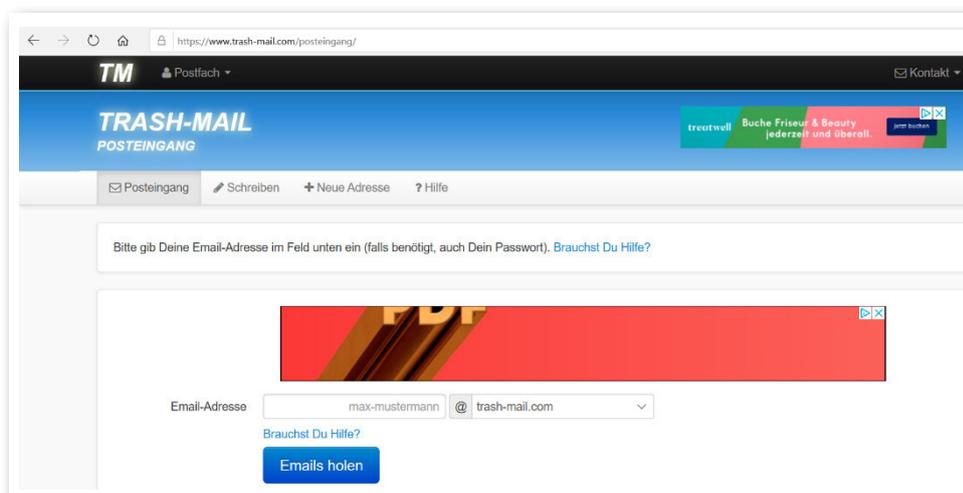
Digitale Kompetenz: Classroommanagement, Lärmampel, Klassenregeln, Gruppenarbeit organisieren ...

A. Anlegen einer Wegwerf-E-Mail-Adresse

Auf vielen Portalen, vor allem auch bei in diesem Heft vorgestellten Apps, ist eine Anmeldung erforderlich. Wenn die Schüler eigene E-Mail-Adressen nutzen sollen, muss vorher generell die Genehmigung der Eltern eingeholt werden. In manchen Schulen haben Schulen für ihre Schüler eigene E-Mail-Adressen eingerichtet, die dazu dienen, Hausaufgaben oder Ähnliches auszutauschen. Klären Sie in Ihrer Schule, ob solche Adressen auch für die Nutzung von Apps eingesetzt werden dürfen. Andernfalls müssen E-Mail-Postfächer eingerichtet werden. Aus Datenschutzgründen empfiehlt es sich, eine Wegwerf-E-Mail-Adresse zu nutzen. So kann man auch Schüler eigene Apps mit einer Wegwerf-E-Mail-Adresse erstellen lassen, ohne dass sie ihre privaten Daten preisgeben müssen. Es reicht nicht, bei einem beliebigen E-Mail-Anbieter einfach einen erfundenen Namen für die E-Mail-Adresse zu nutzen, denn bei den meisten Anbietern müssen eine bestehende E-Mail-Adresse, teilweise auch eine Postadresse, angegeben werden. Es gibt hierfür besondere E-Mail-Postfachanbieter, z. B.: *trash-mail.com*. Es ist auch hier ratsam, die Datenschutzbestimmungen der Anbieter zu lesen und zu entscheiden, ob Postfachanbieter, deren Server in der Europäischen Union stehen, zu bevorzugen sind. Generell sollten für Sie bei der Auswahl eines Anbieters folgende Dinge Priorität haben: Möglichkeit des Versendens und Empfangens von E-Mails, Speichervolumen des Postfaches (größere Mailanhänge könnten eventuell nicht versendet werden), Übersichtlichkeit und keine versteckten Kosten.

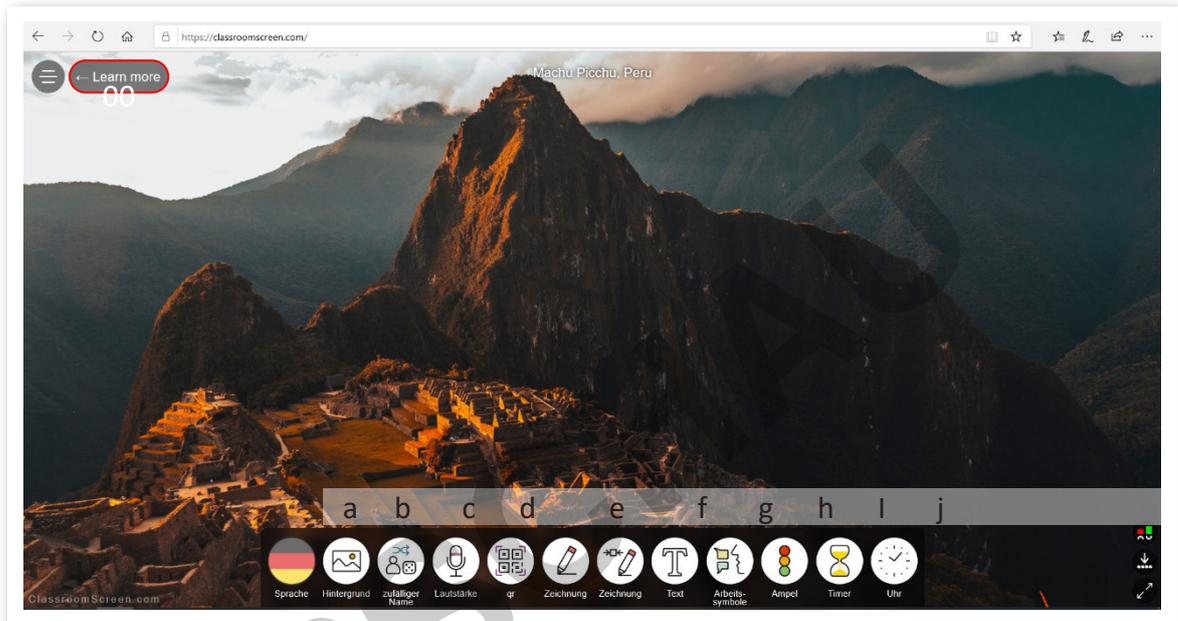
Beim Anbieter <https://www.trash-mail.com/> muss man keine persönlichen Daten angeben, um ein E-Mail-Postfach anzulegen. Man gibt einen Wunschnamen ein und kann sofort mit dieser E-Mail-Adresse arbeiten. Das Schreiben und Empfangen von E-Mails funktioniert sofort. Es empfiehlt sich, eine Liste mit den E-Mail Adressen der Schüler anzulegen und darauf zu achten, dass sich die Schüler ihren E-Mail Namen und ihr Passwort so notieren, dass sie sie immer griffbereit haben, wenn sie sie für die Nutzung von Apps benötigen.

Andernfalls müssen sich die Schüler eine neue Trash-Mail-Adressen erstellen.



C. Classroommanagement mit der App *Classroomscreen*

Einige Werkzeuge der App *Classroomscreen* wurden bereits im Themenblock „Vielfalt des Lebens“ im Unterthema „Blütenpflanzen“ vorgestellt. Allerdings hat diese App noch weitere sehr hilfreiche Werkzeuge zu bieten, die Sie täglich nutzen können. Diese App wird über den Internetbrowser <https://classroomscreen.com/> aufgerufen und direkt auf die interaktive Tafel projiziert. Die verschiedenen Werkzeuge (a bis j) werden durch Anklicken aktiviert, dann erscheint ein kleines, rundes Kreuz am Werkzeugsymbol. Sie können parallel mehrere Werkzeuge aktiv schalten und nutzen. Die Werkzeuge sind selbsterklärend, benötigt man dennoch Hilfe, kann man über die Schaltfläche „Learn more“ Tipps, allerdings nur auf Englisch, finden.



- Sie können für Ihren Unterricht thematisch passende Hintergründe hochladen.
- Zufallsgenerator für Gruppeneinteilungen: Hierfür ist es erforderlich, eine Klassenliste vorzubereiten, um diese als *.txt-Datei zu importieren, anschließend klickt man „choose“ an und es erfolgt eine automatische Auswahl von Schülern.
- Lautstärke: Eine mittlere Lautstärke wird eingestellt. Sobald es in der Klasse lauter wird, ertönt ein Signal.
- QR-Code-Generator: Link einfügen, ein QR-Code erscheint, „Grafik speichern unter“ ... (USB-Stick, Laptop, Festplatte).
- Unbegrenzt und begrenzt Zeichenfeld: Hier können Sie mit dem Whiteboardstift direkt zeichnen, aber auch Grafiken über das Symbol rechts unten im Feld einfügen.
- Feld zur Texteingabe per Tastatur: Dieses können Sie auch in ein Zeichenfeld schieben.
- Arbeitssymbole: Ruhe, Flüstern, Partnerarbeit, Gruppenarbeit
- Ampel: Diese ist manuell umzuschalten, indem man auf die Ampelfarben anklickt.
- Timer und Uhr: zum Einstellen einer Arbeitsphase