



Liebe Eltern und Erziehungsberechtigte,

an unserer Schule nutzen wir eine Vielzahl verschiedener digitaler Anwendungen, jede für bestimmte Zwecke zugeschnitten. Sie ermöglichen uns, sowohl in Präsenz als auch im Distanzunterricht, die Lerninhalte abwechslungsreich und z.T. mit „Spaßfaktor“ zu gestalten. Diese Anwendungen möchten wir Ihnen kurz vorstellen. Diese Liste wird – wenn nötig – regelmäßig aktualisiert. Sollten Sie weitere Fragen zu den verwendeten Anwendungen haben, wenden Sie sich bitte an die entsprechende Fachlehrkraft.

Die Anwendungen haben wir in folgende Kategorien eingeteilt und mit verschiedenen Farben markiert:

- Kollaboratives\* Lernen (\*alle Beteiligten können gemeinsam und gleichzeitig ein Projekt bearbeiten)
- Quiz/ Spiele
- Üben/ Lernen/ Wiederholen
- Lernzielkontrollen/Tests/interaktives Arbeiten
- Informationen/ Material

Verwendete Abkürzung: SuS = Schülerinnen und Schüler

Name der Anwendung/App	Beschreibung	Hinweise zur Anmeldung und Sichtbarkeit für die Lehrkraft
AdobeSpark	Lehrkraft erstellt für den Unterricht Social-Media-Grafiken, Websites oder kurze Videos	Keine Anmeldung erforderlich - es wird nur ein Link an die SuS weitergegeben
AnswerGarden	Möglichkeit zum Ideensammeln, Feedback einholen, Brainstorming	Keine Anmeldung erforderlich - es wird nur ein Link an die SuS weitergegeben
Antolin	Leseförderung	Anmeldung erforderlich, Passwort und Nutzernamen wird an Schüler gegeben, Lehrkraft kann Lernfortschritte sehen
Anton	Erarbeiten und Üben von Lerninhalten	Anmeldung mit zugewiesenem, für andere nicht zuordbaren Code, Lehrkraft kann den Lernfortschritt nachvollziehen
Edpuzzle	Interaktive Videos, Lehrkraft kann in Videos Fragen einfügen, die beantwortet werden müssen, bevor das Video weiterläuft.	Anmeldung mit Link und frei wählbarem Nicknamen. Nickname sollte der Lehrkraft mitgeteilt werden. Für Nutzung auf Smartphones oder Tablets wird die kostenlose App "Edpuzzle" benötigt. Dort braucht man zusätzlich den Klassencode, Lehrkraft kann Antworten einsehen, Ergebnis nachkorrigieren und kommentieren

Educ'Arte	Interaktive Schul-Mediathek des Kultursenders ARTE. Für alle Fächer und Klassenstufen	Keine Anmeldung erforderlich- es wird nur ein Link an die SuS weitergegeben
Kahoot	Quiz z.B. zur Wiederholung, Lernstandserhebung oder Abfrage von Vorwissen	Anmeldung mit Link und frei wählbarem Nicknamen, Nickname sollte der Lehrkraft mitgeteilt werden, Lehrkraft kann Antworten und Ergebnis einsehen.
Klett Augmented	Wird für die Lektüre in der 6. Kl. benötigt, um die Audiodateien nutzen zu können.	Anmeldung erforderlich
LearningApps	Lerninhalte spielerisch und abwechslungsreich wiederholen	keine Anmeldung erforderlich
learningsnacks	Fast wie ein Chat aufgebaute Möglichkeit zum Wiederholen und Üben.	Keine Anmeldung erforderlich - es wird nur ein Link an die SuS weitergegeben
lyricstraining	Songs (englische, deutsche und viele weitere Sprachen) hören und parallel im Lückentext des Songtexts die richtigen Wörter ergänzen; vier Schwierigkeitsstufen	kostenfreier Account für mehr Funktionen möglich, aber nicht Voraussetzung
Mentimeter	Begriffe/Gedanken sammeln, Abstimmungen durchführen	Keine Anmeldung erforderlich- die SuS brauchen lediglich einen Code von den Lehrkräften, um an der Umfrage teilzunehmen
oncoo	Feedback, Placemat, Lerntempoduett	Keine Anmeldung erforderlich- es wird nur ein Link an die SuS weitergegeben
Padlet	Plattform zum Hochladen von Material mit guter Möglichkeit zur übersichtlichen Ablage	Keine Anmeldung erforderlich, es wird nur der Link und ggf. ein Passwort benötigt
Planet Schule	Plattform mit z.T. interaktiven Unterrichtsmaterialien	Keine Anmeldung erforderlich- es wird nur ein Link an die SuS weitergegeben
Plickers	Quiz z.B. zur Wiederholung, Lernstandserhebung oder Abfrage von Vorwissen	Im Distanzlernen: Anmeldung mit individuellem Link  Im Präsenzunterricht: Die Schülerinnen und Schüler bekommen einen individuellen QR-Code auf einem Blatt und antworten durch das Hochhalten des Blattes, die Lehrkraft scannt die QR-Codes ein und je nachdem, welche Seite des Blattes nach oben zeigt, wird die Antwort anonym an die digitale Tafel übertragen. Lehrkraft kann Antworten und Ergebnisse einsehen
Seterra	Quiz zur Wiederholung bzw. zum Üben	Keine Anmeldung erforderlich- es wird nur ein Link an die SuS weitergegeben
Skribbl	Montagsmaler, Lehrkraft kann Begriffe aus dem Unterricht dort als Liste anlegen	Keine Anmeldung erforderlich - es wird nur ein Link an die SuS weitergegeben, diese geben sich dort einen Nicknamen, alle können Punktestand der Mitspieler sehen

TeacherMade	Interaktive Arbeitsblätter z.B. für Tests	Anmeldung mit Link und zugewiesener ID, Lehrkraft kann Antworten einsehen, Ergebnis nachkorrigieren und kommentieren
Teamfit	Gemeinsam sportliche Zeile stecken und erreichen.	Download der App und Registrierung erforderlich/ nicht verpflichtend, nur als freiwilliges Angebot.
Tinkercad	3-D Zeichenprogramm	SuS bekommen einen Nicknamen und einen Anmeldecode von der Lehrkraft
Vocaroo	Sprachaufzeichnungsassistent. SuS können einen Text (z.B. in Englisch, Dänisch, Deutsch) vorlesen, mit Vocaroo aufzeichnen und anschließend per Mail oder QR-Code an die LK senden.	Keine Anmeldung erforderlich. Zugriff auf Mikrofon muss gestattet werden.