



DIGITALE WERKZEUGKISTE eROM

11 Werkzeuge für die Entwicklung von Unterrichtsbausteinen kompakt beschrieben

Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum (Hrsg.). (2018).
Digitale Werkzeugkiste eROM. Graz: ÖSZ.

Autorin: MMag. Dr. Elke Höfler
Redaktion: Verena Reiter
Lektorat: textzentrum Graz

Design & Layout: Kontraproduktion Gruber & Werschitz OG
Illustrationen: Stephanie Obermayer

Letzter Zugriff auf sämtliche angegebene Links: 22.8.2018

Diese Broschüre steht unter www.oesz.at/publikationenshop
zum freien Download zur Verfügung.



MEDIENINHABER UND HERAUSGEBER

Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum
Geschäftsführung: Gunther Abuja
A-8010 Graz, Hans Sachs-Gasse 3/1
Tel.: +43 316 824150-0, Fax: +43 316 824150-6
office@oesz.at, www.oesz.at

 **Bundesministerium**
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

EINE INITIATIVE DES

Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung
A-1014 Wien, Minoritenplatz 5
www.bmbwf.gv.at

Alle Rechte vorbehalten.

© Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum, Graz 2018.

INHALT

Vorwort	.7
AnswerGarden	.9
LearningApps	.12
MakeBeliefsComix	.16
Padlet	.19
QRCode Monkey	.23
Quizizz	.26
Quizlet	.30
Tutory	.34
Vocaroo	.38
Wortwolken	.41
ZUMpad	.44

VORWORT

Es gibt eine Vielzahl an digitalen Werkzeugen, die im sogenannten Web 2.0 entstanden sind und das gemeinsame Arbeiten, das interaktive Üben, das Kommunizieren, aber auch das Präsentieren und Evaluieren und Gestalten von Materialien erleichtern. Hier den Überblick zu bewahren ist schwierig. Zudem kennt man die Firmen, die hinter diesen Werkzeugen stehen, oft nicht und man weiß nicht, wo die Daten gespeichert werden.

Die vorliegende Werkzeugkiste stellt eine Auswahl an elf in der Praxis erprobten Werkzeugen vor, die alle folgende Auswahlkriterien erfüllen mussten:

1. Die Werkzeuge müssen schon länger vorhanden sein und eine gewisse Stabilität aufweisen.
2. Die Werkzeuge müssen zumindest in einer Basisversion kostenlos sein, wobei die Basisversionen einen gewissen Umfang haben müssen.
3. Die Werkzeuge müssen mit unterschiedlichen Geräten (Computer, Tablet, Smartphone) funktionieren und dabei auch betriebssystemunabhängig sein.
4. Die Werkzeuge müssen für die Schüler/innen ohne Anmeldung verfügbar sein.
5. **Werkzeuge, die in einer europäischen Firma entwickelt wurden**, werden bevorzugt.
6. Die Werkzeuge müssen möglichst intuitiv in der Bedienung sein und ein schnelles, effizientes Arbeiten erlauben.
7. Die Werkzeuge sollten nicht nur eine Funktionalität besitzen, sondern sich für mehrere didaktische Settings einsetzen lassen.
8. Die Werkzeuge müssen den Praxistest in einer realen Unterrichtssituation überstanden haben, d. h., sie sind unterrichtserprobt.
9. Die Werkzeuge müssen für den Einsatz im Sprachunterricht geeignet sein.

Informationen, wie man am besten mit den Tools arbeitet, finden Sie unter der Rubrik Tutorials – hier gibt es kurze Erklärvideos und eine Einführung, wie die unterschiedlichen Features der Tools verwendet werden.

Nicht bei allen Werkzeugen konnten alle Parameter eingehalten werden, die tabellarische Aufbereitung soll aber einen schnellen Überblick über die Werkzeuge und ihre Funktionalitäten, ihre Stärken und Schwächen und auch ihre Potenziale geben.

Weitere Werkzeugbeschreibungen und Unterrichtsbeispiele finden Sie in folgenden Publikationen:

- Busch, Michael (2018). *55 Webtools für den Unterricht. Einfach, konkret, step-by-step.* Augsburg: Auer Verlag.
- Höfler, Elke & Wagner, Jürgen (2018). *Sprachenlernen 2.0 – Beispiele aus der Praxis an Schule und Hochschule.* Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch. [in print]
- Strasser, Thomas (2018). *Mind the App! 2.0 – Inspiring tools and mobile learning activities for your class.* Innsbruck: Helbling Verlag.
- Wagner, Jürgen & Heckmann, Verena (2012) (Hrsg.). *Web 2.0 im Fremdsprachenunterricht. Ein Praxisbuch für Lehrende in Schule und Hochschule.* Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.
- Wampfler, Philipp (2017). *Digitaler Deutschunterricht. Neue Medien produktiv einsetzen.* Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Für diese 11 Tools wurden exemplarisch Aufgaben für die Sprachen Französisch, Spanisch und Italienisch erstellt:

- *Digitale Werkzeugkiste eROM – Baustein Französisch*
- *Digitale Werkzeugkiste eROM – Baustein Italienisch*
- *Digitale Werkzeugkiste eROM – Baustein Spanisch*

Viel Freude mit der Auswahl und beim Schmökern!

ANSWERGARDEN

 answergarden.ch

Erscheinungsjahr: 2010

Firmensitz: Amsterdam, Niederlande



VIELSCHICHTIGKEIT



USERFREUNDLICHKEIT



Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Safari

AnswerGarden ist ein browserbasiertes Werkzeug zum Sammeln von Ideen, kurzen Antworten und Reaktionen der Lerner/innen. Die eingegebenen Begriffe werden in Form einer Wortwolke dargestellt, die auf Basis einer Frequenzanalyse wie folgt aussieht: Wird ein Begriff mehrmals eingegeben, wird er größer dargestellt. Seltene Begriffe sind demnach kleiner dargestellt. Dabei können unbegrenzt viele Personen gleichzeitig ihre Ideen und Antworten eingeben. Sie benötigen hierfür lediglich einen Internetzugang (via Smartphone, Tablet, Laptop) und tippen den Weblink, der zum AnswerGarden führt, in den Browser ein oder scannen den automatisch erstellten QR-Code.

Anmeldung erforderlich?	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Anmeldung ist weder notwendig noch möglich (weder für die Lehrperson noch für die Lerner/innen). - Beim Erstellen des AnswerGardens kann man ein Passwort setzen, mit dem man Administrator/innen-Rechte erhalten kann.
Kategorie(n)	- Kollaboration
Didaktische Relevanz	- Mit einem AnswerGarden können gemeinsam Ideensammlungen erstellt und/oder Entscheidungen getroffen werden. Die Zusammenarbeit erfolgt in Echtzeit und synchron. Der Zugang zum AnswerGarden ist niederschwellig-intuitiv.
Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden	<ul style="list-style-type: none"> - Einholen von kurzem und anonymem Feedback (siehe Zeichenbeschränkung) - Brainstorming (Cyberstorming) - Sammeln von Begriffen - Vorerhebung vorhandenen Vokabelwissens - Sammeln zentraler Informationen (z. B. Lieblingssänger/innen, Lieblingsfußballer/innen) - Erstellen einer kurzen Umfrage

- Nützliche Tipps
- Die Antwortlänge kann auf 20 oder 40 Zeichen (inkl. Leerzeichen) eingestellt werden.
 - Es gibt verschiedene Modi, die ausgewählt werden können (u. a. „Moderator“, „Classroom“ und „Brainstorming“).
 - Der QR-Code für die Übung wird automatisch erstellt.
 - Die Antworten können zur Ergebnissicherung als Bild oder als Excel-Tabelle gespeichert werden.
 - Das Admin-Passwort kann man sich per Mail zuschicken lassen. Das zugesandte Mail enthält daraufhin sowohl das Passwort als auch den Link zum *AnswerGarden*.
 - Ist der „Moderator-Modus“ eingestellt, so landen alle Antworten im sogenannten Anti-Garden. Von dort können sie mittels Doppelklick in den „echten“ *AnswerGarden* verschoben werden. Der *Anti-Garden* ist für Nicht-Admins nicht sichtbar.
 - Die eigene Eingabe jedes Lernenden erscheint am Bildschirm in blauer Schrift.

- Was sollte man beachten?
- Setzt man kein Admin-Passwort, kann der *AnswerGarden* nachträglich nicht verändert werden. Außerdem können unerwünschte oder unpassende Antworten nicht gelöscht werden.
 - *AnswerGarden* funktioniert ohne Anmeldung (sowohl für die Lehrperson als auch die Lerner/innen). Es ist somit auch nicht möglich, zu sehen, wer was eingegeben hat.
 - Bei größeren Gruppen braucht *AnswerGarden* manchmal etwas Zeit zum Synchronisieren der Inhalte.

Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?

- unbeschränkt

Technische Details

- *AnswerGarden* funktioniert browserbasiert und somit auch auf allen Smartphones und Tablets. Für das iPad steht eine eigene App als Download zur Verfügung (itunes.apple.com/us/app/answergarden-ad-free/id1069401641?mt=8).

- Was sollte man wissen?
- Alle getroffenen Einstellungen können jederzeit geändert werden.
 - *AnswerGarden* kommt beinahe ohne grafische Elemente aus und belastet das Datenvolumen nur mäßig.
 - Jede/r, der/die über den Link verfügt, kann am *AnswerGarden* mitarbeiten.
 - Legt man die Maus auf einen Begriff, so erscheint eine Zahl, die angibt, wie oft der Begriff eingegeben wurde.



- Eine aktive Internetverbindung ist notwendig.
- Man sieht nicht, wer welche Antwort eingegeben hat.
- Tippfehler werden nicht ausgebessert.
- Die grafische Gestaltung der Oberfläche ist eher einfach.
- Die Oberfläche ist nur auf Englisch verfügbar.



- Die Zusammenarbeit erfolgt in Echtzeit und synchron.
- Weder für die Lehrperson noch für die Lerner/innen ist eine Anmeldung erforderlich.
- Die Bedienung ist einfach und intuitiv.
- Das Erstellen eines *AnswerGarden* geht schnell und ist sehr einfach.
- Die Anwendung ist kostenlos.
- Unerwünschte oder unpassende Eingaben können vom Admin gelöscht werden.
- Die fertigen Wortwolken können als Bild oder Tabelle heruntergeladen und weiterverwendet werden.

TUTORIALS



- www.youtube.com/watch?v=XOc45qW4U4I (Ulrike Hanke, Deutsch)
- www.schule.at/news/detail/answergarden-brainstorming-und-mehr.html
- www.youtube.com/watch?v=Hy70YjUsaeE (Russell Stannard, Englisch)
- www.youtube.com/watch?v=uD-8XQCnMK8 (Richard Byrne, Englisch)

LEARNINGAPPS

learningapps.org



Erscheinungsjahr: 2011-2013 (Forschungs- und Entwicklungsprojekt); 2015 wird der Verein LearningApps – interaktive Lernbausteine gegründet (verein.learningapps.org)

Firmensitz: Bern, Schweiz

VIELSCHICHTIGKEIT ★★ ★★ ★★
USERFREUNDLICHKEIT 👍 👍 👍

Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Internet Explorer, Safari

LearningApps ist eine browserbasierte Anwendung, mit deren Hilfe interaktive und multimediale Lehr- und Lernbausteine, hier Apps genannt, erstellt werden können. Diese Mini-Anwendungen können anhand einer Vorlage oder leer erstellt werden. Für alle Mini-Anwendungen sind passende Anschauungsbeispiele vorhanden.

Anmeldung erforderlich?	- Um selbst LearningApps zu erstellen: Ja - Um vorhandene LearningApps anderer zu nutzen: Nein
-------------------------	---

Erforderliche Informationen	- E-Mail-Adresse, Benutzername, Passwort
-----------------------------	--

Kategorie(n)	- Evaluation und Übung - Kollaboration
--------------	---

Zusätzliche Beschreibung	Zurzeit stehen 20 Formate zur Verfügung:	
	- Paare zuordnen	- Millionenspiel
	- Gruppenzuordnung	- Gruppenpuzzle
	- Zahlenstrahl	- Kreuzworträtsel
	- Einfache Reihenfolge	- Zuordnung mit Landkarte
	- Freie Textantwort	- Wortgitter
	- Zuordnung auf Bild	- Wo liegt was?
	- Multiple-Choice-Quiz	- Pferderennen
	- Lückentext	- Hangman
	- App-Matrix	- Paarespiel (Memory)
	- Audio/Video mit Einblendungen	- Schätzen

Durch den multimedialen Charakter lassen sich sowohl Text als auch Bild, Ton und Video integrieren und miteinander kombinieren. Zusätzlich stehen noch zwölf Unterrichtswerkzeuge innerhalb von LearningApps zur Verfügung:

- Gemeinsam schreiben mit Etherpad¹
- Pferderennen Präsentationsmodus
- Mindmap
- Chat
- Wandtafel-Fußball
- Timer
- Abstimmung
- Pinnwand
- Notizbuch
- Gruppen bilden
- Kalender
- Bilder gemeinsam markieren

Didaktische Relevanz	- Die Plattform richtet sich an alle Altersstufen: von Kindergärten über Volksschulen bis hin zu weiterführenden Schulen. - Durch autokorrektive Übungen können die Schüler/innen eine Übung in ihrem eigenen Tempo ausfüllen und öfters wiederholen. So ist eigenständiges und individuelles Lernen gewährleistet. - Mit dieser App kann man die Formate für Sprachverwendung im Kontext (SiK), die für die Reifeprüfung gefordert werden, digital umsetzen.
----------------------	---

Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden	- Schüler/innen erstellen nach dem „Lernen-durch-Lehren-Ansatz“ Materialien für ihre Peergroup - Lernzielkontrollen zur Selbstüberprüfung - Angebote für unterschiedliche Bedürfnisse (Binnendifferenzierung innerhalb des Klassenzimmers) - Übungs-Formattraining für die schriftliche Reifeprüfung SiK (Sprache im Kontext) (z. B. Multiple Choice, Lückentext, Zuordnung)
---	---

Nützliche Tipps	- Unter „Apps durchstöbern“ kann man vorhandene Apps suchen und ausprobieren. - Gefällt eine App, kann man diese – wenn man angemeldet ist – unter „Meine Apps“ abspeichern und weiterbearbeiten. So kann man vorhandenes Material auf die eigenen Bedürfnisse anpassen. - Stellt man den Vollbild-Link einer LearningApp zur Verfügung, passt sich dieser besser an unterschiedliche Bildschirmgrößen an und die Schüler/innen können die Lösung nicht nachsehen (was unter „Ähnliche App erstellen“ möglich wäre). - LearningApps stellt sowohl einen Link als auch einen QR-Code automatisch zur Verfügung.
-----------------	---

¹ – Etherpad ist ein Texteditor, der die gemeinsame Arbeit an einem Text bzw. die gemeinsame Bearbeitung eines Textes ermöglicht.

	<ul style="list-style-type: none"> - Will man sehen, ob die Schüler/innen die Apps ausfüllen, muss man für die Schüler/innen eine eigene Klasse auf <i>LearningApps</i> anlegen. In der Statistik lässt sich nachvollziehen, ob die App (erfolgreich) erledigt wurde oder nicht. - Es gibt ein großes Repertoire an Übungen, die man sofort verwenden kann. - Erstellt man selbst eine App und stellt diese auf „öffentlich“, so ist man damit einverstanden, dass andere die App verwenden und auch adaptieren.
Was sollte man beachten?	<ul style="list-style-type: none"> - Die <i>LearningApps</i> können von den Lerner/innen zum einen konsumiert, zum anderen aber auch produziert werden. - Da es sich um eine Web-Anwendung handelt, muss man besonders auf das Urheberrecht aufpassen. - Viele der <i>LearningApps</i> sind von Lernenden erstellt und oftmals fehlerhaft. Es empfiehlt sich, die ausgewählten Apps zu testen, bevor diese an die Schüler/innen gegeben werden.
Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?	<ul style="list-style-type: none"> - Die meisten Apps werden alleine absolviert, für einige gibt es aber auch einen Mehrspielermodus, z. B. „das Pferderennen“.
Technische Details	<ul style="list-style-type: none"> - <i>LearningApps</i> funktioniert browserbasiert und somit auch auf allen Smartphones und Tablets.
Was sollte man wissen?	<ul style="list-style-type: none"> - Hat man keine Klassen angelegt, lässt sich nicht überprüfen, ob eine App erledigt wurde oder nicht. - <i>LearningApps</i> bietet die Möglichkeit, Bilder direkt in Bilddatenbanken wie <i>Pixabay</i>, <i>Wikimedia</i> und <i>FlickR</i> zu suchen (Filter: CC-Lizenz², damit man zu den Bildern kommt, die man urheberrechtlich verwenden darf). Die richtige Lizenz wird aus der Datenbank automatisch übernommen. - Videos können bei <i>LearningApps</i> nur über <i>YouTube</i> eingebettet werden. Alternative Anbieter, wie <i>Vine</i>, funktionieren nicht. - Bilder können direkt auf <i>LearningApps</i> zugeschnitten und adaptiert werden - Der Filter nach Klassenstufe wurde nachträglich implementiert und funktioniert nicht immer fehlerfrei. - Die Text-to-Speech-Funktion von <i>LearningApps</i> funktioniert relativ gut. - Gerade beim Paare-Suchen lassen sich zusätzliche Elemente einfügen, die nicht zur Lösung benötigt werden, was den Ansprüchen der Reifeprüfung entspricht.

² – Mit einer CC-Lizenz versehene Materialien dürfen – je nach Lizenztyp – von anderen für den eigenen Unterricht verwendet, adaptiert und vervielfältigt werden.



- Die Vorlagen sind nur eingeschränkt anpassbar.
- Das Feedback ist meist wenig differenziert.
- Bei vorhandenen *LearningApps* sind die Arbeitsaufträge oftmals missverständlich formuliert.
- Eine funktionierende Internetverbindung ist notwendig.
- *LearningApps* sind nicht zum Ausdrucken konzipiert.



- Für die Lerner/innen ist keine Anmeldung erforderlich.
- Die Bedienung ist einfach und intuitiv.
- Das Erstellen eines QR-Codes übernimmt das Programm.
- Die Anwendung ist kostenlos.
- Die Übungen sind interaktiv und multimedial.
- Auf das Einhalten urheberrechtlicher Bestimmungen wird z. B. durch das Anbieten passender Bilddatenbanken geachtet.
- Zum Erstellen von Selbstlernübungen gut geeignet (auch für Schüler/innen).
- Es gibt viele verschiedene Werkzeuge und Übungsformate, die einfach angepasst werden können.

TUTORIALS



- learningapps.org/tutorial.php
- www.youtube.com/watch?v=hNgFXHv6els (LearningApps, Englisch)
- www.schule.at/tools/werkzeuge-fuer-den-unterricht/detail/learningappsorg.html
- www.e-teaching.org/technik/produkte/learningappssteckbrief
- lernen.goethe.de/lernplattform/DIGU/LEARNINGAPPS.org.pdf
- www.youtube.com/watch?v=5ROqJDx2ybc (Andreas Kalt, Deutsch)

MAKEBELIEFSCOMIX

www.makebeliefscomix.com



Erscheinungsjahr: 2006

Firmensitz: New York City, New York (USA)

VIELSCHICHTIGKEIT 

USERFREUNDLICHKEIT 

Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Internet Explorer (ab Version 11), Safari

MakeBeliefsComix ist eine browserbasierte Anwendung, die es ermöglicht, Comics im Browser zu erstellen. Dabei kann aus einer großen Auswahl an Elementen gewählt werden, sowohl die Hintergrundelemente als auch Personen und Accessoires betreffend. Zurzeit sind maximal neun Comicfelder in der Erstellung möglich. Als Auswahloptionen stehen folgende Kategorien zur Verfügung: „Characters“, „Balloons“, „Objects“, „Word“ und „Backgrounds“. Die fertigen Bilder können als Bild auf dem Computer gespeichert oder sofort ausgedruckt werden. Ist man bei MakeBeliefsComix angemeldet, können die Comics auch online gespeichert werden. Man kann die Comics auch per Mail verschicken. Die Website ist in Englisch verfügbar.

Anmeldung erforderlich?	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Anmeldung ist nicht notwendig, um die Anwendung vollwertig zu nutzen. - Um die Comics online zu sichern, kann jedoch ein Konto angelegt werden.
Erforderliche Informationen	<ul style="list-style-type: none"> - Will man sich anmelden: Benutzername, Passwort und optional E-Mail-Adresse
Kategorie(n)	<ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung - Präsentation
Didaktische Relevanz	<ul style="list-style-type: none"> - Comics sind kreative Ausgangspunkte für Rede- und Schreibenanlässe – die vor allem aber von den Lerner/innen selbst erstellt werden können.
Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden	<ul style="list-style-type: none"> - Verbildlichung eines literarischen Werks - Klassische Bildgeschichte verschriftlichen, z. B. Beschreibung von skurrilen Alltagssituationen - Anfang einer Fortsetzungsgeschichte - Leerer Comic, in den die Sprechakte einzutragen sind - Impulsbild für Reflexion (z. B. innerer Monolog) - Einstieg in ein neues Thema - Dekoratives Element auf Arbeitsblättern oder in Präsentationen

Nützliche Tipps

- 26 Ideen für den Einsatz im Klassenzimmer hat Bill Zimmermann, der Vater von MakeBeliefsComix, zusammengefasst (www.makebeliefscomix.com/26-ways-to-use-mbc-in-the-classroom).
- Fügt man eine Sprechblase hinzu, so sollte man vorab wissen, wieviel Text man hineinschreiben will. Verändert man die Größe der Sprechblase, wird der eingefügte Text proportional mit verändert.
- Die Webseite von *MakeBeliefsComix* liefert gerade für Englischlehrende zahlreiche Materialien mit Schreibenanlässen (www.makebeliefscomix.com/hundreds-of-printables), die aber für alle Fächer als Anregung dienen können.
- Es finden sich zahlreiche Rede- und Schreibenanlässe an unterschiedlichen Stellen auf der Webseite für Englisch – diese können einfach in anderen Sprachen nachgebaut werden (www.makebeliefscomix.com/comic-strip-starters).
- Will man Akzente einfügen, so wird man auf dieser Seite fündig (www.makebeliefscomix.com/language-options).
- Unter der Unterseite „Special Needs“ finden sich zahlreiche Anregungen für Lerner/innen mit speziellen Bedürfnissen (www.makebeliefscomix.com/special-needs).
- Allgemeine Ideen für Schreibenanlässe, über das Erstellen von Comics hinaus, finden sich unter „Story Ideas“ (www.makebeliefscomix.com/story-ideas).

Was sollte man beachten?

- Geht man im Browser zurück oder schließt man den Browser, dann ist der Comic verschwunden. Er wird nicht automatisch gespeichert.
- Das jeweils rote Comicfeld ist immer das aktive. Bevor man Elemente hinzufügt, muss man das passende Feld auswählen.
- Will man Elemente im Comicfeld bewegen oder die Größe ändern, so muss man dieses Element anklicken, erst dann kann die Aktion ausgeführt werden.
- Man braucht einen aktuellen Flashplayer, damit die Anwendung funktioniert.
- Drückt man den Comic aus, so ist eine Art Wasserzeichen am Blatt, das nicht entfernt werden darf. Am Comic selbst gibt es kein Wasserzeichen.

Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?

- Einzelarbeit

Technische Details

- *MakeBeliefsComix* funktioniert browserbasiert und somit auch auf allen Smartphones und Tablets.

Was sollte man wissen?

- Die Bedienoberfläche von *MakeBeliefsComix* kann auf Englisch und auf Spanisch eingestellt werden.
- *MakeBeliefsComix* war flashbasiert, funktioniert nun aber auf Smartphone und Tablets einwandfrei.
- Die Erstellung von Comics am Smartphone/Tablet ist ein wenig mühsamer, weil der Bildschirm sehr klein ist.
- Man kann, wenn man während des Erstellens merkt, dass man noch zusätzliche Comicfelder braucht, diese auch nachträglich hinzufügen.

FAZIT: MAKEBELIEFSCOMIX



- Eine aktive Internetverbindung ist notwendig.
- Die Webseite ist nur auf Englisch und Spanisch verfügbar.
- Die einzelnen Elemente und v. a. die Sprechblasen lassen sich nicht anpassen. So kann man bei den Charakteren z. B. keine Emotionen ändern.



- Die Bedienung ist einfach und intuitiv.
- Die Anwendung ist kostenlos.
- Es gibt auf der Webseite zahlreiche Ideen und Anregungen, die man in den jeweiligen Sprachen anpassen kann.
- Mit wenigen Handgriffen lassen sich spannende Ergebnisse erzielen.
- Die Anwendung ist so einfach, dass sie auch in der Volksschule anwendbar ist.
- Die Webseite ist zwar nur auf Englisch und Spanisch verfügbar, es bedarf aber keiner weiteren Sprachen, da sie so intuitiv ist.

TUTORIALS



- www.teachertrainingvideos.com/teacher-tools-online/make-beliefs-comix.html (Russell Stannard, Englisch)
- www.tibs.at/content/selbst-gemachte-comics-im-unterricht
- www.schule.at/tools/werkzeuge-fuer-den-unterricht/detail/make-beliefs-comix-comics-erstellen.html
- www.makebeliefscomix.com/26-ways-to-use-mbc-in-the-classroom
- www.youtube.com/watch?v=BtVIXAICRGU (Richard Byrne, Englisch)
- www.youtube.com/watch?v=D3Yc5qjYlJU (Rebecca T, Englisch)

PADLET

www.padlet.com



Erscheinungsjahr: 2008

Firmensitz: San Francisco, Kalifornien (USA)

VIELSCHICHTIGKEIT



USERFREUNDLICHKEIT



Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Safari

Padlet ist eine browserbasierte Online-Pinnwand, auf der gemeinsam, kollaborativ und in Echtzeit Gedanken und Ideen gesammelt werden können. Bilder, Text, Videos, Dokumente, Weblinks, Sprachaufnahmen und Zeichnungen lassen sich ebenso einfügen wie interaktive Karten. Die Pinnwand wird im Hintergrund immer aktualisiert und synchronisiert. Das Speichern erfolgt automatisch. Erstellt man ein neues Padlet, kann man zwischen sechs verschiedenen Vorlagen auswählen und gleichzeitig auch Beispiele anschauen (z. B. eine Kanban-Liste³ oder ein Organigramm). Diese Beispiele kann man auch übernehmen und für sich selbst abspeichern. Das Hintergrundbild des Padlets lässt sich individuell auswählen und somit auf die jeweiligen Bedürfnisse anpassen (thematisch, formal). Lernende können per Mail eingeladen werden oder ihnen wird der Zugang über einen Weblink oder einen QR-Code ermöglicht, die von Padlet automatisch erzeugt werden. Ein fertiges Padlet kann als Bild oder als PDF heruntergespeichert werden, sodass die Ergebnisse gesichert werden können.

Anmeldung erforderlich?	- Zum Erstellen einer Pinnwand: Ja - Zum Lesen oder Schreiben auf einer Pinnwand: Nein
Erforderliche Informationen	- E-Mail, Benutzername, Passwort - Anmeldung über ein Google- oder Facebook-Konto ist möglich
Kategorie(n)	- Kollaboration - Kommunikation - Organisation - Präsentation
Didaktische Relevanz	- Die didaktische Relevanz dieses Werkzeugs ist sehr hoch. Es lässt sich zur Kommunikation ebenso einsetzen wie zur Kollaboration, zur Präsentation von Inhalten, aber auch zur Evaluation. Gleichzeitig können die Nutzer/innen ihre Medienkompetenz trainieren.

3 – Eine Kanban-Liste ist eine Weiterentwicklung der To-do-Liste. Weitere Informationen: kanbanflow.com.

Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden	<ul style="list-style-type: none"> - Sammlung von Ideen und Gedanken in schriftlicher Form (als Text) oder Sammlung von Weblinks, Videos, Bildern - Projektmanagement - To-do-Listen erstellen - Brainstorming (inkl. Clustering) - Planung einer Veranstaltung - Feedback - Multimediale Präsentation von Rechercheergebnissen, Projekten, Referaten - Erstellung eines Portfolios - Lesetagebuch - Video-Playlist 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Padlet</i> hieß in einer früheren Version <i>Wallwisher</i> – einige Tutorials beziehen sich noch darauf. - Man kann die Wand „privat“ (nur per Mail eingeladene Personen können zugreifen) zur Verfügung stellen, „passwortgeschützt“ (man braucht zum Zugriff den Link und das Passwort), „geheim“ (man braucht zum Zugriff den Link, die Wand wird aber nicht über die Google-Suche gefunden) oder „öffentlich“ (die Wand wird über die Google-Suche gefunden). - <i>Padlet</i> kann nur genutzt werden, wenn man angemeldet ist. - Man kann sich die Statistik der Zugriffe ansehen, erkennt aber nicht, ob einzelne Personen zugegriffen haben.
Nützliche Tipps	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzt man <i>Padlet</i> zum ersten Mal, sollte man es mit verschiedenen Geräten ausprobieren, weil die Bedienoberfläche am Computer und am Smartphone bzw. Tablet ein wenig anders aussieht. - <i>Padlet</i> hat einen „Moderations-Modus“: Die eingeladenen Nutzer/innen posten an die Pinnwand, diese bleibt aber leer, bis der/die Admin den Post freigibt. Wählt man diesen Modus, sollten die Nutzer/innen darüber informiert werden. Sie könnten sonst eventuell mehrfach posten, weil sie befürchten, der erste Post sei nicht angekommen. - Der Weblink auf das <i>Padlet</i> kann personalisiert werden. - Man kann ein <i>Padlet</i> auch mit einem Passwort schützen. - Lädt man das fertige <i>Padlet</i> als PDF herunter, bleiben die Weblinks und Videos anklickbar. Es kann z. B. eine Broschüre entstehen. - In der aktuellen Version von <i>Padlet</i> lassen sich Schriftarten anpassen. - Wenn man sich während des Erstellens eines <i>Padlets</i> entscheidet, ein anderes Format zu benötigen (also z. B. Regal statt Stream), so kann dies auch nachträglich noch geändert werden. - Inspirationen kann man auch in der Galerie finden (padlet.com/gallery). 	<ul style="list-style-type: none"> - unbeschränkt
Was sollte man beachten?	<ul style="list-style-type: none"> - In der kostenfreien Version können nur drei <i>Padlets</i> erstellt werden. Danach kann man jedoch eines löschen und hat somit wieder ein <i>Padlet</i> „frei“. - Da die Nutzer/innen nicht angemeldet sind, sieht man nicht, wer was postet. Damit die Mitarbeit nachvollziehbar ist, sollen die Schüler/innen ihren Namen in das Posting schreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> - Technische Details <ul style="list-style-type: none"> - <i>Padlet</i> funktioniert browserbasiert und somit auch auf allen Smartphones und Tablets. - Für iOS (itunes.apple.com/at/app/padlet/id834618886?mt=8) und Android (play.google.com/store/apps/details?id=com.wallwisher.Padlet&hl=de) gibt es jeweilige Apps. - Was sollte man wissen? <ul style="list-style-type: none"> - Wer sich einen kostenpflichtigen Account zulegen möchte, um alle Vorteile von <i>Padlet</i> zu genießen, kann auf eine Education-Version zugreifen. - <i>Padlet</i> war bis Anfang 2018 völlig kostenfrei. Die Änderung des Preismodells hat einen großen Aufschrei in der Web 2.0-Community verursacht. Man findet die Spuren davon, wenn man nach <i>Padlet</i> googelt. - Man kann auch das „Kommentieren“ und „Liken“ einzelner Posts auf <i>Padlet</i> ermöglichen. Dies muss beim Erstellen als Auswahl getroffen werden, kann aber auch nachträglich noch verändert werden. - Nutzer/innen, die nicht angemeldet sind, können nur ihre eigenen Postings verändern, jedoch nur innerhalb einer Session. Steigen sie aus und wieder ein, verlieren sie die Berechtigung. Ein Admin kann immer alles ändern, bearbeiten und/oder verschieben. - Man kann einzelne <i>Padlets</i> duplizieren („Remake“) und mit einem Klick alle Eingaben löschen. Dies kann jedoch nicht mehr rückgängig gemacht werden. - Die Apps können nur nach Anmeldung genutzt werden. Bearbeitet man ein <i>Padlet</i>, so werden das Nutzerbild und der Name angezeigt. Man ist nicht mehr anonym.



- Eine funktionierende Internetverbindung ist notwendig. Das Offline-Arbeiten ist nicht möglich.
- In der kostenfreien Version stehen nur drei *Padlets* zur Verfügung.
- Die Layoutoptionen sind eingeschränkt.



- *Padlet* bietet viele multimediale Möglichkeiten.
- *Padlet* funktioniert mit allen Browsern und auch am Smartphone, da das Design sich auf die kleineren Bildschirme anpasst, d. h. responsive ist. Die App ist somit nicht notwendig.
- *Padlet* ist auch auf Deutsch verfügbar.
- Die Erstellung ist sehr einfach und intuitiv.
- Durch die vielen Möglichkeiten erspart man sich das Nutzen vieler unterschiedlicher Werkzeuge und kann ein Werkzeug als Basis verwenden.
- Durch die verschiedenen Layouts lassen sich auch grafisch ansprechende Materialien schaffen.
- *Padlet* wird von zahlreichen Lehrer/innen genutzt, was dazu führt, dass man zahlreiche Beispiele und auch Materialien dazu findet.
- Wenn man Fragen hat, kann man sich an *Padlet* wenden.

TUTORIALS



- www.youtube.com/watch?v=qVURwZoU4-g (ideenwolke ipad, Deutsch)
- www.youtube.com/watch?v=DsZ54YHQceM (Richard Byrne, Regal-Vorlage, Englisch)
- www.youtube.com/watch?v=7SuAKOoXNsQ (Taylor Stevens, Englisch)
- www.youtube.com/watch?v=CFwiA18iKYA (Richard Byrne, Voice-Recording, Englisch)
- www.schule.at/news/detail/padlet-digitale-pinnwand.html
- tibs.at/content/Padlet-eine-online-pinwand

QR CODE MONKEY

 www.qrcode-monkey.de



Erscheinungsjahr: 2013

Firmensitz: Dresden, Deutschland

VIELSCHICHTIGKEIT



USERFREUNDLICHKEIT



Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Internet Explorer (ab Version 11), Safari

Der QR Code Monkey ist ein Generator, mit dessen Hilfe man QR-Codes erstellen kann. Es handelt sich hierbei um binäre Codes, ähnlich wie die Strichcodes auf Lebensmittelverpackungen, hinter denen sich Informationen verstecken können. Hierbei kann es sich um Weblinks oder Text, aber auch Koordination oder WLAN-Passwörter handeln. QR steht dabei für Quick Response. Der QR-Code selbst steht noch für kein interaktives Werkzeug, doch lassen sich über einen QR-Code Inhalte an die Lerner/innen bringen. Es ist auf den ersten Blick nicht ersichtlich, welches Element sich dahinter versteckt. Die Stärke des QR-Code Monkey besteht darin, dass die Codes personalisiert und mit eigenem Logo versehen werden können.

Anmeldung erforderlich?	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Anmeldung ist nicht notwendig und möglich (weder für die Lehrperson noch für die Lerner/innen). - Für das Lesen eines QR-Codes benötigt man einen eigenen Scanner.
Kategorie(n)	- Gestaltung
Didaktische Relevanz	- QR-Codes sind nicht urheberrechtlich geschützt. Mithilfe eines QR-Codes können Materialien aus dem Internet ohne Vorschubild auf Arbeitsblättern integriert werden. Das physische Klassenzimmer wird um den virtuellen Raum erweitert.
Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale Schnitzeljagd - Digitale Schatzsuche - Rätsелеlement auf Arbeitsblatt - Digitaler Adventkalender
Nützliche Tipps	<ul style="list-style-type: none"> - QR-Codes können in Präsentationen oder auf Arbeitsblättern eingefügt werden. Sie müssen dabei nicht groß sein (2x2cm reichen aus). - Die mit dem <i>QR Code Monkey</i> erstellten Codes können personalisiert werden. Unter QR-Code Vorlagen findet man einige Anregungen, die man auch weiter verwenden kann. - Will man ein <i>YouTube</i>-Video hinter den Code legen, dann kann man im Code das <i>YouTube</i>-Logo einbinden. - QR-Codes sind nicht urheberrechtlich geschützt und können bedenkenlos auf Arbeitsblättern eingefügt werden.

	<ul style="list-style-type: none"> - Die Logos können als .svg (Vektorgrafik) und als PDF gespeichert werden. - Wenn man unter „Inhalt“ den Weblink einfügt, kann man das Aussehen des Codes anpassen. Um die Anpassung zu sehen, muss jedes Mal auf „QR-Code erstellen“ geklickt werden. - Verschiedene Inhalte können als QR-Code codiert werden: u. a. URL, Text, Ort, <i>YouTube</i>
Was sollte man beachten?	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzt man farbliche Codes, die man schwarzweiß ausdruckt, so kann es passieren, dass der Code nicht für alle Reader/Scanner lesbar ist. Man sollte ihn vorab ausdrucken und probieren. - Für das Scannen oder Lesen der Codes ist ein Scanner oder Reader notwendig. Versteckt man keinen Weblink, sondern einen Text hinter dem Code, so ist eine Zeichenbegrenzung von 300 Zeichen (inkl. Leerzeichen) einzuhalten. Je feiner ein QR-Code ist, umso schwerer ist er für manche Reader „lesbar“. - QR-Codes lassen sich browserbasiert auch am Smartphone erstellen. - Wird ein Text gescannt, ist wenig Datenverbrauch zu erwarten. Wird ein <i>YouTube</i>-Video angesehen, so steigt der Verbrauch
Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?	- Einzelarbeit
Technische Details	- Das Scannen funktioniert über eine App. Das Erstellen des QR-Codes erfolgt browserbasiert und somit auch auf allen Smartphones und Tablets.
Was sollte man wissen?	<ul style="list-style-type: none"> - Für iPhones mit iOS11 oder höher ist keine App notwendig, da hier die Kamera ebenfalls QR-Codes decodieren kann. Snapchat kann als QR-Code Scanner verwendet werden und ist auf den Smartphones vieler Schüler/innen verfügbar. - Ebenso empfehlenswert ist der <i>QR Droid</i> (play.google.com/store/apps/details?id=la.droid.qr&hl=de), da er stabil läuft und kostenlos ist. - Zum Lesen eines „Inhalts“ ist eine Internetverbindung notwendig, außer es handelt sich um die Kategorie „Text“. Dies funktioniert auch offline.

	<ul style="list-style-type: none"> - Eine aktive Internetverbindung ist meist notwendig. - QR-Codes sind grafisch wenig ansprechend. - Zum Decodieren muss ein Scanner/Reader installiert sein.
	<ul style="list-style-type: none"> - Weder für die Lehrperson noch für die Lerner/innen ist eine Anmeldung erforderlich. - Die Bedienung ist einfach und intuitiv. - Das Erstellen eines QR-Codes geht schnell und ist sehr einfach. - Die Anwendung ist kostenlos. - Die erstellten Codes können in unterschiedlichen Formaten gespeichert werden. - Die Codes können grafisch angepasst werden. - Das analoge Klassenzimmer kann um ein digitales Element angereichert werden. - Hinter dem QR-Code lassen sich Videos und Texte oder Bilder verstecken.

TUTORIALS	
<ul style="list-style-type: none"> - www.tibs.at/content/einen-qr-code-mit-integriertem-logo-erstellen-interaktive-werbung - www.youtube.com/watch?v=k9Z93bZkECY (Ivi-Education, Deutsch) - www.schule.at/tools/detail/-d371ffe399.html - kids.t-mobile.at/qr-codes-im-sprachunterricht - zentrum-fuer-medienbildung.de/wp-content/uploads/2015/09/QR-Codes-im-Unterricht.pdf - tibs.at/content/qr-codes-im-unterricht 	

Erscheinungsjahr: 2015

Firmensitz: Palo Alto, Kalifornien (USA)

VIELSCHICHTIGKEIT



USERFREUNDLICHKEIT



Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Internet Explorer, Safari

Quizizz funktioniert ähnlich wie Kahoot! – bei beiden Werkzeugen lassen sich Multiple-Choice-Quiz erstellen, die im Multiplayer-Modus gespielt werden können. Ohne auf die Unterschiede näher einzugehen, soll hier der Fokus auf Quizizz liegen. Das Quiz wird von der Lehrperson erstellt (oder ein vorhandenes Quizizz wird übernommen) und gestartet. Daraufhin erstellt Quizizz einen Game Code, der an die Klasse übermittelt wird. Zwei Modi können gewählt werden: „Live“ und „Homework“. Beim „Live-Modus“ muss die Lehrperson warten, bis alle Schüler/innen den Game Code und einen Nickname eingegeben haben, bevor sie das Quiz startet. Im „Homework-Modus“ öffnet die Lehrperson ein Zeitfenster, innerhalb dessen die Schüler/innen das Quiz erledigen dürfen (auch mehrmals). Die Schüler/innen geben den Code sowie den Nickname ein, anschließend klicken sie auf Start und können das Quiz im eigenen Tempo „spielen“. Sie bekommen die Frage und die Antwort dabei entweder aufs Smartphone oder auf den Laptop, je nachdem, was sie nutzen. Die Lehrperson sieht unter „Reports“ immer, wer wie viele Fragen richtig oder falsch beantwortet hat. Die Ergebnisse können als Excel-Tabelle gespeichert und somit gesichert werden.

Anmeldung erforderlich?

- Zum Erstellen eines Quizizz: Ja
- Zum Spielen eines Quizizz: Nein

Erforderliche Informationen

- Als Lehrperson braucht man einen Usernamen, eine E-Mail-Adresse und ein Passwort. Anschließend sind einige demographische Fragen zu beantworten.
- Als Schüler/in meldet man sich nicht an, sondern steigt mit einem gesonderten Link (quizizz.com/join) ein und gibt anschließend einen Game Code ein. Danach ist ein Nickname zu wählen, bevor man mit dem Quiz starten kann.

Kategorie(n)

- Evaluation

Didaktische Relevanz

- Quizizz kann als Lernzielkontrolle ebenso eingesetzt werden wie zum Erheben des Status Quo innerhalb einer Klasse. Es kann am Beginn eines Themas eingesetzt werden, um zu sehen, was Schüler/innen a priori an Wissen mitbringen.

Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden

- Feedback zum Lernstand
- Feedback über Einzelleistungen
- Lernzielkontrolle
- Einstieg in ein neues Thema
- „Lernen-durch-Lehren“ (Schüler/innen erstellen gegenseitig Quizizz zu Grammatik- oder Vokabeinheiten)

Nützliche Tipps

- Das fertige Quizizz kann ausgedruckt und „analog“ gespielt werden.
- Erledigt eine Person das Quiz mehr als ein Mal, sieht die Lehrperson dies, weil es mit „2 attempts“ unter dem Nickname vermerkt wird.
- Die Musik lässt sich abschalten.
- Nicht alle Schüler/innen bekommen die Fragen in der gleichen Reihenfolge.
- Man kann in den Optionen wählen, ob die „Memes“ als „Belohnung“ angezeigt werden.
- Man kann in den Optionen wählen, ob das Leaderboard angezeigt wird (was die Motivation stark fördert).
- In den Standardeinstellungen bekommt man pro richtiger Antwort mehr Punkte, wenn man schneller ist. Diese Option lässt sich beim Starten des Quiz abschalten.
- Es ist wichtig, dass man den Lernenden erklärt, dass man die Antworten nicht kommentiert (d. h. man sollte die richtige Antwort nicht laut aussprechen).
- Das Quiz lässt sich nur einige Tage (zwei Wochen) im Vorfeld aktivieren (im Homework-Modus).
- Um ein Quiz in zwei Klassen zu spielen, kann man es duplizieren. Die Schüler/innen erhalten jeweils einen anderen Game Code.
- Will man ein Quiz erstellen, dann kann man entscheiden, ob es public oder private ist.
- Man kann zwischen Single- und Multiple-Choice wählen. Ist Multiple-Choice gewählt, so müssen die Schüler/innen alle richtigen Antworten auswählen, bevor sie auf Abschieken klicken, um die Punkte zu bekommen.

Was sollte man beachten?

- Die Anwendung selbst und die meisten Tutorials sind (nur) in englischer Sprache.
- Die meisten fertigen Quizizz sind ebenso in englischer Sprache oder beziehen sich auf den amerikanischen Lehrplan.

	<ul style="list-style-type: none"> - Die Memes lassen sich selbst erstellen. - Man kann aus mehreren <i>Quizizz</i> eines zusammenstellen. Beim Kreieren der Fragen kann man vorhandene Fragen suchen, diese adaptieren und/oder direkt übernehmen.
Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?	- unbeschränkt
Technische Details	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Quizizz</i> funktioniert browserbasiert und somit auch auf allen Smartphones und Tablets. - Für iOS (itunes.apple.com/us/app/quizizz-play-to-learn/id1160249042?mt=8) und Android (play.google.com/store/apps/details?id=com.quizizz_mobile&hl=de) sind eigene Apps verfügbar.
Was sollte man wissen?	<ul style="list-style-type: none"> - Die ausgedruckten Quizfragen können auch im Klassenzimmer offline und ohne digitales Device genutzt werden. - Die Lehrperson kann die Ergebnisse einer Person löschen bzw. auf Null setzen. - Die Lehrperson kann die Ergebnisse direkt an die Eltern schicken (via Mail). - Fällt man bei <i>Quizizz</i> aufgrund einer schlechten Internetverbindung aus dem Quiz, kann man noch einmal einsteigen und macht dort weiter, wo man aufgehört hat (im „Homework-Modus“). - Für Lehrende gibt es einen eigenen Abschnitt mit „Teacher Resources“ (quizizz.com/resources).

- Durch den „Homework-Modus“ können die Schüler/innen das Quiz individuell in ihrem Tempo durchführen.
- Nicht alle Schüler/innen beantworten zur gleichen Zeit die gleichen Fragen.
- Die Schüler/innen freuen sich über die „Memes“, die als Belohnung angezeigt werden.
- Die Ergebnisse sind in einer Excel-Tabelle archivierbar.

TUTORIALS

- www.tibs.at/content/quizizz-%E2%80%93-online-quizzes-schnell-selbst-erstellen
- medium.com/@Stephen_Reid/why-quizizz-is-better-than-kahoot-9d585cb1ee3e
- www.youtube.com/watch?v=IvcLRA-VG1E (Quizizz, Englisch)
- www.youtube.com/watch?v=WVMi5esFkF4 (UENVideo, Englisch)
- quizizz.com/resources
- www.youtube.com/watch?list=PLPv3PEdH_aguo-jW9f3upYz0OU0RfO0HT&v=YVdYWzmp1gY (Mickie Mueller NPS Ed Tech, Englisch)

FAZIT: QUIZIZZ

-  - Die vorhandenen Quiz sind hauptsächlich auf Englisch und an den amerikanischen Lehrplan angelehnt.
- Die vorhandenen Quiz sind teilweise voller Fehler und urheberrechtlich bedenklich.
- Für das Quiz ist eine Internetverbindung notwendig (man kann das Quiz auch ausgedruckt im Klassenzimmer ausfüllen lassen).
- Die grafische Gestaltung ist schrill und somit gewöhnungsbedürftig.

-  - Die Bedienung ist einfach und intuitiv.
- Die Anwendung ist kostenlos.
- Mit wenigen Klicks kann ein Quiz erstellt werden.
- Quiz können mit Kolleg/innen geteilt und getauscht werden.
- Es gibt eine Vielzahl an vorhandenen Quiz.
- Die Schüler/innen können gegenseitig Quiz erstellen.



Erscheinungsjahr: 2005

Firmensitz: San Francisco, Kalifornien (USA)

VIELSCHICHTIGKEIT



USERFREUNDLICHKEIT



Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Internet Explorer, Safari

Quizlet ist ein digitales Karteikartenlernset, das mehrere Modi zum Üben und Wiederholen bietet. Es gibt einen Lernmodus, interaktive Schaubilder und auch „Quizlet live“, bei dem die Schüler/innen in Teams gegeneinander antreten. Basis ist ein Karteikartenset, auf das, wie bei analogen Karteikarten, auf der Vorder- und der Rückseite Informationen stehen. Dies kann ein Wort, ein Text oder auch ein Bild sein. Beim Üben gibt es den „Lernmodus“, den „Karteikartenmodus“, den „Schreib-“ und den „Hör-Modus“, einen „Test“, eine „Zuordnungsübung“, ein „interaktives Spiel“ (Gravity) sowie „Quizlet live“. Letzteres ist ein Live-Game, bei dem mind. vier Personen teilnehmen müssen, um dann in zwei Zweierteams gegeneinander anzutreten. Die Zuteilung in die Teams erfolgt durch die Lehrperson oder den Computer. Die Schüler/innen steigen über www.quizlet.live ein, geben dann einen Game Code ein. Anschließend wird ein Nickname gewählt, bevor die Gruppeneinteilung beginnt und das Quiz beginnen kann.

Anmeldung erforderlich?	<ul style="list-style-type: none"> - Will man selbst Karteikarten erstellen und den vollen Umfang von Quizlet nutzen, muss man angemeldet sein. - Man kann „öffentlich“ („public“) gesetzte Karteikartensets auch ohne Anmeldung suchen und nutzen.
Erforderliche Informationen	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzernamen, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, Passwort
Kategorie(n)	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluation - Übung
Didaktische Relevanz	<ul style="list-style-type: none"> - Quizlet entstammt dem Bereich des Evaluierens und Übens und eignet sich nicht nur für die Sprachen, sondern für alle Gegenstände, in denen Begriffe und Definitionen zu lernen und zu festigen sind.
Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden	<ul style="list-style-type: none"> - Vorbereitung für Wiederholungen und Schularbeiten (z. B. Vokabeltests) - Wiederholung landeskundlicher Elemente - Live-Spiel innerhalb der Klasse als Vorbereitung auf eine Lernzielkontrolle - Üben der Vokabeln in der Klasse, indem von einer Karteikarte nur eine Seite gezeigt wird und die Schüler/innen die zweite Seite auf ein Blatt Papier notieren.

Nützliche Tipps

- Einblenden eines Verbs (mit oder ohne Personenangabe), das dann abgewandelt werden muss
- Schaubilder zum Erlernen ganzer Vokabelfelder (quizlet.com/de/features/diagrams)
- Schüler/innen erstellen füreinander Vokabellisten, in die sie alle schwierigen Vokabel eintragen, die besonderer Übung bedürfen

- Für die unterschiedlichen Sprachen werden die einzelnen Akzente angeboten – sie müssen beim Erstellen nicht mühsam eingefügt werden, sondern können einfach angeklickt und ausgewählt werden.
- Man kann Vokabellisten aus Word, Excel und anderen Dateien importieren.
- Bevor man „Quizlet live“ startet, kann man unter „Option“ wählen, ob Musik im Hintergrund laufen soll oder nicht.
- Die Bildauswahl erfolgt u. a. in Creative Commons Repositories⁴. Die Lizenzen werden im jeweiligen Set am Seitenende angezeigt.
- Wird ein Karteikartensatz gelernt, so erhält man eine Statistik, welche Elemente gekannt oder eher gekannt wurden.
- Der Lernmodus funktioniert adaptiv. Gelernt wird in mehreren Runden, wobei auch die Elemente, die man bereits richtig beantwortet hat, immer wieder in die Lernserie rückgespielt werden.
- Fertige Karteikartensets können mit anderen Personen via Link oder per E-Mail geteilt werden.
- Das Karteikartenset kann über „Export“ auch wieder in ein Word-File oder ähnliche Formate exportiert werden.
- Für die gängigen Schulbücher sind schon Vokabelsets fertig angelegt. Unter „Suchen“ kann man das Lehrbuch sowie das Kapitel eingeben und wird meistens fündig.
- Die Karteikartensets können auch in einen Test verwandelt werden. Dieser kann online und offline ausgefüllt (d. h. ausgedruckt) werden. Dabei kann in wenigen Klicks für jede/n Schüler/in ein eigener Test in Form einer Lernzielkontrolle erstellt werden, sodass alle zur gleichen Zeit eine andere Lernzielkontrolle schreiben.

Was sollte man beachten?

- In der kostenlosen Version gibt es eine Einschränkung in der Bildauswahl. Eigene Bilder können nicht hochgeladen werden, die Bildauswahl ist auf das Angebot von Quizlet beschränkt.
- In der kostenlosen Version können keine Audiofiles aufgezeichnet werden.

⁴ – Creative Commons Repository ist ein Speicherplatz für Bilder, Texte, etc., der kostenlos zugänglich ist.

- Die Lernsets können öffentlich und für alle sichtbar sein (oder nicht), gleiches gilt für die Bearbeitbarkeit. Diese kann auf den/die Ersteller/in beschränkt oder auf andere Personen ausgeweitet werden. Das Arbeiten im Team wird somit möglich.
- Umso länger der Text auf einer Karteikartenseite ist, umso weniger Übungsmöglichkeiten gibt es, da die meisten Formate darauf aufbauen, dass ein Text eins-zu-eins eingefüllt werden muss, um richtig zu sein.
- Ist man angemeldet, kann man Klassen anlegen und die Aktivitäten der Schüler/innen nachvollziehen (hierfür ist jedoch ein Upgrade notwendig).

Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?

- unbegrenzt

Technische Details

- *Quizlet* funktioniert browserbasiert und somit auch auf allen Smartphones und Tablets.
- Für **iOS** (itunes.apple.com/us/app/quizlet-flashcards-study-tools/id546473125?mt=8) und **Android** (play.google.com/store/apps/details?id=com.quizlet.quizletandroid&hl=en&referrer=utm_source%3Dinfo-learn-page) sind eigene Apps verfügbar.

Was sollte man wissen?

- *Quizlet* funktioniert nach dem sogenannten Freemium-Modell: Grundfunktionen von *Quizlet* sind kostenfrei, will man darüber hinaus noch (praktische) Zusatzfunktionalitäten, muss dafür gezahlt werden.
- Die bereits vorhandenen Vokabelsets sind teilweise fehlerhaft und sollen vorab überprüft werden.
- Responsive Design⁵ ermöglicht das Nutzen von *Quizlet* am Smartphone und Tablet auch ohne App.
- Hat man die App installiert, kann man sich ein Karteikartenset herunterladen. Es ist dann auch offline verfügbar und bedarf keiner Datenrate beim Üben und Wiederholen.
- *Quizlet* ist in zahlreichen Sprachen verfügbar.

FAZIT: QUIZLET



- Die graphische Oberfläche wirkt ein wenig spartanisch.
- Die deutsche Übersetzung ist oftmals nicht korrekt.
- Die vorhandenen Kartensets sind teilweise sehr fehlerhaft und sollen vor dem Einsatz im Klassenzimmer kontrolliert werden.
- Praktische weitere Zusatzfunktionen sind kostenpflichtig.



- Die Bedienung ist einfach und intuitiv.
- Die Anwendung ist kostenlos.
- *Quizlet* ist in zahlreichen Sprachen verfügbar. Für die unterschiedlichen Sprachen werden die einzelnen Akzente angeboten.
- Man kann Vokabellisten aus Word, Excel und anderen Dateien importieren.
- Das Karteikartenset kann über Export auch wieder in ein Word-File oder ähnliche Formate exportiert werden.
- Die Karteikartensets können auch in einen Test verwandelt werden.

TUTORIALS



- quizlet.com/de/teachers
- quizlet.com/de/help
- www.e-teaching.org/materialien/apps/quizlet
- tibs.at/content/quizlet-sprachenlehrerinnen-aufgepasst-0
- www.schule.at/portale/deutsch-als-zweitsprache-und-ikl/news/detail/quizlet.html
- www.youtube.com/watch?v=y2eOjF4vn_U (Christian Mayr, Deutsch)
- www.youtube.com/watch?v=icnApMfsqnY (Andreas Ude, Deutsch)
- www.freemtech4teachers.com/2017/09/create-interactive-diagrams-on-quizlet.html#.WywO36czZPY (Richard Byrne, Englisch)
- www.youtube.com/watch?v=HgdbAFYKJJI (Russell Stannard, Englisch)

⁵ – Responsive Design ermöglicht die Nutzung der Website auf Smartphones, Tablets bis hin zum PC, d. h. man kann klicken (z. B. Maus) und wischen oder tippen (Touchscreen).

Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Safari

Tutory ist ein Online-Editor, mit dem man Arbeitsblätter und Dokumente erstellen kann – per Drag&Drop von fertig formatierten Bausteinen mit je unterschiedlichen Funktionen. Man platziert einzelne Bausteine, wie z. B. Überschriften, (Lücken-)Texte, frei lizenzierte Bilder, QR-Codes, Multiple-Choice-Aufgaben, Lineatur und Kästchen usw. auf dem Arbeitsblatt und füllt sie dann mit eigenen Inhalten. Diese Bausteine 'sehen' einander, d. h. sie nummerieren sich selbst korrekt. Aufgabenpunkte können vergeben und automatisch zusammen-gezählt werden. Tutory hat sich dem OER-Gedanken (Open Educational Resources) verschrieben. Das Hochladen und Verarbeiten eigener Bilder ist möglich und zusätzlich wird eine direkte Suche in Creative-Commons-lizenzierten Plattformen (z. B. Pixabay, Wikimedia, Flickr und OpenClipart) bereitgestellt und die Quellenangabe erfolgt automatisch. Die Arbeitsblätter können anschließend, nachdem die korrekten Urheber und Lizenzen angegeben sind, veröffentlicht werden. Hierfür werden alle Bausteine auf dem Dokument einzeln lizenziert, was die rechtliche Transparenz und Sicherheit erhöht. Nach der Veröffentlichung kann das Material von Dritten und Tutory-Nutzenden übernommen und auch angepasst werden.

Anmeldung erforderlich?	- Für das Erstellen von Arbeitsblättern ist eine Registrierung erforderlich. Bereits öffentliche Arbeitsblätter können online über einen Link zur Verfügung gestellt werden. Um sie zu öffnen und herunterzuladen, bedarf es keiner Anmeldung.
Erforderliche Informationen	- Die ersten beiden Seiten sind freiwillige Angaben. Verpflichtend sind: E-Mail-Adresse, Benutzername, Passwort.
Kategorie(n)	- Kollaboration - Organisation - Präsentation - Evaluation
Didaktische Relevanz	- Die didaktische Relevanz ist vor allem in der Erstellung und Vorbereitung von Materialien, die ergänzend zu, aber auch unabhängig von einem Lehrbuch eingesetzt werden können, zu sehen.
Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden	Die Einsatzszenarien sind variabel, da es sich um Arbeitsblätter handelt, die zum Ausdrucken gedacht sind. Es sind Blätter, die digital (online) erstellt und physisch (analog) genutzt werden.

Ob diese ...

- als Handout bei einem Referat eingesetzt werden oder
- als Rede- oder Schreibenanlass,
- ob damit Schularbeiten und/oder Lernzielkontrollen erstellt werden, die grafisch ansprechend aussehen sollen,
- ob die Arbeitsblätter als Basis für eine offene Lerneinheit, ein Stationenlernen oder eine digitale Schnitzeljagd eingesetzt werden, ... hängt von der didaktischen Einbettung ab. Die Arbeitsblätter ermöglichen einen breiten Einsatz über alle Schulstufen und Fächer hinweg.

Nützliche Tipps

- Nach der Registrierung wird ein Einführungsvideo angeboten, es dauert zwei Minuten und ist eine gute Gelegenheit, um einen Überblick über die verschiedenen Funktionen zu bekommen
- Wer mehr über Open Educational Resources (OER) erfahren möchte, kann den kostenlosen OER-Leitfaden von *Tutory* lesen (www.tutory.de/leitfaden-oer) oder sich hier einfürend informieren: www.tutory.de/offenes-lernmaterial-verstehen-und-nutzen/
- Mit *Tutory* erstellte Materialien sind zum Ausdrucken oder zur Betrachtung online gedacht. Die Übungen sind nicht am Computer ausfüllbar und auch nicht autokorrektiv (grundsätzlich will das Team diese Option aber zukünftig bereitstellen). Über QR-Codes lassen sich aber *LearningApps*, ein *Padlet*, ein *Quizizz*, ein *Quizlet* oder ähnliche interaktive Übungen einbauen. Diese QR-Codes können direkt in *Tutory* generiert werden und müssen nicht extern erstellt werden.
- Bei Fragen kann man *Tutory* direkt auf der Webseite kontaktieren – der Support-Chat findet sich im rechten unteren Bildschirmfeld. Die Köpfe hinter *Tutory* helfen gerne und schnell.
- Wenn man auf *Tutory* angemeldet ist, kann man auf über 1.800 fertige Arbeitsblätter von Kolleg/innen zugreifen, die bereits öffentlich geteilt sind. Alle öffentlichen Dokumente können privat übernommen und verändert werden.
- *Tutory* stellt mehrere Vorlagen zur Verfügung, u. a. für einen Steckbrief, einen Wochenplan, eine Ziel- und Leistungsvereinbarung und auch eine Klassenarbeit.
- Zum erstellten Arbeitsblatt kann in zwei Klicks auch ein Lösungsblatt erstellt werden.

Pro-Tipp: Schriftfarben, Hintergrundfarben, Lücken in jedem Baustein und Formeln können in jedem Baustein über die „Erweiterte Formatierung“ eingegeben werden.

-
- Was sollte man beachten?
- *Tutory* funktioniert nach dem sog. Freemium-Modell: Es gibt eine Free-, eine Basic- und eine Premium-Variante. Für Schulen und Bildungseinrichtungen gibt es Sammellizenzen.
 - In der Free-Version sind sechs privat gespeicherte und somit nicht veröffentlichte Arbeitsblätter inklusive. Man kann aber unendlich viele Arbeitsblätter erstellen und mit der Öffentlichkeit teilen. Eine Veröffentlichung ist nur unter Creative-Commons-Lizenz möglich, andere Inhalte können nicht veröffentlicht werden.
 - Die Formatierungsmöglichkeiten in *Tutory* sind sehr eingeschränkt, das u. a. dem Bausteinprinzip geschuldet ist. Dies führt dazu, dass die Arbeitsblätter sehr übersichtlich sind.
 - *Tutory* ist ständig in Entwicklung. Am unteren Ende der Seite findet sich der Punkt „Was ist neu?“ Hier werden die aktuellen Anpassungen beschrieben.
-

- Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?
- Eine Person erstellt das Arbeitsblatt und es kann unendlich geteilt oder ausgedruckt werden.
-

- Technische Details
- *Tutory* funktioniert browserbasiert und kann auf jedem Desktop PC genutzt werden. Die Anwendung ist derzeit nicht touch-responsive. Die Erstellung von Dokumenten mit Tablets ist also aktuell nicht möglich.
-

- Was sollte man wissen?
- Es gibt im Internet immer wieder Webinare, die sich mit *Tutory* beschäftigen und die kostenlos besucht werden können, so z. B. an der Virtuellen Pädagogischen Hochschule (onlinecampus.virtuelle-ph.at).
 - Wenn beim Bearbeiten von *Tutory* ein Fehler auffällt, so kann man diesen an die Entwickler rückmelden.
 - Wenn man Dokumente veröffentlichen möchte, sollte man sich konkret mit den Themen OER und Creative Commons beschäftigen. Generell kann es sehr nützlich sein, sich mit diesen Themen beschäftigt zu haben.

FAZIT: TUTORIAL

- Durch das Bausteinprinzip können individuelle Vorstellungen von Format und Layout nur schwer umgesetzt werden (bzw. ist manchmal Kreativität gefragt).
- Der Fokus auf Open Educational Resources und die Notwendigkeit, freie Lizenzen zu verwenden, ist gegebenenfalls mit eigenem Weiterbildungsaufwand verbunden.



- Die Bedienung ist einfach und intuitiv.
- Die Anwendung ist weitgehend kostenlos.
- Mit wenigen Klicks kann ein schönes Arbeitsblatt erstellt werden.
- Die Arbeitsblätter können mit Kolleg/innen geteilt und getauscht werden. Eigene und geteilte Arbeitsblätter können jederzeit weiterbearbeitet werden.
- Es gibt eine Vielzahl vorhandener Arbeitsblätter.
- Die Bausteine und ein Orientierungsraster sorgen dafür, dass man schnell zu optisch ansprechenden Ergebnissen kommt.
- Lösungsblätter werden einfach miterstellt.
- Differenzierung (Sterne an Aufgabenstellungen) ist mit wenigen Klicks möglich.
- Klausurerstellung ist durch Punktevergabe und Gesamtpunktzahl vereinfacht.
- Durch die eingeschränkte Formatierung ist man nicht in Versuchung, ein überladenes Arbeitsblatt zu erstellen.

TUTORIALS



- www.youtube.com/watch?v=_ftMzkUaihY (OERinfo – Informationsstelle OER, Deutsch)
- www.tutory.de/video (tutory.de, Deutsch)
- www.tutory.de/video/editor (tutory.de, Thomas Hoyer, Deutsch)
- wb-web.de/material/medien/arbeitsblatter-mit-dem-tool-tutory-erstellen.html



Erscheinungsjahr: 2007

VIELSCHICHTIGKEIT 

USERFREUNDLICHKEIT 

Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Internet Explorer (eingeschränkt), Safari

Vocaroo ist eine browserbasierte Anwendung, die Stimmufnahmen ermöglicht.

Anmeldung erforderlich? - Eine Anmeldung ist nicht notwendig und möglich (weder für die Lehrperson noch für die Lerner/innen).

Kategorie(n) - Kommunikation

Zusätzliche Beschreibung Durch einen Klick auf Aufnahme („Record“) wird die Stimmufzeichnung begonnen. Ist man fertig, klickt man auf „Stop“. Anschließend kann man die Aufnahme unter „Listen“ noch einmal anhören und die Aufnahme gegebenenfalls unter „Retry“ wiederholen. Anschließend klickt man auf „Click here to save“. Man bekommt unterschiedliche Sharing Options (= Möglichkeiten die Audioaufnahme zu teilen):

- eine Versandmöglichkeit via E-Mail
 - einen Embed-Code⁶
 - Anbindung an die wichtigsten Social-Media-Dienste
 - Download als: MP3, Ogg, FLAC oder WAV
 - Weblink
 - QR-Code
-

Didaktische Relevanz - Die didaktische Relevanz von *Vocaroo* ist sehr hoch, da damit Sprachaufnahmen in unterschiedlichen Kontexten sowohl durch die Lehrer/innen als auch die Lerner/innen angefertigt und geteilt werden können.

⁶ – Embed-Code: wird genutzt, um Videos, Bilder, etc auf Websites zu zeigen. Die eigentlichen Dateien sind aber auf einem anderen Server gespeichert. Embed-Codes sind in HTML verfasst.

Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden

- Mündliches Feedback an die Schüler/innen (zu Aufgaben, Referaten usw.)
- Aussprachetraining (Kurzaufnahme und Feedback)
- Gesprochene Dialoge
- Diktat 2.0
- Sprechanlässe (vgl. *MakeBeliefsComix*) versprachlichen
- Mündliche Arbeitsaufträge geben

Nützliche Tipps

- Hat man die Datei als MP3 heruntergespeichert, kann man auf *Vocaroo* den Link auch wieder löschen („Delete now“).
- Man kann sich den Delete-Link auch herunterladen und den Link nach einer gewissen Zeit, z. B. am Ende des Schuljahres, löschen.
- Bei *Vocaroo* gibt es keine Aufnahmebegrenzung (in Minuten).
- Auf *Vocaroo* können auch mit dem Smartphone erstellte Audiofiles mit einer maximalen Größe von 50MB hochgeladen werden, um diese dann über einen Link oder QR-Code teilen zu können.

Was sollte man beachten?

- Es ist nicht erlaubt, Musikfiles hochzuladen.
- Die Aufnahme am Smartphone funktioniert nicht, da die meisten mobilen Betriebssysteme die Verwendung des Mikrofons im Browser verhindern.
- *Vocaroo* braucht auch im Browser Zugriff auf das Mikrofon, diesem Zugriff muss jedes Mal neu zugestimmt werden.

Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?

Technische Details

- Die Aufnahme funktioniert browserbasiert am Smartphone und Tablet. Die Entwickler denken über eine App nach, sind aber noch in der Entwicklungsphase.

Was sollte man wissen?

- Wenn man sich verspricht, muss man die ganze Aufnahme wiederholen, da das Tool keine Möglichkeit der Nachbearbeitung bietet.
- Die Webseitenbetreiber finden sich sehr amüsant. Die „Frequently Asked Questions“ (FAQ) sollten nicht ganz ernst genommen werden.
- *Vocaroo* existiert seit 2007 und ist nach wie vor in einer Beta-Version, woran sich, wahrscheinlich, nichts ändern wird.
- Es empfiehlt sich, ein Headset mit Mikrofon zu verwenden, das die Umgebungsgeräusche nicht so stark aufnimmt.
- Will man eine Aufnahme nachbearbeiten, so empfiehlt sich hierfür *Audacity* (www.audacityteam.org).



- Die Webseite ist nur auf Englisch vorhanden.
- Die grafische Gestaltung der Webseite ist sehr einfach.
- Die Aufnahmen können nicht direkt bei *Vocaroo* nachbearbeitet werden.
- *Vocaroo* hat nur eine Funktion: Stimmaufnahme.



- Die Bedienung ist einfach und intuitiv.
- Die Anwendung ist kostenlos.
- Mit wenigen Klicks lässt sich eine Aufnahme erzeugen.
- Die Aufnahme kann in unterschiedlicher Weise geteilt werden (u. a. als Web-link, QR-Code, MP3).

TUTORIALS

- www.youtube.com/watch?v=lqXDqmfv46M (Technology for Teachers and Students, Englisch)
- www.youtube.com/watch?v=ALuZH_M34j8 (Tobias Raue, Deutsch)
- www.youtube.com/watch?v=mIF-aW1bIMw (Richard Byrne, Englisch)
- www.youtube.com/watch?v=Imf4V0xl7tU (Russell Stannard, Englisch)
- www.edugroup.at/praxis/tools-software/werkzeuge-fuer-den-unterricht/detail/audioaufnahme-mit-vacaroo.html
- www.ecml.at/Resources/InventoryofICTtools/tabid/1906/InventoryID/73/language/en-GB/Default.aspx (Website, Englisch)

WORTWOLKEN

 www.wortwolken.com

Erscheinungsjahr: 2016

Firmensitz: Vianen, Niederlande

VIELSCHICHTIGKEIT



USERFREUNDLICHKEIT



Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Internet Explorer (eingeschränkt), Safari

Wortwolken ist ein sogenannter Word Cloud-Generator, mit dem Wortwolken erstellt werden können und der nach dem Prinzip der Frequenzanalyse funktioniert. Wird ein Text in den Word Cloud-Generator eingegeben, werden die einzelnen Wörter gezählt und gruppiert. Kommt ein Wort häufiger vor, so wird es in der Wortwolke größer geschrieben, kommt ein Wort seltener vor, wird es kleiner geschrieben. Wortwolken bietet in der Ausgestaltung der fertigen Wolken zahlreiche Möglichkeiten an: So kann die Form der Wolke verändert werden (Umrisse von Tieren, Gegenständen, Buchstaben, u.v.m.), ebenso die Farbe und die Schriftart. Außerdem lässt sich die Ausrichtung der Wörter (nur horizontal oder vertikal, gemischt, hauptsächlich das eine oder das andere, usw.) bestimmen. Die fertigen Wortwolken lassen sich als Bilder in verschiedenen Bildformaten (JPG, PNG) oder als PDF abspeichern und können ausgedruckt werden.

Anmeldung erforderlich?	- Eine Anmeldung ist nicht notwendig und möglich (weder für die Lehrperson noch für die Lerner/innen).
Kategorie(n)	- Gestaltung - Präsentation
Didaktische Relevanz	- Die didaktische Relevanz von <i>Word Cloud</i> und somit auch von diesem Werkzeug ist sehr hoch, da es sowohl zum Einstieg in ein neues Thema als auch als Überblick und Abschluss am Ende geeignet ist.
Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden	- Ergebnissicherung am Ende einer (thematischen) Einheit - Dekoratives lernunterstützendes Element - Globalverständnis bei Vorspielen von Liedern - Grammatikübungen (Wortarten erkennen) - Einstieg in ein neues Thema (Abklären von Vorwissen) - Visualisierung eines Cyberstormings z. B. mit <i>ZUMpad</i> - Handout eines Referats - Inhaltsanalyse eines Textes (Schwerpunktörter) - Wortfeldanalyse - Wortwiederholungen anzeigen lassen

- Schreibanlass (z. B. wie Reizwortgeschichte)
- Basis für Clustering (z. B. Adjektive, zu denen man die weibliche Form finden muss, die dann in eine Tabelle zu übertragen sind; Antonyme; Konjugationsübungen)

- Nützliche Tipps
- Häufig gebrauchte Wörter können automatisch entfernt werden.
 - Einzelne Wörter lassen sich in der Wortliste auch händisch entfernen.
 - In der Wortliste kann einzelnen Wörtern auch ein Farbcode gegeben werden. Diese erscheinen dann in der gewählten Farbe.
 - In der Wortliste wird auch sichtbar, wie oft ein Wort in einem Text vorkommt.
 - Als Basis für die *Wortwolke* kann ein Text via „Copy&Paste“ in ein Textfeld kopiert werden. Als Basis kann aber auch eine Webseite oder ein Word-Dokument bzw. ein PDF dienen.
 - Durch den Schieberegler oberhalb der *Wortwolke* kann die Wolke größer bzw. kleiner gemacht werden. In der linken Ecke steht die Anzahl der Wörter, die in der Wolke keinen Platz gefunden haben.
 - Will man Wortgruppen gemeinsam abbilden, so ersetzt man das Leerzeichen zwischen den Wörtern durch folgendes Zeichen: ~

- Was sollte man beachten?
- Nimmt man eine Webseite als Basis, werden auch alle Bedienelemente dieser Webseite, wie „Abschicken“, oder Seitenelemente, wie „Impressum“, mit in die *Wortwolke* übernommen.
 - Je feiner die Motive sind (z. B. Schnurrbart der Katze), umso schwieriger ist das Erstellen der *Wortwolke*.
 - Will man eine *Wortwolke* in Schwarzweiß ausdrucken, so eignen sich die Themen mit einem schwarzen Hintergrund nur mäßig.
 - Man kann die Größe der Wörter selbstständig ändern, indem man in der Wortliste die Frequenzzahl ändert.

Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?

- Einzelarbeit

- Technische Details
- Da *Wortwolken* flashbasiert funktioniert, ist eine Anwendung über Smartphone und Tablet nicht möglich, da diese Flash nicht unterstützen.

- Was sollte man wissen?
- Die Webseite von *Wortwolken* bietet unterschiedliche Sprachen.
 - Adobe Flash ist zur Nutzung der Webseite notwendig.
 - Die fertigen *Wortwolken* können in einer der anderen Anwendungen des Anbieters noch weiterbearbeitet werden. Man erkennt die übrigen Anwendungen am oberen Bildschirmrand.

- *Wortwolken* speichert nicht zwischen. Wenn man also die Internetverbindung verliert oder unabsichtlich im Browser auf „Zurück“ klickt, dann sind alle Veränderungen verloren.



- Man sollte keine Wörter unter „Wortliste“ eingeben, da diese nicht gespeichert werden. Die Eingabe erfolgt unter „Datei“.
- Durch die vielfältigen Formatierungsmöglichkeiten verliert man den Überblick bzw. braucht man am Anfang relativ lange, um sich zu orientieren, weil man das Gefühl hat, man müsste alles ausprobieren.
- Man braucht eine funktionierende Internetverbindung.



- Visualisierungen lassen sich schnell erstellen.
- Das Werkzeug ist kostenlos.
- Eine Anmeldung ist nicht notwendig.
- Die Webseite ist in mehreren Sprachen, u. a. auf Deutsch, verfügbar.
- Die Exportmöglichkeiten (Formate) sind zahlreich.
- Die Gestaltungsmöglichkeiten sind groß.
- Die einzelnen Elemente lassen sich relativ individuell anpassen (z. B. das Austauschen einzelner Farben).

TUTORIALS



- www.youtube.com/watch?v=qbFEDDHRs6U (Manuel Scarcia, Deutsch)
- <https://lehrerweb.wien/praxis/blitz-ideen/wortwolkencom>
- <https://unterricht-digital.ch/2018/02/06/wortwolken-com>

ZUMPAD

zumpad.zum.de



Erscheinungsjahr: 1997

Firmensitz: Merzhausen, Deutschland

VIELSCHICHTIGKEIT



USERFREUNDLICHKEIT



Kompatibel mit: Chrome, Edge, Firefox, Internet Explorer, Safari

ZUMpad ist ein Etherpad, das die Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V. (www.zum.de/portal) zur Verfügung stellt. Etherpad ist ein browserbasiertes Werkzeug, das die kollaborative Erstellung und Bearbeitung von Texten ermöglicht. Diese Texte werden parallel und in Echtzeit gemeinsam in einem Schreibpad verfasst. Zugriff auf das Dokument haben all jene, die den Weblink kennen. Dabei sehen die Mitarbeitenden immer, wenn die anderen schreiben. Die einzelnen Mitarbeitenden können an einem Farbcode erkannt werden.

Anmeldung erforderlich?	- Eine Anmeldung ist nicht notwendig und möglich (weder für die Lehrperson noch für die Lerner/innen).
Kategorie(n)	- Kollaboration - Kommunikation - Organisation
Didaktische Relevanz	- Die didaktische Relevanz ist sehr hoch, da gemeinsam Texte verfasst oder annotiert werden können.
Mögliche Einsatzszenarien bzw. Methoden	- Gruppenarbeiten - Brainstorming - Gemeinsames Schreiben von Dialogen - Knickgeschichte 2.0 - Protokolle schreiben - Sammeln von Weblinks - Schreiben eines Drafts, in dem es auf Formatierung noch nicht ankommt - Fragen sammeln - Dokumentation von Ergebnissen - Gemeinsame Notizen zu einem Referat
Nützliche Tipps	- Die Schüler/innen sollten das Pad ein Mal ungezwungen ausprobieren dürfen, bevor es um etwas geht, da sie gerade am Beginn gerne experimentieren und dabei auch die Beiträge der anderen löschen.

- Man sollte sich für den Fall, dass etwas gelöscht wird, einen Plan B überlegen (z. B. den Text in Word zwischenspeichern).
- Mit dem „Timeslider“ (Uhrsymbol) kann man die Veränderungen überprüfen und an jedem beliebigen Punkt des Pads einen Dateieexport machen. Diese Version kann dann lokal abgespeichert werden.
- Im ZUMpad gibt es einen Chat, den man zum Austausch nutzen kann.
- ZUMpad verfügt über ein Responsive Design, das heißt, die Padgröße wird an die Bildschirmgröße angepasst.
- Man kann entweder ein ZUMpad mit beliebiger URL anlegen oder dem Pad eine eigene selbst gewählte URL geben.
- In der rechten, oberen Ecke des Pads kann man seinen Namen eingeben und auch eine Farbe wählen.
- Man kann auch vorhandene Dateien auf ZUMpad importieren.
- Wenn man das gemeinsame Arbeiten an einem Dokument nicht gewöhnt ist, empfiehlt es sich, vorab Regeln zur Zusammenarbeit zu vereinbaren.

Was sollte man beachten?

- Die Farbe ändert sich je nach IP-Adresse, kann aber auch fixiert werden.
- Die Pads bleiben nur für sechs Monate am Server gespeichert – danach werden sie gelöscht. Sie können aber als Textdokument heruntergeladen werden.
- Alle, die über den Link verfügen, können in das Pad einsteigen und es bearbeiten. Es gibt keine Rechthierarchie – alle sind gleichberechtigt. Das heißt aber auch, dass man keine sensiblen Daten in einem ZUMpad speichern sollte.
- Die Formatierungsmöglichkeiten des Pads sind sehr gering und daher leicht handhabbar.
- Die Rechtschreibprüfung ist äußerst rudimentär.

Wie viele Personen können gleichzeitig arbeiten?

- unbegrenzt

Technische Details

- ZUMpad funktioniert browserbasiert und somit auch auf allen Smartphones und Tablets.

Was sollte man wissen?

- Es gibt zahlreiche Alternativen – Edupad.ch; Etherpad, Primary Pad u. ä. Sie alle gehören zur Etherpad-Familie und sind Open Source.
- Greifen sehr viele Personen gleichzeitig zu, kann es sein, dass das Pad beim Synchronisieren ein wenig Zeit benötigt.

- Wird die Verbindung zum Server getrennt, hilft es, ein wenig zu warten und/oder den Bildschirm zu aktualisieren.
- Wer Word online oder Google Docs beim kollaborativen Schreiben gewöhnt ist, wird sich über die mangelnden Funktionalitäten des *ZUMpads* wundern, das in den Formatierungsmöglichkeiten auf ein Minimalmaß reduziert ist.



- Auf das *ZUMpad* kann nur bei funktionierender Internetverbindung zugegriffen werden.
- Jede/r, der/die die URL kennt, hat Zugriff auf das Dokument und kann die vorhandenen Daten (Texte) bearbeiten oder löschen.
- Es gibt keine Tabellenfunktion.
- Die Formatierungsmöglichkeiten sind eingeschränkt.
- Die Pads werden nur sechs Monate gesichert zur Verfügung gestellt. Danach werden sie vom Server gelöscht.
- Man kann die Beiträge und/oder Textelemente der anderen bearbeiten und Fehler ausbessern. Mit dieser Möglichkeit ist sensibel umzugehen, da einige das Ausbessern vielleicht missverstehen könnten.
- Es gibt keine Kommentarfunktion, mit der man einzelne Abschnitte kommentieren kann.
- Die Farben müssen jeweils neu gesetzt werden.



- Das Werkzeug ist kostenlos.
- Eine Anmeldung ist nicht notwendig.
- *ZUMpad* ist einfach und intuitiv zu verwenden.
- Da es kaum Bearbeitungsmöglichkeiten gibt, können auch Unerfahrene damit kollaborativ schreiben.
- Die Anzeige des *ZUMpad* ist responsive, es kann somit auch auf mobilen Geräten problemlos verwendet werden.
- Man hat von überall Zugriff auf die Pads, solange die Internetverbindung funktioniert.
- Eine gemeinsame Textbearbeitung in Echtzeit ist möglich.
- Man kann *ZUMpad* anonym oder personalisiert verwenden.
- Alle Mitarbeitenden haben immer die aktuelle Version und man muss sich Dokumente nicht mehr per Mail oder ähnliche Verfahren zuschicken.
- Der „Teamchat“ hilft bei der Kommunikation und Abstimmung.
- Die grafische Gestaltung ist reduziert.
- Die Fortschritte werden automatisch gespeichert.

- Die URL kann selbst gewählt/kreiert werden.
- Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, Dateien zu importieren bzw. ein fertiges Pad zu exportieren.
- Durch den „Timeslider“ gibt es eine Versionierung – man kann auch Vorgängerversionen jederzeit wiederherstellen.

TUTORIALS



- digitalunterricht.ch/2018/01/29/lernprozesse-sichtbar-machen-und-mehr-mit-zumpad
- ivi-education.de/video/etherpad-erstellen-und-teilen (Marcus von Amsberg, Deutsch)
- skill.fhstp.ac.at/innovative-methoden-ideen-fuer-die-lehre/einsatz-von-etherpad (FH St. Pölten, Deutsch)
- pb21.de/2010/11/kollaboratives-schreiben-ii-etherpad
- www.medienpaedagogik-praxis.de/tag/etherpad
- lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/fortbildungen/lern2/2_werk/1_cotext

Sie können diese Broschüre beim ÖSZ anfordern oder auf www.oesz.at herunterladen.



Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum
Hans-Sachs-Gasse 3/1, A-8010 Graz
T: +43 316 824150, F: +43 316 824150-6, office@oesz.at
www.oesz.at