

Vorwort	9
1 Digitale Potenziale im Unterricht	10
1.1 Bildung in der digitalen Welt als Anspruch zeitgemäßer Schulbildung	10
1.2 Digital wird normal	10
1.3 Lehren und Lernen mit Medien und über Medien	12
1.4 Der Begriffsdschungel digitaler Bildung	14
1.5 Digital ist besser? Ein kurzer Exkurs zur Mehrwert-Frage	15
<i>Exemplarisches Lernszenario I: Distanzunterricht I</i>	16
2 Von Bedien- zu Medienkompetenzen	19
2.1 Alte und neue Anforderungen an Lehrkräfte	19
2.2 Kompetenzrahmen geben Orientierung	20
2.3 Qualifizierungs- und Austauschangebote zu digitaler Bildung	22
2.4 Rechtliche Fragen	23
2.4.1 Urheberrecht	23
2.4.2 Datenschutz	26
2.5 Digitale Umgebungen für Lehrende und Lernende	29
2.5.1 Technische Ausstattung	29
2.5.2 Hardware	30
2.5.3 Software	32
2.5.4 Internet	33
2.5.5 Kosten	34
2.5.6 Lernplattformen	35
2.5.7 Videokonferenz-Tools	38
2.5.8 Tools zur Selbstorganisation von Lehrkräften	43
2.6 Anforderungen an Schulen	45
2.7 Digital geprägte Unterrichtsformen	47
2.7.1 Blended Learning	48
2.7.2 Homeschooling	48
2.7.3 Hybrides Lernen	49
2.7.4 Wechselunterricht	50
2.7.5 Digitale Anreicherung	50

2.7.6 Distanz-Lernen	51
2.7.7 Flipped Classroom bzw. Inverted Classroom	52
<i>Exemplarisches Lernszenario II: Wechselunterricht</i>	53
3 Methoden des Deutschunterrichts	57
3.1 Sprechen und Zuhören	57
3.1.1 Vorlesen/Vortragen	58
3.1.2 Referieren	61
3.1.3 Präsentieren	64
3.1.4 Amerikanische Debatte	66
<i>Praxistipp: Gruppen bilden in Videokonferenzsoftware</i>	70
3.1.5 Fishbowl	71
3.1.6 Rollenspiel	73
3.1.7 Verstehendes Zuhören	76
3.1.8 Sprachspiele	78
3.2 Lesen – Umgang mit Texten und Medien	80
3.2.1 Wiederholtes Lautlesen	80
3.2.2 Lesestrategien anwenden	83
3.2.3 Zusammenfassen	85
3.2.4 Grafisch strukturieren	86
3.2.5 Leseeindrücke sammeln	87
3.2.6 Literarisches Gespräch	88
3.2.7 Lesetagebuch/Leseportfolio	91
3.2.8 Szenische Verfahren	93
3.2.9 Produktionsorientierte Verfahren	95
3.2.10 Textanalyse	98
3.2.11 Recherche	101
3.2.12 Filmanalyse	103
3.2.13 Wikis erstellen	105
3.2.14 WebQuest	107
3.2.15 E-Books nutzen	109
3.2.16 Mit Boardstories arbeiten	110
3.2.17 Digital Storytelling	112

3.3 Schreiben	114
3.3.1 Planen: Brainwriting	116
3.3.2 Planen: Thesentopf	117
3.3.3 Formulieren: Automatisches Schreiben	119
3.3.4 Formulieren: Sprachmuster-Koffer	120
3.3.5 Überarbeiten: Fragelawine	121
3.3.6 Überarbeiten: Textlupe	122
3.3.7 Überarbeiten: Schreibkonferenz	123
3.3.8 Überarbeiten: Texte online auswerten lassen	125
3.3.9 Blogging	126
3.3.10 Messaging, Chatten, Posten	128
3.4 Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	130
3.4.1 Grammatische Proben	131
3.4.2 Rechtschreibung vermitteln	132
3.4.3 Sprachliche Richtigkeit überprüfen	134
3.4.4 Rechtschreibspiele	135
3.4.5 Rechtschreibgespräch	136
3.4.6 Partnerdiktat	138
3.4.7 Sprachbeobachtungsbuch	140
3.4.8 Sprachpatenschaft	142
3.4.9 Korpusrecherche	143
3.5 Leistungen erheben, beurteilen und bewerten	145
<i>Exemplarisches Lernszenario III: Präsenzunterricht</i>	149
4 Apps und Tools	153
4.1 Sprechen und Zuhören	155
4.1.1 Audacity – Audioaufnahmen erstellen und bearbeiten	155
4.1.2 AUDIYOU und AUDIYOUkids	157
4.1.3 Hörspielbox – Sounddatenbank	159
4.1.4 Kialo Edu – Diskussionen digital führen	160
4.1.5 Ohrenspitzer und Ohrka – Zuhörkompetenz fördern	163
4.1.6 Sprachaufnahmen mit Audio-, Sprach- und Voice-Rekorder	164
4.2 Schreiben und Rechtschreiben	165

4.2.1	Book Creator	165
4.2.2	Kollaboratives Schreiben auf Etherpads	167
4.2.3	Wattpad	170
4.2.4	Wortsport	171
4.2.5	Rechtschreibtraining digital	173
4.2.6	Wortliga Textanalyse	177
4.3	Lesen – mit Texten und Medien umgehen	179
4.3.1	Antolin	179
4.3.2	Onilo – Digitale Leseförderung mit Boardstories	181
4.3.3	Pixton – Digitale Comics und Graphic Novels gestalten	184
	<i>Exemplarisches Lernszenario IV: Distanzunterricht II</i>	187
4.3.4	Toontastic 3D – Animationsfilme erstellen	190
4.3.5	Twine – Interaktive Geschichten und Spiele erstellen	192
4.3.6	Vision Kino	195
4.4	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	197
4.4.1	Lingscape	197
4.4.2	Wortarten und Satzglieder bestimmen	198
4.5	Informieren und trainieren – Interaktive Übungen und digitale Lernkontrollen für den Deutschunterricht	199
4.5.1	ANTON-App	199
4.5.2	FWU Mediathek	202
4.5.3	Kahoot! und Quizizz – Interaktive Quizze gestalten	203
4.5.4	Learnattack	206
4.5.5	Learning-Apps	207
4.5.6	Learning-Snacks	210
4.5.7	Quizlet	211
4.5.8	ZUM-Unterrichten	213
4.6	Rezeption und Produktion von Videos	215
4.6.1	lumen5	215
4.6.2	Videos bearbeiten mit Movie Maker, MiniMovieMaker und Shotcut	217
4.6.3	musstewissen Deutsch	219
4.6.4	Simpleshow	220
4.6.5	Stop Motion Studio	224

4.6.6 TikTok	225
4.6.7 Wortwuchs	228
4.6.8 YouTube	229
4.7 Strukturieren, kooperieren und präsentieren	231
4.7.1 Blogging mit WordPress	231
4.7.2 BookWidgets – Interaktive Elemente erstellen	233
4.7.3 Canva und Genially – Digitale Vorlagen nutzen	235
4.7.4 CryptPad	240
4.7.5 H5P – Interaktive Inhalte erstellen	243
4.7.6 Lernpfad	245
4.7.7 Oncoo	248
4.7.8 Padlet	251
4.7.9 Mind- und Conceptmaps erstellen	255
4.7.10 Word-Clouds gestalten	258
4.7.11 Wikis	262
4.8 Motivieren und reflektieren	263
4.8.1 AnswerGarden	263
4.8.2 Mentimeter	265
4.8.3 Plickers	268
4.8.4 ScrumLR	271
4.8.5 StrangeGarden	274
4.9 Interagieren - Apps und Tools für die Gestaltung von Audioguides, Touren und spielerischen Rallyes	276
4.9.1 Actionbound	276
4.9.2 Adventure Maker	280
4.9.3 DigiWalk	281
4.10 Virtual und Augmented Reality im Deutschunterricht	283
Statt eines Nachwortes	286
Literaturverzeichnis	287
Verzeichnis der verwendeten Apps und Tools	292