

|                                                                               |           |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Vorbemerkungen für Ihren Unterricht mit dem digitalen Werkzeugkasten .....    | 5         |
| Das 4K-Modell des Lernens .....                                               | 7         |
| <b>1 Vorbereitende Lernumgebung und Stundeneinstieg .....</b>                 | <b>10</b> |
| 1.1 Der Classroomscreen – Unterricht organisieren .....                       | 10        |
| 1.2 Spin the Wheel® – das Glücksrad mit vielen Einsatzmöglichkeiten .....     | 11        |
| <b>2 Kollaboration und Kommunikation .....</b>                                | <b>13</b> |
| 2.1 TaskCards – die digitale Tafel und Pinnwand .....                         | 13        |
| 2.2 Flinga® – kollaboratives Ideensammeln .....                               | 28        |
| 2.2.1 Funktionen des Flinga® Whiteboards .....                                | 31        |
| 2.2.2 Funktionen der Flinga® Wall .....                                       | 33        |
| 2.3 ZUMPad – einfach kollaborativ arbeiten .....                              | 36        |
| 2.4 Lernspuren und Lernpfade .....                                            | 38        |
| 2.4.1 Lernspuren mit TaskCards erstellen .....                                | 39        |
| 2.4.2 Lernpfade erstellen mit lernpfad.ch .....                               | 39        |
| 2.5 Feedbacktools .....                                                       | 44        |
| 2.5.1 Bittefeedback – das einfache Online-Feedback-Tool .....                 | 45        |
| 2.5.2 ONCOO® – online kooperieren und Feedback einholen .....                 | 46        |
| 2.5.3 Wortwolkentools .....                                                   | 53        |
| 2.5.4 QR-Codes erstellen .....                                                | 56        |
| 2.5.5 Vocaroo – einfach Audiofeedback geben .....                             | 58        |
| 2.5.6 Qwiqr – das vielfältige Feedbacktool .....                              | 59        |
| <b>3 Kreativ produzieren, Zusammenhänge darstellen und präsentieren .....</b> | <b>63</b> |
| 3.1 Explain everything – das digitale Whiteboard .....                        | 63        |
| 3.2 Simpleshow® – einfach und schnell Erklärvideos erstellen .....            | 69        |
| 3.3 Erklärvideos mit PowerPoint® erstellen .....                              | 75        |
| 3.4 Book Creator® – einfach multimediale Bücher erstellen .....               | 77        |
| 3.5 minibook®-Generator – webbasierte Bücher erstellen .....                  | 81        |
| 3.6 Kreativ präsentieren mit Canva® und Canva® Education .....                | 83        |
| 3.6.1 Canva® – das webbasierte Designtool .....                               | 83        |
| 3.6.2 Canva® for Education .....                                              | 86        |
| 3.7 Digital Storytelling .....                                                | 87        |
| 3.7.1 Adobe Express® – multimediale Storys produzieren .....                  | 88        |
| 3.7.2 Comic erstellen mit Pixton® .....                                       | 90        |

|          |                                                             |            |
|----------|-------------------------------------------------------------|------------|
| <b>4</b> | <b>Kreatives und spielerisches Üben</b>                     | <b>93</b>  |
| 4.1      | LearningApps                                                | 93         |
| 4.2      | Learning Snacks                                             | 97         |
| 4.3      | Kahoot!® – Das Onlinequiz                                   | 102        |
| <b>5</b> | <b>Kritisches Denken anbahnen</b>                           | <b>106</b> |
| 5.1      | Der Faktencheck-Kurs                                        | 106        |
| 5.2      | Das Spiel „Fake It To Make It“: Werde selbst Täterin/Täter! | 106        |
| 5.3      | Actionbound® „Im Bunker der Lügen“                          | 108        |
| <b>6</b> | <b>Künstliche Intelligenz effektiv nutzen: ChatGPT® –</b>   |            |
|          | <b>Möglichkeiten und Grenzen</b>                            | <b>109</b> |
| 6.1      | Möglichkeiten im schulischen Einsatz                        | 109        |
| 6.2      | Grenzen des Einsatzes von ChatGPT®                          | 112        |