



# Selbstlernstationen



## eBooks erstellen

eBooks sind digitale Bücher, die sowohl Schrift, Bilder, Videos als auch Audioaufnahmen enthalten können. Sie lassen sich sehr einfach selbst erstellen und sind somit auch für die Schülerinnen und Schüler bestens geeignet.

<a href="#">Book Creator (App)</a>	Einfache Erstellung von eBooks mit der iPad App
<a href="#">Pages (Apple)</a>	eBooks erstellen mit der Standard iPadOS App



## Digitale Lernbausteine erstellen

Die Individualisierung und die Differenzierung sind Kernmerkmale der Sonderpädagogik. Mit digitalen Endgeräten lassen sich sehr einfach individuelle Lerneinheiten erstellen.

<a href="#">Bitsboard Lernkarten PRO</a>	Mit dieser App kann man Wort-Bild-Tafeln anlegen, die man im Anschluss in über 20 Lernspielen spielen kann.
<a href="#">LearningApps.org</a>	Kostenlose Webplattform, auf der man eine Vielzahl unterschiedlicher multimedialer Bausteine erstellen kann
<a href="#">Learning Snacks</a>	Kurze Lernhäppchen in Messenger-Optik erstellen
<a href="#">Worksheet Go!</a>	Mit dem Worksheet Crafter digitale Arbeitsblätter für die iPad-App erstellen
<a href="#">H5P</a>	Interaktive Elemente (z.B. bei Lernvideos) in der eigenen digitalen Lernumgebung erstellen



## Lernvideos selbst erstellen

Egal ob im Flipped Classroom oder für den normalen Unterricht: das Erstellen und Verwenden von einfachen Lernvideos bietet eine Vielzahl an neuen Möglichkeiten zur Didaktisierung mit digitalen Medien.

<a href="#">Apple Clips</a>	Schnell und einfach ansprechende Kurzvideos erstellen, keine Vorkenntnisse im Videoschnitt notwendig
<a href="#">Screencasts mit iPad</a>	erstellen von einfachen Lernvideos mit Boardmitteln des iPads
<a href="#">Screencasts mit Cursor erstellen</a>	Lernvideos mit improvisiertem Cursor auf dem iPad aufnehmen
<a href="#">Explain Everything Whiteboard</a>	Professionelle App zur Erstellung einfacher oder auch komplexerer Lernvideos



## Filmprojekte mit dem iPad

Es war noch nie so einfach Filmprojekte in der Schule umzusetzen. Die nötige technische Ausstattung findet sich vollständig im iPad. Man kann nicht nur Filmen, sondern die Aufnahmen auch direkt bearbeiten, schneiden, mit Effekten versehen und teilen.

[Apple Clips](#): Schnell ansprechende Kurzvideos mit Sound erstellen.



## Kollaboratives Arbeiten

Unter kollaborativem Arbeiten versteht man das gemeinsame Arbeiten an einem Auftrag, z.B. der gemeinsamen Erstellung einer Mindmap, eines Textdokuments oder einer Präsentation. An dieser Stelle werden Möglichkeiten vorgestellt, die das kollaborative Arbeiten vor allem auch simultan ermöglichen.

<a href="#">Padlet</a>	gemeinsam Online-Pinnwände erstellen und bearbeiten
<a href="#">Pages</a>	über die App kollaborativ an Dokumenten und eBooks arbeiten



## Quizzes erstellen

Ein Quiz zu erstellen und digital auszuwerten ist nicht schwer. Es gibt zahlreiche unterschiedliche Angebote und Apps in diesem Bereich:

<a href="#">H5P</a>	Feedbackfunktionen in digitaler Lernumgebung
<a href="#">Kahoot!</a>	Motivierendes Lernquiz fr SuS
<a href="#">Plickers</a>	Digitale Quizzes erstellen und mit Handkrtchen beantworten



## Gamification

Das Prinzip der Gamification (in Deutsch etwa “Spielifizierung”) ist seit einigen Jahren (vor allem in Unternehmen) ein verbreiteter Ansatz, um Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter spielerisch und mit Spa fr bestimmte Ttigkeiten zu motivieren. Gamification meint die bertragung von Spielprinzipien auf eine spielfremde Umgebung. Sie nutzt die beim Spielen zugrundeliegende „natrliche“ Motivation, um Spa und Interesse bei eher ungeliebten Aufgaben zu erzeugen.

<a href="#">Minecraft:</a>	Online-Game zum kollaborativen Bauen und Erstellen digitaler Welten
----------------------------	---



## Kreativitt

Aufgrund der Vielzahl von Apps gibt es enorm viele Mglichkeiten kreativ ttig zu werden. Egal ob mit Musik, Videos, Kunst oder anderen Projekte. Der eigenen Kreativitt sind nur wenige Grenzen gesetzt!

<a href="#">Osmo</a>	Lernspiel zum kreativen Arbeiten mit konkretem Material
----------------------	---

## Programmierung / Robotik

Programmieren muss nicht zwingend kompliziert und rein code-basiert sein. Es gibt spezielle Apps und Plattformen, in denen bereits Kinder das Grundprinzip des Codens auf spielerische Art und Weise,

z.B. mit Robotern oder bunten Welten, erlernen können.

<a href="#">Lego Mindstorms</a>	Lego Roboter programmieren
<a href="#">Swift Playgrounds</a>	Spielerische Möglichkeit für erstes Programmieren
<a href="#">Tynker</a>	Grundlagen des Programmierens in verschiedenen Altersstufen

## 3D-Druck und Konstruktion

Auch der 3D Druck hat seinen Weg in die Schule gefunden. Dabei geht es aber nicht so sehr um den Druck, sondern vielmehr um die Konstruktion dreidimensionaler Objekte. Dies fördert viele Kompetenzen der SuS. Das eigene Produkt am Ende in der Hand zu halten steigert die eigene Motivation dabei sicherlich noch mehr!

<a href="#">TinkerCAD</a>	dreidimensionale Objekte im Browser konstruieren und drucken
---------------------------	--

## Virtual Reality / 360° / Augmented Reality

In Techniken wie VR und AR steckt viel Potential für die Schule von morgen. Bereits heute lassen sich viele Projekte mit SuS erstellen.

<a href="#">360° Videos</a>	Aufnahmen mit unterschiedlichen Kameras
<a href="#">VR-Suite</a>	VR-Authoring-Tool zur Erstellung eigener VR Inhalte

## Lehrer-Tools

Es gibt eine riesige Anzahl verschiedener Alltghelfer für den digitalisierten Lehrer für die Unterrichtsplanung und -durchführung, die Kollaboration mit anderen Kollegen und den eigenen digitalen Workflow am Arbeitsplatz.

<a href="#">iTunes U</a>	Lernplattform von Apple
<a href="#">Meine Klassenmappe</a>	digitale Klassenmappe
<a href="#">QR Codes erstellen</a>	schnell und unkompliziert auf Webinhalte zugreifen mit QR Codes

From:  
<https://lerntheke.ideenwolke.net/> - **Ideenwolke Lerntheke**

Permanent link:  
[https://lerntheke.ideenwolke.net/doku.php?id=wiki:selbstlern:start\\_selbstlernstationen&rev=1574154883](https://lerntheke.ideenwolke.net/doku.php?id=wiki:selbstlern:start_selbstlernstationen&rev=1574154883)

Last update: **2019/11/19 10:14**

