



# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>5</b>
An wen richtet sich das Buch?	9
Haftungsausschluss, datenschutzrechtliche und allgemeine Hinweise	10
<b>Kapitel 1 – Einführung</b>	<b>11</b>
Beispiel: Caroline Frey, Grundschullehrerin	13
Beispiel: Sebastian Stoll, Realschullehrer	14
Beispiel: Nina Toller, Gymnasiallehrerin	14
Beispiel: Igor Krstoski, Förderschullehrer	15
Beispiel: Antje Koenen, Lehrerin Englisch, Deutsch, Gymnasiale Oberstufe	16
Zusammenfassung	16
Acht Tipps, wie man neue Medien einbindet	17
<b>Kapitel 2 – Classroom Management</b>	<b>23</b>
Classroom Management analog	23
Classroom-Management digital	24
Digitale Lernumgebungen	25
Zusammenfassung	26
<b>Kapitel 3 – Apps &amp; Tools für den Unterricht</b>	<b>27</b>
Vorbereitung	27
Inhalte	31
Dokumentation	33
Zusammenfassung	35
<b>Kapitel 4 – Digitale Lernumgebung</b>	<b>36</b>
Digitale Lernumgebung im SAMR-Modell	36
Exkurs Wiki	38
Exkurs Blog	39
Zusammenfassung	40
<b>Kapitel 5 – Neue Lehr-Lernmodelle sind gefragt</b>	<b>42</b>
P-D-C-A-Zyklus im Backwards-Planning-Prinzip	43
Plan-Bereich: Lernen vorbereiten und initiieren	44
Zusammenfassung	47
Do-Bereich	47
Zusammenfassung	50
Check-Bereich	51
Zusammenfassung	52
Act-Bereich	53
Zusammenfassung	54

<b>Kapitel 6 – E-Portfolio</b>	<b>55</b>
Einführung in die Theorie .....	55
Einführung in die Praxis .....	57
Zusammenfassung .....	59
<b>Kapitel 7 – Unterrichtsszenarien</b>	<b>61</b>
Beispiel 1: Mit Padlet ein Lernprodukt erstellen .....	61
Beispiel 2: Storytelling .....	62
Beispiel 3: E-Books erstellen .....	63
Beispiel 4: Learningapps .....	64
Beispiel 5: Projektunterricht .....	65
Praxis I .....	67
Praxis II .....	67
<b>Kapitel 8 – Maker – Coding – AR/VR</b>	<b>69</b>
Einführung .....	69
Maker Education .....	71
Coding .....	74
Augmented/Virtual Reality (AR/VR) .....	79
Virtual Reality (VR) .....	82
Zusammenfassung .....	84
<b>Kapitel 9 – Selbstevaluationsinstrumente</b>	<b>85</b>
Einführung .....	85
Zusammenfassung .....	87
<b>Kapitel 10 – Feedbackinstrumente</b>	<b>88</b>
Einführung .....	88
Audience-Response-System (ARS) .....	88
Zusammenfassung .....	90
<b>Kapitel 11 – Indikatoren eines gelingenden Medieneinsatzes</b>	<b>94</b>
Einführung .....	94
Zusammenfassung .....	96