

# ilujo

Tools für deinen  
Unterricht

- kostenlos
- Web-Anwendung
- ohne Anmeldung
- einfach zugänglich
- vielseitig einsetzbar

[Ilujo (Esperanto): Werkzeugkasten]



## Impressum

**Herausgeber:** Wiener Bildungsserver, Windmühlgasse 26/3/6. OG, 1060 Wien. ZVR-Zahl: 903870174  
Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Niederösterreich, Mayerweckstraße 1, 1210 Wien

**Autor:innen:** Christoph Kaindel, Helmut Pecher, Georg Plank, Lisa Pollak, Barbara Römisch, Alena Suschnig, Jasmin Wallner

**Korrekturat:** Michael Pils

**Layout:** Christoph Kaindel

**Hergestellt von:** Rötzer Druck GesmbH

**Herstellungsort:** Joseph Haydn-Gasse 32, 7000 Eisenstadt

März 2025



CC BY-NC-SA 4.0

# Inhalt

	Einleitung .....	4
	Ilujo - Ein offener Werkzeugkasten .....	4
<b>Kindersuchmaschinen</b>	KiwiThek .....	6
	fragFINN .....	6
<b>Medienkritik</b>	Fake News - Auf Spurensuche mit FINN .....	7
	Get Bad News .....	7
<b>Vereinbaren &amp; Diskutieren</b>	Mediennutzungsvertrag .....	8
	Argumentationswippe .....	8
	Gesetzesgenerator .....	9
<b>Coding und KI</b>	Scratch .....	9
	micro:bit classroom .....	10
	QuickDraw .....	10
	AutoDraw .....	11
	Teachable Machine .....	11
<b>Kollaboratives Arbeiten</b>	Kits.blog Tools .....	12
	Learning Snacks .....	13
<b>Malen &amp; Kreatives Gestalten</b>	Leaflet .....	13
	Kleki .....	14
	Kritzkl Klub .....	14
	Lywi .....	15
<b>Audio- und Bildbearbeitung</b>	Wavacity & Audiomass .....	15
	Schooltools Fotoeditor .....	16
<b>Spiele entwickeln</b>	Twine .....	16
	Linkliste sonstiger empfehlenswerter Tools .....	17
	Weitere Angebote des Wiener Bildungsservers und der KPH .....	19

## Zeichenerklärung



Das Symbol der **Glühbirne** verweist auf Unterrichtsideen für den praktischen Einsatz des Tools.

In diesem gedruckten Heft finden Sie eine Kurzfassung der Toolbeschreibungen. Der **QR-Code** führt zu einer Webseite mit zusätzlichen Informationen zu dieser Publikation: <https://www.schooltools.at/ilujo/>



Auf quelloffene Tools wird mit dem Logo der **Open Source Initiative** hingewiesen. <https://opensource.org/>

„Open Source“ bezeichnet Software, deren Quellcode öffentlich zugänglich ist und eingesehen, verändert und weiterverbreitet werden kann. Damit wird Transparenz ermöglicht, da der Code überprüft und die Software an spezifische Bedürfnisse angepasst werden kann. Open Source im Bildungsbereich erleichtert Zugang zu hochwertiger Software, reduziert die Kosten und verhindert die Abhängigkeit von Ökosystemen. Zudem werden die Zusammenarbeit und der Wissensaustausch gefördert.

# ilujo

Ein offener  
Werkzeugkasten

*Digitale Tools bieten eine Fülle an Möglichkeiten, um den Unterricht und Lernumgebungen spannender, interaktiver und effektiver zu gestalten. Mit der richtigen Auswahl an Medientools kann Begeisterung geweckt und auf die Anforderungen der modernen Gesellschaft vorbereitet werden – von kritischem Denken über kreative Problemlösung bis hin zu technologischem Know-how.*

## Einleitung

In einer zunehmend digitalen Welt ist der Einsatz von digitalen Tools im Unterricht unverzichtbar geworden. Diese Publikation ist eine sorgfältig ausgewählte Sammlung von browserbasierten, DSGVO-konformen, plattformübergreifenden, kostenlosen, einfach zu bedienenden Tools, für die keine Registrierung der Schüler:innen erforderlich ist. Zielgruppe dieser Publikation sind insbesondere Lehrpersonen der Primarstufe (PS) und der Sekundarstufe 1 (Sek 1), viele Werkzeuge können aber auch in der Sekundarstufe 2 eingesetzt werden. Jedes vorgestellte Tool wird systematisch und übersichtlich nach dem gleichen Schema präsentiert, um den Leser:innen eine schnelle Orientierung und eine einfache Integration in den Unterricht zu ermöglichen.

Die Publikation ist in Zusammenarbeit zwischen der **Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Niederösterreich** und dem **Wiener Bildungsserver** entstanden. Durch die Kooperation der beiden Institutionen fließen sowohl praxisorientierte als auch theoretische Perspektiven in diese Publikation ein, um eine umfassende und praxisnahe Unterstützung für den schulischen Alltag zu gewährleisten.

### Gemeinsam die digitale Zukunft gestalten

„Ilujo“ ist ein Begriff aus dem Esperanto und bedeutet „Werkzeugkasten“. Die Plansprache Esperanto ist darauf ausgelegt, eine leicht zu erlernende und für alle zugängliche Universalsprache zu sein. Auch wir haben in diesem Heft ausschließlich Tools gesammelt, die ohne Hürden zugänglich, leicht zu erlernen und möglichst vielfältig einsetzbar sind.

Das vorliegende Heft ist ein Kompass für Lehrkräfte, die das Potenzial digitaler Medien und Technologien im Unterricht voll ausschöpfen möchten. Es bietet nicht nur inspirierende Beispiele und hilfreiche Tools, sondern auch konkrete Anwendungsideen, um digitale Werkzeuge sinnvoll und effektiv in den Unterricht zu integrieren. Egal, ob es um kreative Gestaltungsprojekte, die Vermittlung technologischer Bildung oder die Förderung des kollaborativen Arbeitens geht – die vorgestellten Medientools eröffnen vielfältige Möglichkeiten, Lernende auf ihrem Weg zu kritischen, kompetenten und kreativen Gestalter:innen der digitalen Zukunft zu begleiten.

### Kindersuchmaschinen: Sicher und gezielt recherchieren

Das Internet ist eine schier unerschöpfliche Quelle an Informationen, doch längst nicht alle Inhalte sind für Kinder und Jugendliche geeignet. Kindersuchmaschinen bieten hier eine adäquate und altersgerechte Alternative, um den Umgang mit digitalen Medien von Anfang an in einer geschützten Umgebung zu erlernen. Sie filtern ungeeignete Inhalte heraus und ermöglichen es Schüler:innen, gezielt nach Informationen zu suchen und gleichzeitig ihre Recherche- und Informationskompetenzen zu entwickeln. Mit der Nutzung von Kindersuchmaschinen können Lehrkräfte eine solide und sichere Grundlage für die digitale Bildung ihrer Schüler:innen legen.

### Medienkritik: Hinterfragen statt konsumieren

Medienkompetenz ist mehr als nur die Fähigkeit, technische Geräte zu bedienen. Sie umfasst vor allem die Fähigkeit, Medieninhalte kritisch zu hinterfragen, Fake News zu erkennen und die Mechanismen der Algorithmen hinter den Inhalten von sozialen Netzwerken zu verstehen. Medienkritik lehrt Kinder und Jugendliche, Informationen nicht einfach nur zu konsumieren, sondern sie aktiv zu analysieren und einzuordnen. Diese Fähigkeit ist in einer Informationsgesellschaft, in der wir täglich von einer Flut an Bildern, Nachrichten und Meinungen umgeben sind, von zentraler Bedeutung.



### **Vereinbaren & Diskutieren: Digital bewusst kommunizieren**

Digitale Tools für das Vereinbaren und Diskutieren sind ein nützlicher Teil des modernen Unterrichts. Sie erleichtern nicht nur die Organisation von Terminen und Projekten, sondern fördern auch die Entwicklung wichtiger sozialer Kompetenzen. Plattformen für Terminabsprachen, digitale Pinnwände und moderierte Diskussionsräume unterstützen eine transparente und respektvolle Kommunikation – sowohl im Klassenzimmer als auch darüber hinaus. Durch den bewussten Einsatz dieser Tools lernen Schüler:innen, ihre Anliegen klar und strukturiert zu kommunizieren, konstruktive Diskussionen zu führen und gemeinsam Lösungen zu finden.

### **Coding und KI: Programmieren lernen und die Zukunft gestalten**

Programmieren ist längst nicht mehr nur etwas für IT-Expert:innen – es ist eine Schlüsselkompetenz für die digitale Welt. Tools für Coding und Künstliche Intelligenz (KI) bieten Schüler:innen die Möglichkeit,

auf spielerische Art und Weise eigene Programme zu erstellen, die Funktionsweise von Algorithmen zu verstehen und die Grundlagen der Technologie zu entdecken, die ihren Alltag maßgeblich prägt. Indem sie sich mit Coding und KI auseinandersetzen, erwerben sie nicht nur wertvolle technische Fähigkeiten, sondern entwickeln auch ein tieferes Verständnis für die Funktionsweise unserer digitalen Welt und die Möglichkeiten, die sie bietet.

### **Kollaboratives Arbeiten: Gemeinsam Ziele erreichen**

Die Fähigkeit, in Teams zu arbeiten und gemeinsam Ziele zu erreichen, ist eine entscheidende Kompetenz für die Arbeitswelt. Kollaborative Tools ermöglichen es Schüler:innen, gemeinsam an Dokumenten, Projekten oder Präsentationen zu arbeiten – in Echtzeit und unabhängig von ihrem Standort. Ob es darum geht, einen Aufsatz zu schreiben, ein Experiment zu planen oder eine Präsentation zu gestalten – durch die Nutzung kollaborativer Tools lernen die Schüler:innen, ihre Ideen

auszutauschen, voneinander zu lernen und gemeinsam etwas zu erreichen.

### **Malen & Kreatives Gestalten: Digitale Kunst entdecken**

Kreativität kennt keine Grenzen – auch nicht in der digitalen Welt. Ob beim digitalen Zeichnen, Entwerfen von Illustrationen oder beim Gestalten von Postern und Animationen: Tools für kreatives Arbeiten eröffnen Schüler:innen neue Wege, ihre Ideen auszudrücken und ihre künstlerischen Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Die Kombination traditioneller künstlerischer Techniken mit den Möglichkeiten der digitalen Welt beflügelt die Kreativität der Schüler:innen und eröffnet ihnen neue Perspektiven.

### **Audio- und Bildbearbeitung: Mit Medien Geschichten erzählen**

Podcasts, Videos und digitale Fotografie bieten unzählige Möglichkeiten, Geschichten zu erzählen, Informationen zu vermitteln und Projekte multimedial umzusetzen. Mit Tools zur Audio- und Bildbearbeitung lernen Schüler:innen, wie sie Inhalte professionell erstellen und bearbeiten können – und entwickeln dabei ein Gespür für Medienästhetik und Gestaltung. Sie lernen, wie sie ihre eigenen Ideen in fesselnde Geschichten verwandeln können und wie sie die verschiedenen Medienformate nutzen können, um ihre Botschaften effektiv zu transportieren.

### **Spiele entwickeln: Lernen durch Game Design**

Spielerisches Lernen motiviert und begeistert. Mit Tools zur Spieleentwicklung können Schüler:innen nicht nur eigene Spiele entwerfen, sondern dabei auch logisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten und Kreativität schulen. Game Design schafft eine neue Dimension des Lernens, die über das reine Konsumieren von Inhalten hinausgeht. Schüler:innen gestalten aktiv ihren Lernprozess und entdecken die Freude am spielerischen Erwerb von Wissen und Kompetenzen.



Die KiwiThek, ein Wiki für Schüler:innen, ist eine Wissensplattform für Kinder und Jugendliche mit umfassenden Artikeln zu vielen Themen aus den Bereichen Bildung, Wissenschaft und Kultur.

Die KiwiThek bietet zahlreiche altersgerechte Artikel zu verschiedenen Themen, die speziell auf die Bedürfnisse von Schüler:innen abgestimmt sind. Die Wikipedia-ähnliche Plattform ist klar strukturiert und unterstützt das selbstständige Aneignen von Wissen. Besonders vorteilhaft ist die benutzerfreund-

liche Navigation sowie die leicht verständliche Sprache, die dem Alter der Nutzer:innen angepasst ist. Als Webseite des Wiener Bildungsservers bietet die KiwiThek viele Informationen zu Österreich und wienspezifischen Themen, zum Beispiel Sagen, Sehenswürdigkeiten und vieles mehr.

## fragFINN



fragFINN ist eine kindgerechte Suchmaschine, die einen sicheren Zugang zu ausgewählten Webseiten für Schüler:innen bietet.

fragFINN stellt eine sichere und kindgerechte Plattform bereit, auf der Schüler:innen eigenständig im Internet recherchieren können. Die gelisteten Webseiten sind pädagogisch ausgewählt und bieten einen idealen Einstieg in die sichere Internetnutzung. Schüler:innen werden so vor ungeeigneten Inhalten geschützt. Außerdem ist die Ober-

fläche sehr benutzerfreundlich gestaltet und auf die Bedürfnisse von Schüler:innen ausgerichtet. Zudem bietet die Plattform Lernspiele, Videos und Hintergrundinformationen zu medienpädagogischen Themen wie zum Beispiel das Fake News Spiel oder eine kindgerechte Aufbereitung des Themas Künstliche Intelligenz.

### Fach

- Deutsch
- Sachunterricht

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Lesekompetenz
- Recherchekompetenz
- Informationsbewertung - kritische Bewertung von Online-Inhalten
- Umgang mit Online-Enzyklopädien

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://kiwithek.wien>
- KiwiThek-Rätselrallye: <https://wibs.li/kiwithek-rallye>



### Ideen für den Unterricht:

- Quelle für Referate bzw. Lerninhalte (Sachunterricht)
- Analyse von Lexikoneinträgen (Deutsch)
- Praxis-Idee „KiwiThek-Rätselrallye“ - Unterrichtsidee zum Einstieg ins eigenständige Recherchieren (Sachunterricht)

### Fach

- Deutsch
- Sachunterricht
- Digitale Grundbildung

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Lesekompetenz
- Recherchekompetenz
- Informationsbewertung - kritische Bewertung von Online-Inhalten
- Umgang mit Suchmaschinen

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://www.fragfinn.de/>
- Apps für iOS & Android



### Ideen für den Unterricht:

- Rätsel und Wissensspiele sowie Reportagen vertiefen Wissen zusätzlich auf spielerische Art und Weise - auch zu digitalen Themen wie Erste Schritte im Netz und Social Media (Sachunterricht, Digitale Grundbildung)

# Fake News - Auf Spurensuche mit FINN PS, Sek 1



„Fake News – Auf Spurensuche mit FINN“ ist ein kurzes, selbsterklärendes Lernpiel, das Falschnachrichten kindgerecht durch interaktive Beispiele und einem Quiz vermittelt.

„Fake News – Auf Spurensuche mit FINN“ vermittelt Kindern ab acht Jahren auf spielerische Weise das Thema Fake News. Gemeinsam mit der Netzraupe FINN gehen sie auf die Suche nach falschen Nachrichten. In drei aufeinanderfolgenden Übungen erfahren Schüler:innen, warum es Falschmeldungen gibt,

wie man sie erkennt und welche negativen Auswirkungen sie haben können. Das Durchspielen dauert nur wenige Minuten. Am Ende erhalten die Spieler:innen ein Abzeichen sowie eine Checkliste, um Fake News in Zukunft besser erkennen zu können.

## Fach

- Deutsch
- Digitale Grundbildung

## Kompetenzen & Fertigkeiten

- Informationskompetenz
- Kritische Medienkompetenz

## Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://www.fragfinn.de/fake-news/>
- Unterrichtsideen zu Fake News: <https://lehrerweb.wien/praxis/themensammlung-fake-news>



## Ideen für den Unterricht:

- Fake News analysieren (Deutsch, Digitale Grundbildung)
- Selbst recherchieren und Quellen bewerten (Deutsch, Digitale Grundbildung)

## Get Bad News

Sek 1, Sek 2



„Get Bad News“ ist ein Browser Spiel, das Spielende für Falschinformationen sensibilisiert.

Die Spielenden übernehmen die Rolle von Desinformationsverbreiter:innen. Ziel ist es, durch fiktive Postings Follower:innen zu generieren. Das Spiel versucht, die Taktiken und Manipulationstechniken offenzulegen, die der Verbreitung von Desinformationen und Fake News zugrunde liegen. Auf diese Weise sollen Schüler:innen für Falsch-

informationen sensibilisiert werden. Auf der Webseite gibt es Informationen zum wissenschaftlichen Hintergrund und Empfehlungen für den Einsatz im Unterricht.

## Fach

- Deutsch
- Digitale Grundbildung
- Mathematik

## Kompetenzen & Fertigkeiten

- Informationskompetenz
- Kritische Medienkompetenz
- Mediennutzung reflektieren

## Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://www.getbad-news.com/de/>



## Ideen für den Unterricht:

- Diskussion über Manipulationsstrategien im Netz (Deutsch, Digitale Grundbildung)
- Fake News selbst erstellen und reflektieren (Deutsch, Digitale Grundbildung)
- Die schnelle Verbreitung von Fake News berechnen (Mathematik)



Mediennutzungsvertrag.de bietet eine Vorlage für einen Mediennutzungsvertrag, der helfen soll, klare Vereinbarungen und Regeln für die Nutzung von Medien zu treffen.

Der Mediennutzungsvertrag hilft, gemeinsame Regeln für die Nutzung von Medien wie z.B. Fernsehen, Smartphones und Spielkonsolen festzulegen. Er kann individuell angepasst und mit eigenen Vorschlägen für Regeln ergänzt werden (z.B. Nutzungszeiten). Alle Beteiligten unterschreiben den Ver-

trag, um die Verbindlichkeit sicherzustellen.



**Ideen für den Unterricht:**

- Gesellschaftliche und persönliche Aspekte im Rahmen der Mediennutzung diskutieren (Geschichte und Politische Bildung, Digitale Grundbildung)

**Fach**

- Sprachunterricht
- Digitale Grundbildung
- Geschichte und Politische Bildung
- Ethik

**Kompetenzen & Fertigkeiten**

- Gemeinsame Regeln formulieren und festlegen
- Mitbestimmung - Demokratiebildung
- Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit Medien stärken

**Nutzungsinformationen**

- Webseite: <https://www.medien-nutzungsvertrag.de/>

- Diskussionsgrundlagen für Gespräche und Erörterungen (Deutsch, Fremdsprachenunterricht, Elternarbeit)
- Verhaltensphänomene im Umgang mit digitalen Medien reflektieren und Strategien entwickeln (Ethik)

# Argumentationswippe



Die Argumentationswippe dient der Visualisierung von Argumenten und fördert so Entscheidungsfindungsprozesse.

Die Nutzer:innen erlernen und visualisieren unterschiedliche Formen der Argumentation. Die Wippe kann im Plenum am digitalen Whiteboard gezeigt oder in Gruppendiskussionen genutzt werden. Argumente zu einem gewählten Thema werden erstellt und an verschiedenen Stellen der Wippe platziert. An den Rändern sind die Argumente

stärker gewichtet, nahe der Mitte schwächer. So schwingt die Wippe entsprechend aus und gerät ins (Un-)Gleichgewicht.



**Ideen für den Unterricht:**

- Sammeln und Gewichten von Themen für einen Leserbrief oder eine Erörterung (Deutsch)

**Fach**

- Deutsch
- Sachunterricht
- Geschichte und Politische Bildung
- Religion und Ethik

**Kompetenzen & Fertigkeiten**

- Komplexe Situationen bewerten
- Informationen sammeln
- Konsequenzen abschätzen
- Konsensuale Entscheidungsfindung akzeptieren

**Nutzungsinformationen**

- Webseite: <https://argumentations-wippe.de/>

- Diskussion über unterschiedliche gesellschaftliche Standpunkte (Sachunterricht, Geschichte und Politische Bildung)
- Bearbeiten eines Dilemmas im Unterricht (Religion und Ethik)

# Gesetzesgenerator

PS, Sek 1, Sek 2



Der Gesetzesgenerator lädt Kinder und Jugendliche ein, den Prozess der Gesetzgebung interaktiv und spielerisch zu erleben.

Der Gesetzesgenerator der DemokratieWEBstatt ist ein Tool, mit dem Kinder und Jugendliche eigene Gesetze entwerfen können. Es fördert das Verständnis für Gesetzgebungsprozesse, indem es Nutzer:innen durch verschiedene Schritte wie Titelgebung, Zielsetzung, Verantwortlichkeiten und Aus-

nahmen führt. Das erstellte Gesetz kann dann ausgedruckt und kundgemacht werden.



### Ideen für den Unterricht

- Regeln für die Klassengemeinschaft und einen fairen Umgang miteinander (Sozialkunde, Bewegung und Sport)

### Fach

- Deutsch
- Sachunterricht
- Geografie
- Geschichte und Politische Bildung
- Religion und Ethik

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Demokratieverständnis
- Kritisches Denken: Interessen abwägen und Lösungen erarbeiten
- Kreativität: Eigene Gesetzesideen
- Argumentationsfähigkeit

### Nutzungsinformationen

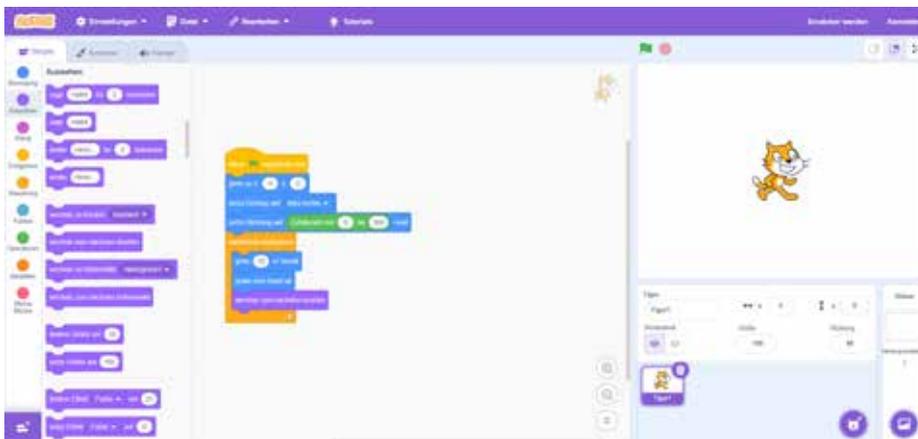
- Webseite: <https://www.demokratie-webstatt.at/gesetzesgenerator0>

- Demokratie erleben und Ausarbeitung nachhaltiger Gesetze (Sachunterricht, Geografie, Geschichte und Politische Bildung, Deutsch, Religion und Ethik)
- Erarbeitung des Gesetzgebungsprozesses (Deutsch, Sachunterricht, Geografie, Geschichte und Politische Bildung)

# Scratch



PS, Sek 1



Scratch ist eine visuelle, browserbasierte Programmiersprache, die einen einfachen Einstieg ins blockbasierte Programmieren ermöglicht und vielfältig im Unterricht eingesetzt werden kann.

Grundprinzip ist, dass Animationen aus einzelnen farbigen Programmier-Bausteinen entstehen, die ineinander geschoben werden. Eine große Auswahl an unterschiedlichen Elementen sowie eine Vielzahl an Aktionen, wie Bewegungen oder Ereignisse, stehen dabei zur Verfügung.



### Ideen für den Unterricht:

- Interaktive Geschichten gestalten (Deutsch, Englisch)
  - Fremdsprachen kennenlernen, z.B. Sprachspiele zur Grammatik (Fremdsprachenunterricht)
- Kurze Spiele programmieren (z.B. Labyrinthspiel etc.) (Digitale Grundbildung)

### Fach

- Sprachunterricht
- Digitale Grundbildung
- Naturwissenschaftliche Fächer

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Computational Thinking
- Problemlösekompetenz
- Vorausschauendes Denken

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://scratch.mit.edu/>
- App für Android
- Für jüngere Kinder: Scratch Junior: <https://www.scratchjr.org/>

- Grundlegende Programmierbefehle kennenlernen: Sequenzierung, Schleifen (Loops), Bedingungen (If/Then), und Variablen (Digitale Grundbildung)
- Simulationen von Naturphänomenen, z.B. Bewegung, Schwerkraft (Biologie und Umweltkunde, Physik)



Auf der Plattform *micro:bit classroom* kann der Mikrocontroller *micro:bit* mithilfe von Python oder einer blockbasierten Programmierumgebung gemeinsam programmiert werden.

Diese Webapp ist ideal, um den Einplatinencomputer BBC *micro:bit* gemeinsam in der Klasse zu verwenden. Die Lehrperson kann zwischen MakeCode (Blockprogrammierung) und der Programmiersprache Python wählen. Die Fortschritte der einzelnen Mitglieder können direkt

vom Lehrcomputer überprüft und auch korrigiert werden. Jedes Mitglied der Klasse kann den eigenen Code teilen.

## QuickDraw



Mit QuickDraw von Google kann auf spielerische Weise gezeigt werden, wie Bilderkennung mithilfe von KI funktioniert.

Hinter QuickDraw steht ein neuronales Netz, eine Form von KI, die gezeichnete Bilder erkennen kann. Vorgegebene Begriffe sollen in wenigen Sekunden mit Maus oder Finger gezeichnet und von der KI möglichst schnell erkannt werden. Die von Nutzer:innen erstellten Millionen von Bildern wurden für das Training der KI genutzt. Diese

Datenbank kann von Nutzer:innen eingesehen werden. QuickDraw funktioniert auch auf Mobilgeräten.



### Ideen für den Unterricht:

- Diskussion:
  - Welche Muster sind in den Bildern zu einzelnen Themen in der Bilddatenbank zu finden? (Sachunterricht)

### Fach

- Digitale Grundbildung
- Naturwissenschaftliche Fächer
- Informatik
- Technik & Design

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Design Thinking
- Verständnis von Hard- und Software
- Debugging (Fehleranalyse) als Teil des Entwicklungsprozesses

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://classroom.microbit.org/>
- Auch ohne BBC *micro:bit* kann programmiert werden (Simulation)



### Ideen für den Unterricht:

- Schrittzähler (Informatik trifft Sport)
- Einsatz von Sensoren: Helligkeit, Temperatur, Beschleunigung, Lautstärke (Physik)
- sensorabhängige Motorsteuerung (Technik & Design)

### Fach

- Digitale Grundbildung
- Sachunterricht

### Kompetenzen & Fertigkeiten

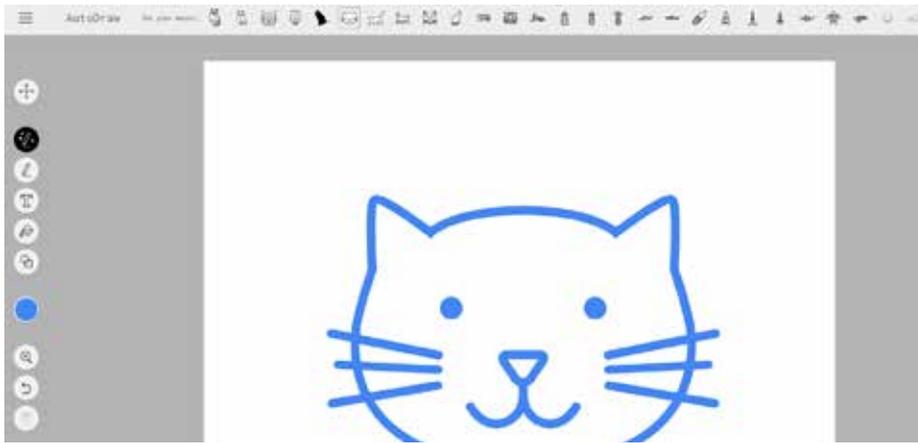
- Computational Thinking
- Kreativität
- Wissen über Künstliche Intelligenz

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://quickdraw.with-google.com/>
- Praxis-Idee: <https://wibs.li/ki-muster-erkennen>

# AutoDraw

PS, Sek 1



AutoDraw wandelt schnelle Skizzen mithilfe von KI in stilisierte Grafiken um.

AutoDraw von Google baut auf dem Bilderkennungs-Experiment Quickdraw auf. Das Programm versucht bereits aus wenigen Strichen zu erkennen, was die Skizze darstellen soll, und bietet mehrere passende von Grafiker:innen gestaltete Bildvorschläge dazu an. Diese können dann nachbearbeitet werden. Text, einfache geometrischer Formen

und eigene Zeichnungen können hinzugefügt werden. Die entstandenen Bilder sind frei verwendbar.

## Fach

- Digitale Grundbildung
- Kunst und Gestaltung
- Sachunterricht

## Kompetenzen & Fertigkeiten

- Computational Thinking
- Kreativität
- Wissen über Künstliche Intelligenz

## Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://www.autodraw.com/>
- Praxisidee: <https://wibs.li/ki-muster-erkennen>

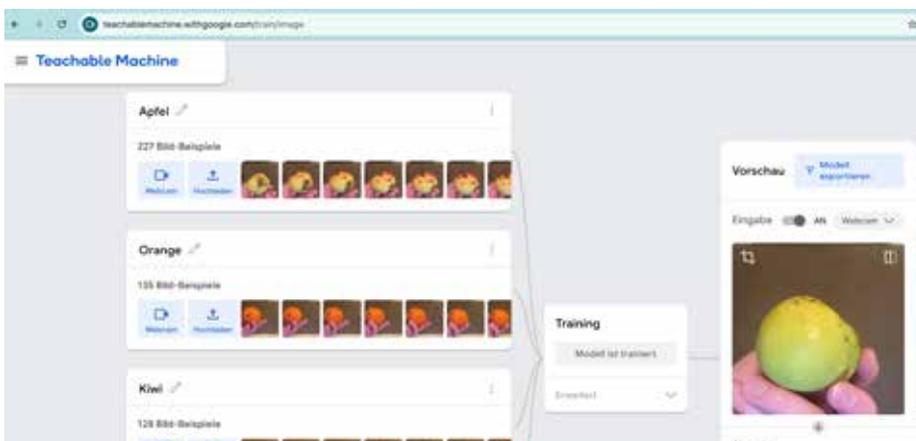


## Ideen für den Unterricht:

- Komplexe Szenen aus skizzierten Bildelementen gestalten (Kunst und Gestaltung)
- Vektorgrafik und Bitmapgrafik (Kunst und Gestaltung)
- Diskussion: Welche Skizzen werden erkannt, welche nicht? Warum nicht? (Digitale Grundbildung)

# Teachable Machine

PS, Sek 1, Sek 2



Mit der Teachable Machine können schnell und einfach verschiedene KI-Modelle trainiert und auch für die Verwendung in anderen Programmen exportiert werden.

Die Web-App Teachable Machine demonstriert spielerisch die grundlegenden Konzepte des maschinellen Lernens. Ganz ohne Programmierkenntnisse werden KI-Modelle mit selbst aufgenommenen Bildern, Geräuschen oder Posen trainiert. Beim Training müssen die Daten bestimmten Kategorien zugeteilt

werden. Danach kann die Teachable Machine über Webcam oder Mikrofon selbstständig neue Objekte und Geräusche erkennen und den jeweiligen Kategorien zuordnen.



## Ideen für den Unterricht

- Einführung in Maschinenlernen (Digitale Grundbildung)

## Fach

- Digitale Grundbildung
- Biologie
- Kunst & Design
- Musik

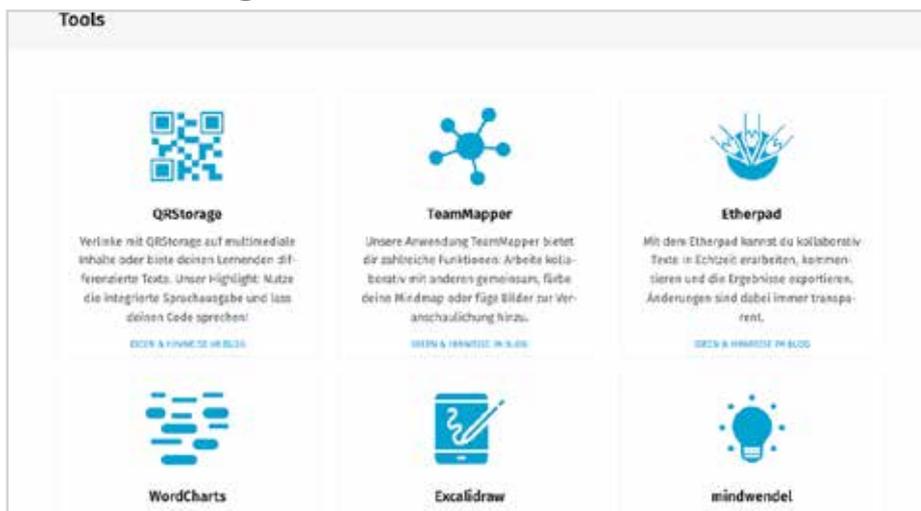
## Kompetenzen & Fertigkeiten

- Verstehen von Maschinenlernen
- Algorithmen und Mustererkennung

## Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://teachablemachine.withgoogle.com/>
- Export von Trainingsmodellen
- Objekterkennung läuft auch auf Arduino-Einplatinencomputer mit Sensor-Board

- Kategorisierung im naturwissenschaftlichen Bereich (Biologie)
- Gestenbasiertes Feedback: Lernspiele oder Kunstinstallationen (Kunst & Design)
- Erkennen von Instrumenten mit Hörbeispielen (Musik)



„Kits.blog Tools“ ist eine Sammlung von kostenlosen, einfach zu bedienenden und datenschutzfreundlichen Tools. Diese können die Zusammenarbeit und das kreative Lernen in Bereichen wie Mindmapping, Textbearbeitung oder Datenvisualisierung fördern.

Folgende Tools sind in der Sammlung „Kits.blog Tools“ enthalten:

**QRStorage** ermöglicht es, Texte, Audiodateien, Bilder und Videos mittels QR-Codes zu verlinken und in verschiedene Sprachen zu übersetzen.

Der **TeamMapper** ist ein Werkzeug, mit dem Mindmaps schnell und einfach erstellt und geteilt werden.

Mit **Etherpads** können kollaborative Schreibprozesse im Unterricht gestaltet und in Echtzeit gemeinsam an einem Online-Dokument gearbeitet werden.

**WordCharts** oder Wortwolken sind ein Werkzeug, mit dem Texte so aufbereitet werden können, dass die wichtigsten Begriffe in einer übersichtlichen Darstellung sichtbar werden.

**Excalidraw** ist ein virtuelles Whiteboard, mit dem Informationen in Form von Texten und Bildern einzeln oder gemeinsam auf einer nahezu unbegrenzten Whiteboard-Fläche dargestellt werden können.

**Mindwendel** ist ein einfaches Werkzeug zum Sammeln, Sortieren und Bewerten von Ideen. Die Teilneh-

menden schreiben Begriffe, Ideen oder Themen auf Karten und veröffentlichen diese.

**PictoSearch** ist eine Suchmaschine für Piktogramme unterschiedlicher Art. Die Piktogramme stammen von ARASAAC, einem Projekt der Landesregierung von Aragon (Spanien) und stehen unter der CC BY-NC-SA Lizenz.

**StopClip** ist ein Tool für Stop-Motion-Videos, diese sind eine digitale Form des Daumenkinos, bei der einzelne Bilder zu einer Animation aneinandergereiht werden.



### Ideen für den Unterricht:

- Texte können mit QRStorage in verschiedenen Sprachen mit integrierter Sprachausgabe vorgelesen werden (Sprachunterricht; als erweiterte Möglichkeit für alle Fächer, bei Sprache zu individualisieren)
- TeamMapper kann zur strukturierten Sammlung von Themen in offenen und geschlossenen Unterrichtsformen eingesetzt werden (alle Fächer)
- Etherpads können bei der gemeinsamen Übersetzung bzw. Bearbeitung fremdsprachiger Texte herangezogen werden (Sprachunterricht)

**Fach**  
• Alle

**Kompetenzen & Fertigkeiten**

- Kollaboratives Arbeiten und Interaktion stärken
- Kreativität und experimentelles Denken ermöglichen
- Kritisches Denken und Problemlösefähigkeit anregen
- Differenzierung ermöglichen

**Nutzungsinformationen**

- Webseite: <https://kits.blog/tools/>
- Datensicherung: Inhalte werden je nach Tool 30 Tage bis 48 Monate gespeichert. Exportieren Sie die benötigten Dateien in einem entsprechenden Format, um sie weiter bearbeiten zu können.

- Wortwolken helfen, Vorwissen zu aktivieren und das Textverständnis zu verbessern sowie im Sprachunterricht z.B. Wortarten, Pluralendungen oder Konjugationen zu analysieren (Sprachunterricht)
- Excalidraw können Lehrende nutzen, um Tafelbilder zu Hause vorzubereiten, zu speichern und später im Unterricht zu verwenden. Die Datei kann an die Schüler:innen verteilt und/oder gemeinsam bearbeitet werden (alle Fächer)
- Während einer Lesephase können Lernende unbekannte Begriffe oder Formulierungen in Mindwendel notieren. Diese können anschließend im Unterricht besprochen und nach sprachlichen Phänomenen sortiert werden (Sprachunterricht)
- Piktogramme können Handlungsabläufe wie z.B. das Backen eines Kuchens oder das Händewaschen in einzelne Schritte unterteilen und darstellen sowie als stumme Impulse dienen, um Schüler:innen auf die Stunde vorzubereiten (alle Fächer)
- In StopClip lassen sich z.B. Lösungswege Schritt für Schritt visualisieren (Mathematik)

# Learning Snacks

PS, Sek 1, Sek 2



Learning Snacks ermöglicht das Erstellen von interaktiven Lernmodulen im Chat-Format. Lehrkräfte wie auch Schüler:innen selbst können Lernhäppchen als Frage-Antwort-Spiel erstellen.

Learning Snacks vermitteln Lerninhalte im Chat-Format. Die einfache Handhabung der interaktiven „Snacks“ fördern die Lernmotivation und den selbstgesteuerten Wissenserwerb. Die Snacks können multimediale Inhalte wie Videos, Bilder und Quizfragen integrieren. Schüler:innen und Lehrer:innen können

Snacks individuell gestalten und an Lernziele anpassen, so ist individualisiertes Lernen möglich. Lehrkräfte können „Klassenräume“ einrichten, in denen Learning Snacks erstellt, geteilt und ohne Registrierung der Schüler:innen genutzt werden können. Eine Auswertung der Ergebnisse ist möglich.

**Fach**  
• Alle

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Selbstständiges Lernen
- Digitale technische Kompetenz: digitale Werkzeuge zur Informationsvermittlung- und verarbeitung nutzen
- Kreativität und experimentelles Denken bei der Erstellung von Inhalten

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://www.learning-snacks.de>

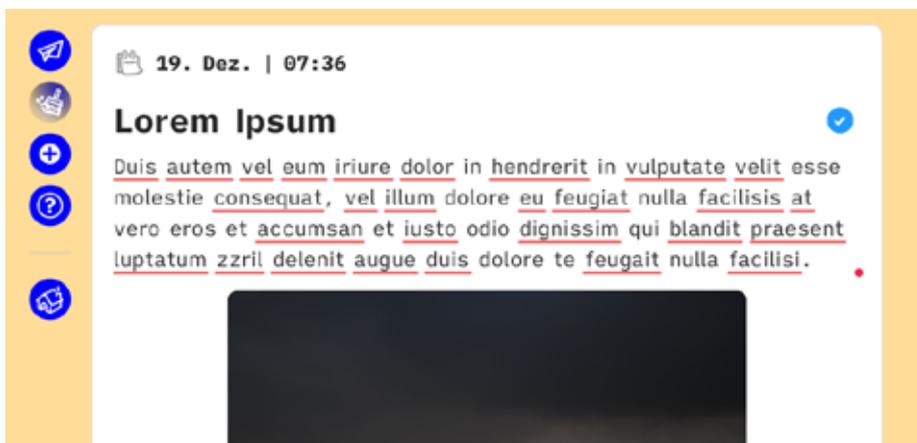


### Ideen für den Unterricht:

- Wiederholung und Sicherung von gelerntem Wissen für jedes Schulfach
- Erstellung eigener Learning Snacks durch Schüler:innen
- Erarbeitung von neuen Inhalten: Zum Einstieg in ein neues Kapitel

# Leaflet

Sek 1, Sek 2



Leaflet.pub dient zur (kollaborativen) Erstellung und Verbreitung digitaler Publikationen (z.B. Flyer, Linksammlungen, Infoblätter).

Die Nutzer:innen können allein oder gemeinsam Inhalte erstellen, die online entweder im beschränkten Lesemodus oder mit Bearbeitungsrechten geteilt werden können. Die Plattform bietet verschiedene Vorlagen und Anpassungsmöglichkeiten. Neben Textformatierungsoptionen können z.B. Bilder, Webseiten,

Datum und Uhrzeit oder eine Mailbox, die über neue Nachrichten per E-Mail informiert, eingefügt werden.



### Ideen für den Unterricht

- Gestaltung einer Reisebrochure mit historischen Ereignissen (Geografie, Geschichte, Deutsch, Fremdsprachen)

### Fach

- Sprachunterricht
- Digitale Grundbildung
- Kunst und Gestaltung

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Informationen visualisieren und strukturieren
- Digitale Publikationsprojekte managen und umsetzen
- Verschiedene Medienformate kennenlernen und nutzen
- Interaktive Inhalte (kollaborativ) entwickeln und gestalten

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://leaflet.pub>

- Erstellen von interaktiven Reviews, Rezensionen oder Exposés (Deutsch, Fremdsprachen)
- Kuratieren einer digitalen Kunstgalerie (Kunst und Gestaltung, Digitale Grundbildung)



Das Open Source Programm Kleki stellt direkt im Browser die wichtigsten Werkzeuge zur Bildbearbeitung und einige Malpinsel zur Verfügung.

Die Open Source Web-App Kleki ermöglicht einen leichten Einstieg in die Welt des digitalen Zeichnens. Fortgeschrittene Anwender:innen finden umfangreiche Bearbeitungsmöglichkeiten wie Filter, Ebenen und Überlagerungseffekte. Drucksensitive Stifte werden unterstützt, Dateien können als PSD oder PNG

gespeichert werden. Mit der Funktion „Hochladen“ ist es möglich, Bilder auf IMGUR (<https://imgur.com/>) im Internet zu präsentieren.



### Ideen für den Unterricht:

- Gesichter nachzeichnen und verfremden (Kunst und Gestaltung, Digitale Grundbildung)

### Fach

- Digitale Grundbildung
- Kunst & Gestaltung

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Kreatives Gestalten
- Erproben digitaler Maltechniken
- Zielgerichtetes Arbeiten

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://kleki.com/>
- Englischsprachiges Videotutorial mit Shortcuts: <https://kleki.com/help/>
- App für ChromeOS verfügbar

- Fotos von Häusern übermalen - Digitales Graffiti (Kunst und Gestaltung)
- Bildercollage - mit Ebeneneffekten überlagern (Kunst und Gestaltung, Digitale Grundbildung)
- schwere Vokabeln bildlich darstellen (Digitale Grundbildung)

# Kritzal Klub



Kritzal Klub ist ein browserbasiertes einfaches Malprogramm, das zusätzlich einige kreative Spiele und Kurzfilme enthält.

Zunächst ist die Web-App Kritzal Club ein einfaches Zeichenprogramm für Tablets und Computer. Die einzelnen Funktionen sind durch Icons auch für Kinder ohne Lesekompetenz leicht zu erkennen. Bilder können leider nur abgespeichert, aber nicht wieder in das Programm geladen werden. Die Stärken dieser App liegen aber bei den Spie-

len, die Schüler:innen werden unter Anleitungen zur Erstellung neuer Zeichnungen angeregt. Zusätzlich können vier unterhaltsame Kurzfilme zum Thema Zeichnen angesehen werden.



### Ideen für den Unterricht:

- kollaboratives Zeichnen: abwechselnd immer nur

### Fach

- Digitale Grundbildung
- Kunst und Gestaltung

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Kreatives Gestalten
- Erproben digitaler Maltechniken
- Zielgerichtetes Arbeiten

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://www.kritzal-klub.de/>
- Nur auf Deutsch – auch ohne Lesekenntnisse einsetzbar
- Manche Funktionen benötigen Lautsprecher oder Kopfhörer

- eine Linie zeichnen (Kunst und Gestaltung)
- Wörter raten mit Zeichnungen - Wortschatzkarten als Ideengeber (Kunst und Gestaltung)
- Illustrationen für eine Geschichte erstellen (Digitale Grundbildung)



Der Comicstrip-Maker von Lywi ermöglicht die intuitive Erstellung von Comics direkt im Browser.

Mit der Webanwendung Lywi können Nutzer:innen eigene Comics intuitiv erstellen. Dazu kann entweder ein Einzelbild oder ein fertiges Template mit mehreren Bildern genutzt werden. Zur Comicerstellung sind unterschiedliche online vorhandene Charaktere, Gegenstände und Sprechblasen vorhanden und in Größe, Farbe und Hintergrund frei zu

ändern. Comics können mit Texten, Formen und eigenen Zeichnungen ergänzt werden. Eigene Bilder oder Comicfiguren können hochgeladen und in das Browsertool integriert werden.



### Ideen für den Unterricht:

- Klassische Lektüre mittels Comic oder Graphic Novel

### Fach

- Sprachunterricht
- Geschichte und politische Bildung
- Ethik

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Mit Bildern Geschichten erzählen
- Komplexe Zusammenhänge und Kernbotschaften verdeutlichen
- Text/Bild als gleichzeitige mediale Ausdrucksform nutzen
- Eigenes Erzählmedium gestalten

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://lywi.com/>

- nachbilden (Deutsch)
- Komplexe Sachverhalte humoristisch oder ironisch darstellen (Deutsch, Geschichte und Politische Bildung, Ethik)
- Comic-Charaktere mit Steckbriefen erstellen (Deutsch)
- Sprachkenntnisse durch kreatives Schreiben und Dialoggestaltung erweitern (Sprachunterricht)

# Wavacity & Audiomass



## Sek 1, Sek 2



Audiomass und Wavacity bieten browserbasierte Audiotools, die ohne Installation und Registrierung direkt kostenlos genutzt werden können.

Audiomass richtet sich an Personen, die Audiodateien schneiden und Effekte hinzufügen möchten, während Wavacity eine Online-Alternative zu Audacity (<https://www.audacityteam.org/>) mit erweiterten Funktionen für präzise Audioprojekte bietet. Audiodateien können aufgenommen, geschnitten, klang-

lich optimiert (z.B. mit Klangeffekten oder Rauschfiltern), konvertiert und heruntergeladen werden.



### Ideen für den Unterricht:

- Schüler:innen erstellen einen Podcast, ein Interview oder ein Hörspiel (alle Fächer, vor allem Sprachunterricht)

### Fach

- Sprachunterricht
- Musik
- Physik

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Digitale Audiotools zur Aufnahme und zur Bearbeitung von Audiodateien nutzen
- Verständnis für Audiosoftware und -effekte stärken
- Kreativität durch die Entwicklung eigener Audioprojekte fördern

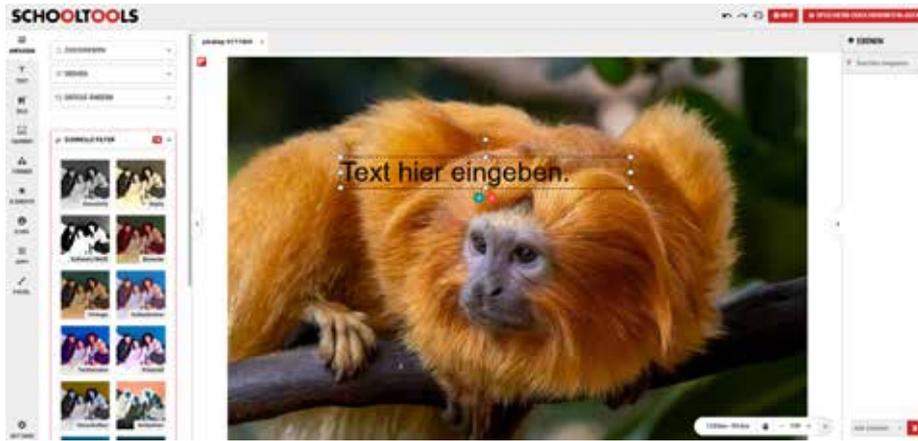
### Nutzungsinformationen

- Webseiten: <https://wavacity.com/>, <https://audiomass.co/>

- eigene Soundscapes oder Musikstücke erstellen und mit Effekten experimentieren (Musik)
- grundlegende Konzepte der Akustik und Schallwellendarstellung erforschen (Physik/Musik)

# Schooltools Fotoeditor

PS, Sek 1, Sek 2



Der Fotoeditor von Schooltools ermöglicht die Bearbeitung von Bildern sowie die intuitive Erstellung von Postern und Grafiken.

Zuschneiden, drehen und skalieren sind mit dem Fotoeditor ebenso möglich wie der Einsatz von Filtern und Effekten. Fotorahmen und Bildtexte können hinzugefügt werden und das Arbeiten auf Ebenen wird unterstützt. Der Zeichenpinsel in unterschiedlicher Farbe und Stärke erlaubt das freie Gestalten von Zeichnungen. Auch die Gestaltung

von Postern, Plakaten und Infografiken ist möglich. Grafiken können als PNG heruntergeladen werden. Registrierte Nutzende können Bilder online speichern sowie via URL teilen.



### Ideen für den Unterricht:

- Grundlagen der Bildbearbeitung (Digitale Grundbildung)

### Fach

- Sprachunterricht
- Digitale Grundbildung
- Kunst und Gestaltung

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Grundlagen der Bildbearbeitung
- Verständnis für Bildtypen, Grafikformate, Farbtiefe und Farbauflösung
- Grafiken aus Bild und Text gestalten

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://www.schooltools.at/?page=fotoeditor>

- Förderung kreativer Ausdrucksmöglichkeiten (Kunst und Gestaltung, Fremdsprachen)
- Kritische Auseinandersetzung mit manipulierten Bildern (Deutsch, Ethik)
- Plakatgestaltung: Vermittlung von Typografie, Bildkomposition und Farbgestaltung (fächerübergreifend)

# Twine



PS, Sek 1, Sek 2



Twine ist ein Programm zur Erstellung von interaktiven Texten. Diese können Link-basiert sein, Skriptsprachen ermöglichen die Erstellung von komplexen Spielen wie digitalen Escape-Räumen.

In Twine werden Textpassagen mithilfe interner Links verknüpft. In jeder Passage gibt es Entscheidungsmöglichkeiten, die auch auf Bedingungen basieren können. So kann etwa eine Tür nur dann geöffnet werden, wenn man zuvor einen Schlüssel gefunden hat. Das Prinzip ähnelt Abenteuerspielbüchern

und ist den meisten Schüler:innen bereits bekannt. Twine unterstützt mehrere Skriptsprachen für unterschiedliche Einsatzbereiche.



### Ideen für den Unterricht:

- Textanalyse: Geschichten in Elemente zerlegen und erweitern (Sprachunterricht)

### Fach

- Sprachunterricht
- Digitale Grundbildung

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Computational Thinking
- Problemlösekompetenz
- Lesekompetenz
- Storytelling

### Nutzungsinformationen

- Webseite: <https://twinery.org/>
- Installation ist möglich
- Publikation der Texte als HTML-Dateien

- Digitale Fortsetzungsgeschichte (Sprachunterricht)
- Geschichten in verschiedenen Sprachen (Sprachunterricht)
- Geschichten mit HTML-Tags und CSS anpassen (Digitale Grundbildung)
- Quiz oder Digitalen Escape-Raum erstellen (Digitale Grundbildung)

# Linkliste

In diese kleine Broschüre konnten wir nur eine enge Auswahl besonders empfehlenswerter Tools aufnehmen. Die folgenden nützlichen Programme stellen wir in einer Linkliste kurz vor. Auch sie sind kostenlos und ohne Registrierung online nutzbar.

## Suchen

### Kennst du?

Informationen zu verschiedenen Themen und dazu passende Quizspiele: <https://kennstdu.at/> (PS)

## Spielen

### Fake it to make it

Spiel über Fake News: <https://fakeit-tomakeit.de/> (Sek1)

### Datak

Spiel zum Thema Datenschutz: <https://www.datak.ch/#/play> (Sek1)

### Deine Insel

Politische Entscheidungsfindung im Spielformat: <https://deine-insel.zdf.de/> (Sek 1, Sek 2)

## Medieninhalte erstellen

### Paul Newsman

Satireartikel selbst erstellen: <https://paulnewsman.com/> (PS, Sek1)

### Instagram Generator

Realistisch aussehende Insta-Posts erstellen: <https://zeoob.com/generate-instagram-post/> (Sek1)

### WhatsApp Generator

WhatsApp Chatverläufe nachbauen: <https://www.fakewhats.com/generator> (Sek1)

## Coding & KI

### Snap! BYOB

Fortgeschrittene blockbasierte Programmierumgebung: <https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html>  
<https://snap.berkeley.edu> (Sek 1, Sek 2)

## Zusammenarbeit

### Digiscreen

Digitale Tafel, zB von ZUM: <https://digiscreen.zum.de/> (alle)

### Minibooks

Kleine Bücher selbst erstellen: <https://www.minibooks.ch/> (alle)

## Grafik

### Webchemistry

Webversion des originellen Malprogramms Alchemy (<https://al.chemistry.org/>): <https://webchemistry.org/> (alle)

### Piskel

App für Pixelgrafik und Animation: <https://www.piskelapp.com/> (Sek 1)

### Metro Map Maker

U-Bahn-Pläne erstellen: <https://metromapmaker.com/> (Sek 1, Sek 2)

### Sweet Home 3D

Das eigene Traumhaus gestalten: <https://www.sweethome3d.com/> (alle)

### Vectorpea

Vektorgrafikprogramm: <https://www.vectorpea.com/> (Sek 1)

### Wick Editor

Für Spiele, Animationen etc.: <https://www.wickeditor.com/> (Sek 2)

## Spiele erstellen

### Pocket Platformer

Einfaches Programm zur Erstellung von Plattform-Spielen: <https://the-l0bster.itch.io/pocket-platformer> (Sek 1)

### Makecode Arcade

Kleine Spiele bauen mit der blockbasierten Programmiersprache Makecode: <https://arcade.makecode.com/> (Sek 1)

### Bitsy

Kleine Game Engine für einfache Puzzle- und Abenteuer-Spiele: <https://www.bitsy.org/> (Sek 1)

### Godot Game Engine

Online-Version einer professionellen Game Engine: <https://editor.godot-engine.org/releases/latest/> (Sek 2)

## Informationen zu weiteren nützlichen Tools

In der Rubrik „Lernapps“ auf dem Lehrer:innen-Web des Wiener Bildungsservers finden Sie umfangreiche Tests von Lernwerkzeugen aus verschiedenen Bereichen. **Schooltools.at** ist eine umfangreiche und stetig wachsende Sammlung von nützlichen Tools.



<https://lehrerweb.wien/praxis/software-apps>

**SCHOOLTOOLS**

<https://www.schooltools.at/>

## Cody21: Videostunden für die Klasse mit Digitaler Bildung

Cody21 ist die interaktive Streamingplattform für Informatische Bildung und Medienbildung an Volksschulen. Die Videos beinhalten komplette Volksschulstunden und Lehrmaterialien zu allen relevanten digitalen Themen.

In bunten, interaktiven Videos besprechen die zwei jungen Moderator:innen und die animierte Roboterfamilie Cody mit den Kindern alle digitalen Themen der 3./4. Schulstufe (Medien, sowie Informatik). Plattform und Lehrmaterialien sind sehr einfach zu verwenden und sind witzig, motivierend und interessant für die ganze Klasse.



Bild © academy

### Ideen für den Unterricht:

- 16 Videos (ca. 40 min) mit Arbeitsblättern
- Einfach auf die Videoplattform gehen und das thematisch passende Video in der Klasse abspielen
- Oder die Videos in der vorgesehenen Reihenfolge einmal im Monat einbauen
- Arbeitsblätter werden während des Videos ausgeteilt

### Fach

- Informatische Bildung und Medienbildung
- Digitale Grundbildung
- Sachunterricht

### Kompetenzen & Fertigkeiten

- Fake News, Influencer, kritisches hinterfragen, Internetsicherheit
- Computational Thinking; Befehle, Algorithmen, Programmieren, etc.
- Informatische Basisinformationen
- Richtiger Umgang mit Computern/Medien

### Nutzungsinformationen

- Für österreichische Volksschulen **KOSTENLOS**
- Webseite: [www.cody21.com](http://www.cody21.com)
- Anmeldung: [www.cody21.com/anmeldung-oesterreich/](http://www.cody21.com/anmeldung-oesterreich/)
- 16 Videos mit ca. 40 Minuten
- Arbeitsblätter zum Downloaden

## H5P-Inhalte auf Schooltools.at erstellen

## SCHOOLTOOLS

Die Webseite **Schooltools** ([www.schooltools.at](http://www.schooltools.at)) bietet neben vielen Toolbeschreibungen und Tipps auch Möglichkeiten der inhaltlichen Gestaltung. Auf <https://www.schooltools.at/h5p/> können eigene **H5P-Inhalte** erstellt und gespeichert werden. Zudem ist es für registrierte Nutzende möglich, die H5P-Inhalte direkt auf der Webseite in einem öffentlich zugänglichen Archiv zu veröffentlichen.

**H5P** ist ein Open-Source-Tool zur Erstellung interaktiver digitaler Inhalte für den Bildungsbereich. Es ermöglicht die Integration interaktiver Lernmaterialien in Lernmanagementsysteme wie Moodle oder Wordpress bzw. in Webseiten. Interaktive Lernmaterialien aller Art, vom Quizformat über interaktive Karten und Präsentationen bis zu Videos mit eingebetteten Fragen und Markierungen können mit H5P schnell und einfach erstellt werden.



Ein Teil der Materialvielfalt, die mit H5P erstellt werden kann

# Angebote des Wiener Bildungsservers



## Workshops

### **Kostenlose Fortbildungen für Pädagog:innen**

Der Wiener Bildungsserver bietet Workshops für Pädagog:innen aus Wiener Kindergärten und Schulen an. Dabei werden sowohl theoretische Grundlagen als auch praxisnahe Ideen für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vermittelt. Die Workshops können als Fortbildung angerechnet werden, die Teilnahme ist kostenlos.

- **Medienpädagogik-Fortbildungen für Pädagog:innen**

Mehr Informationen zum aktuellen Workshop-Programm und die Möglichkeit zur Anmeldung finden Sie auf dem Lehrer:innen-Web und dem Medienkindergarten.

- **Individuelle Fortbildungen vor Ort auf Anfrage** (SchiLF, SchüLF & Kindergarten)

Bei Interesse senden Sie uns eine E-Mail an: [paedagogik@bildungsserver.wien](mailto:paedagogik@bildungsserver.wien)

## Infos und Materialien

Aktuelle Informationen, theoretisches Grundwissen sowie Unterrichtsideen und kostenlose Materialien für die medienpädagogische Praxis finden Sie auf unseren Webseiten.



[www.lehrerinnenweb.wien/](http://www.lehrerinnenweb.wien/)  
[www.lehrerweb.wien](http://www.lehrerweb.wien)



[www.medienkindergarten.wien](http://www.medienkindergarten.wien)



Das Projekt ILUJO wurde im Rahmen des Forschungs- und Entwicklungsprojektes Schooltools vom Institut Forschung & Entwicklung der KPH Wien/Niederösterreich gefördert.

Das breite Lehrangebot der **KPH Wien/Niederösterreich** besteht aus den Lehramtsstudien für die Primarstufe und Sekundarstufe Allgemeinbildung, dem Bachelorstudium Elementarbildung und Kooperationen im Bereich der Religionspädagogik. Darüber hinaus bietet die KPH Wien/Niederösterreich ein umfassendes Fort- und Weiterbildungsprogramm, mit Hochschullehrgängen (bis zum Masterabschluss), Fortbildungsveranstaltungen sowie Begleitung bei Schulentwicklungsprozessen.

Die KPH Wien/Niederösterreich hat derzeit ca. 2.500 Studierende in der Erstausbildung und ca. 1.000 Studierende in Weiterbildungslehrgängen.

**KIRCHLICHE  
PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE  
WIEN/NIEDERÖSTERREICH**



**MENSCHEN.  
BILDEN.  
ZUKUNFT.**

[kphvie.ac.at](http://kphvie.ac.at)





## Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Niederösterreich

Mayerweckstraße 1, 1210 Wien

<https://kphvie.ac.at>

<https://bildung.kphvie.ac.at>



WIENER  
BILDUNGS  
SERVER

In Kooperation mit



**Stadt  
Wien**

Bildung  
und Jugend

## Wiener Bildungsserver

Verein zur Förderung von Medienaktivitäten  
im schulischen und außerschulischen Bereich

Windmühlgasse 26/3/6. OG, 1060 Wien

ZVR-Zahl: 903870174

E-Mail: [office@bildungsserver.wien](mailto:office@bildungsserver.wien)

Tel.: 01 524 84 10

<https://bildungsserver.wien>