



## Merkblatt

### Einsatz von Plattformen, Apps und Software im Unterricht auf der Sekundarstufe II

Sofern eine App nicht auf der Liste ist, diese Stefan Strasser melden ([stefan.strasser@ksbg.ch](mailto:stefan.strasser@ksbg.ch)). Sie wird dann geprüft. Die Liste der sich in Prüfung befindlichen Apps findet sich am Schluss.

#### a. erlaubte Plattformen, Apps und Software

##### **Microsoft 365**

Registerkarten für ihr Team

Excel, Forms, OneNote, Planner, PowerPoint, SharePoint, Stream, Visio, Power BI, PDF-Datei, Website, Wiki, Word, Dokuments-Bibliothek  
(weitere Apps von Microsoft 365 auf Anfrage)

##### **Pontifex**

<https://pontifex.ethz.ch/loginlost/>

Pontifex ist ein Angebot des Mathematik-Departementes der ETH Zürich. Die SuS erhalten einen komplett anonymen aber individuellen Link auf die App, mit dem sie stets ihren eigenen Fortschritt sehen.

Die Applikation bietet einen «Brückenkurs», in dem die Mathematik des gymnasialen Grundlagenfachs mit Videos und Aufgaben erlernt und geübt werden kann.

Daneben gibt es zu jedem Thema drei verschiedene Lerntests, um den eigenen Lernstand zu überprüfen.

##### **Sofatutor**

<https://www.sofatutor.ch/>

Die Online-Lernplattform [sofatutor.ch](https://www.sofatutor.ch/) veranschaulicht in Lernvideos den Schulstoff. Interaktive Übungsaufgaben zu jedem Video, ausdrückbare Arbeitsblätter und ein täglicher Hausaufgaben-Chat mit Experten garantieren einen Rundum-Service.

Zugang/Abo braucht ausschliesslich die Lehrperson. Es werden keine Daten hochgeladen, sondern ausschliesslich konsumiert. Die Schülerinnen und Schüler dürfen **nicht** angemeldet werden.

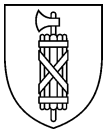
##### **Bettermarks.de**

<https://de.bettermarks.com/>

Dynamische Mathematikübungssoftware aus Deutschland

Pseudonym verwenden!

Randbemerkung: AGB nicht ganz klar bezüglich Benutzernamen. Andernorts wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Schülerinnen und Schüler anonym arbeiten können:



- ✓ Keine Klarnamen der Schüler erforderlich
- ✓ Keine E-Mail-Adresse der Schüler bei Nutzung in der Schule erforderlich

### **Kahoot**

<https://kahoot.com/>  
<https://kahoot.com/schools/>

Kahoot ist eine Quiz- und Umfragetool. Die Fragen werden in der Videokonferenz oder im Klassenzimmer projiziert und die Schülerinnen und Schüler antworten auf ihren eigenen Geräten.

### **Mentimeter**

<https://www.mentimeter.com/>

Mentimeter ist ein Tool mit dem sich online anonyme Umfragen erstellen lassen. Schülerinnen und Schüler melden sich nicht an (Lehrperson erhält Code).

### **Mathegym**

<https://mathegym.de>

Mathegym ist ein Portal zum Üben, Trainieren und Lernen von Mathematik. Es richtet sich an Schüler von Gymnasien und Realschulen (Nutzern).

Gemäss Webseite <https://mathegym.de> haben alle SG-Mittelschulen eine Schullizenz.

### **Quizlet**

<https://quizlet.com>

Quizlet ist ein Online-Plattform, auf der man sich eigene Lernkarten anlegen und jene von anderen Benutzer\*innen benutzen kann, um Schulstoff, Sprachen, Definitionen etc. zu lernen.

Daneben gibt es einen Modus (in der bezahlten Lehrer-Version), die einem erlaubt, Quizlet Live als formatives Tool einzusetzen, indem die SuS in Gruppen eingeteilt und gegeneinander auf Zeit Aufgaben lösen.

### **Socrative**

<https://socrative.com/>

Socrative ist eine Applikation für Schülerumfragen, kurze Quizze und formative Assessments.

Eine Lern-App gibt es nicht.

### **Orthografie-Trainer**

<https://orthografietrainer.net/index.php>

*Orthografietrainer.net ist eine Internetplattform mit drei wichtigen Zielen*

- *Wir ermöglichen Schülern ein auf ihre Fähigkeiten angepasstes Training.*
- *Wir nehmen Lehrern beim Training mit ihren Schülern die Korrekturarbeit ab.*



- *Wir führen wissenschaftlich-empirische Studien zum Rechtschreiberwerb durch.*  
**Beachten:** Die Lehrpersonen müssen die Klassen in anonymisierter Form erfassen (keine Klarnamen).

### **Safe Exam Browser (SEB)**

[https://safeexambrowser.org/news\\_de.html](https://safeexambrowser.org/news_de.html)

*Der Safe Exam Browser ermöglicht die Durchführung von Online-Prüfungen im Kiosk-Modus. Der Browser schränkt Zugriffe auf andere Seiten und Programme ein, so dass in einer Online-Prüfung keine Hilfsmittel ausserhalb der Prüfungsplattform eingesetzt werden können. Die Software wurde unter der Leitung der ETH entwickelt und ist Open Source.*

*Der Safe Exam Browser ist keine Prüfungsplattform. Es wird lediglich eine konfigurierte Webseite aufgerufen. Die Frage nach dem Datenschutz stellt sich daher nicht beim SEB, sondern bei der verwendeten Prüfungsplattform (Moodle, Olat, ILIAS, isTest usw.).*

### **GeoGebra**

<https://www.geogebra.org/>

*Geogebra ist eine Software für den Mathematikunterricht. Sie erlaubt geometrische Konstruktionen und Berechnungen in 3D. Zudem ist ein CAS integriert.*

*Für das Teilen von erstellten Inhalten mit der Community ist eine Registrierung notwendig. Typischerweise registriert sich die Lehrperson, nicht aber die Schülerinnen und Schüler.*

*Die Checkliste ist unter der Annahme ausgefüllt, dass für die Schülerinnen und Schüler keine Registrierung gemacht wird.*

### **Classtime**

<https://www.classtime.com/de/>

*Classtime ist eine webbasierte Lösung für das Klassenzimmer, welche es Lehrpersonen ermöglicht, ihren Unterricht digital zu ergänzen und jederzeit den Lernfortschritt der Lernenden zu erfassen.*

#### **Beachten:**

Die Schülerinnen und Schüler müssen sich anonym (Pseudonym und Mail-Adresse eines Drittanbieters) anmelden. Sie dürfen bei der Anmeldung und Nutzung keine social media logins (Nutzer-ID einer Drittpartei) verwenden.

### **TakeATest**

Funktionalität von Windows 10 für einen Einzel-PC.

Beim Prüfungsmodus für Windows 10 handelt es sich bei der Nutzung für einen einzelnen PC um ein Windows Feature bei welchem der Benutzer ein separates lokales Benutzerkonto erstellt. *Das Benutzerkonto muss zwingend anonymisiert sein!*

Ein vorgängig erfasster Link zur Prüfung wird in diesem Konto beim Einloggen geöffnet, ohne die Möglichkeit etwas Anderes in Windows zu machen. Der Prüfungsmodus kann vom Benutzer jederzeit verlassen werden.



Selbstverständlich muss die verlinkte Webseite zur Nutzung freigegeben sein (z.B. Forms).

Eine Installation einer Software/App oder sonstigem findet nicht statt.

Anleitung: <https://web2-unterricht.ch/2017/05/take-a-test-pruefungsumgebung-windows-10-byod/>

### **screen-cast-o-matic**

<https://screencast-o-matic.com>

Bei Screencast-O-Matic handelt es sich um ein einfach zu bedienendes, kostenloses Screencast-Programm, mit dem Videos vom Desktop oder von der Webcam gemacht werden können. Mit der kostenlosen Version nimmt man bis zu 15 Minuten lange Screencasts auf und speichert diese auf dem Rechner. (Zur Verfügung gestellt wird über Stream oder nanoo.tv.)

### **isTest**

[www.istest2.ch](http://www.istest2.ch)

Online-Plattform für Prüfungen und Trainings mit automatischer Korrektur.

### **Bookwidgets**

<https://www.bookwidgets.com>

Interaktive Übungen für Smartphones, iPads, Tablets und PCs

### **Quiz Academy – Teile Live-Quiz und Lernkarten**

<https://quizacademy.de/>

Lernplattform für die Erstellung von Karteikarten und Live-Quiz.

*Schülerinnen und Schüler müssen sich mit Pseudonym anmelden!*

*Freigabe gilt nicht für den Teil E-Prüfungen von Quiz Academy!*

### **eXaminer**

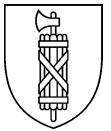
<https://www.aleaiactadigital.ch/projekte/examiner/>

Prüfungsplattform

Bitte beachten: eXaminer verhindert nicht, dass Schülerinnen und Schüler bei Fern-Prüfungen unredlich sind. Das App eignet sich für den Einsatz im Präsenzunterricht und als Übungsplattform im Fernunterricht.

Die Schülerinnen und Schüler müssen ein Pseudonym verwenden.

*Der eXaminer ist eine Prüfungsplattform, in der Prüfende online Fragen erstellen, diese sortieren und in Prüfungen zusammenstellen können. Die Prüfungen können mit dem eXaminer durchgeführt und ausgewertet werden.*



### **Poll Everywhere**

<https://www.polleverywhere.com/>

Mobile Lösung, die Umfragen erstellt und Antworten über Text, Twitter oder Web einholt.

*Schülerinnen und Schüler nehmen anonym teil, keine Registrierung erforderlich.*

### **Padlet**

<https://de.padlet.com>

Digitale (online) Wandtafel

*Jedes Padlet hat eine Webadresse. Jeder der die Adresse besitzt kann ohne Registrierung auf die Tafel zugreifen. Die Autorin oder der Autor des Padlet entscheidet über die Zugriffsmöglichkeiten der anderen User (Lesen, Schreiben, als Vorlage für ein eigenes Padlet benutzen).*

### **AbaNinja**

<https://swiss21.org>

*Kostenlose Online-Buchhaltungssoftware.*

### **LearningApps**

<https://learningapps.org>

*LearningApps.org unterstützt Lern- und Lehrprozesse mit kleinen interaktiven, multimedialen Bausteinen, die online erstellt und in Lerninhalte eingebunden werden. Für die Bausteine (Apps genannt) steht eine Reihe von Vorlagen (Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests etc.) zur Verfügung. Die Apps stellen keine abgeschlossenen Lerneinheiten dar, sondern müssen in ein Unterrichtsszenario eingebettet werden.*

### **exammi**

<https://login.exammi.ch/>

*Der exammi ist eine Prüfungsplattform, in der Prüfende online Fragen erstellen, diese sortieren und in Prüfungen zusammenstellen können. Die Prüfungen können mit dem exammi durchgeführt und ausgewertet werden.*

**Bitte beachten:** Exammi verhindert nicht, dass Schülerinnen und Schüler bei Fernprüfungen unredlich sind. Das App eignet sich für den Einsatz im Präsenzunterricht und als Übungsplattform im Fernunterricht.

Die Schülerinnen und Schüler müssen ein Pseudonym verwenden.

### **Zoom**

*Austauschplattform für Video- und Chatnachrichten.*



**Beachten:** Die Organisatorin bzw. der Organisator muss über die kostenpflichtige, lizenzierte Version verfügen (beim Kanton bestellen). Die Gratis-Version darf aus Datenschutzgründen nicht eingesetzt werden. Für die Teilnehmenden muss keine Lizenz gelöst sein.

#### **Actionbound**

<https://de.actionbound.com/>

*Ein Bound ist eine interaktive Handy-Rallye. Mit der Actionbound-App können spannende, lustige und lehrreiche Bounds gespielt werden. Das Prinzip ist ähnlich wie bei einer klassischen Schnitzeljagd oder bei Geocaching, erweitert durch Medieninhalte, Internet und die Möglichkeit als Spielerin selbst etwas beizutragen.*

**Beachten:** Die Schülerinnen und Schüler müssen volljährig sein, ansonsten braucht es die schriftliche Einwilligung der Erziehungsberechtigten.



## b. nicht erlaubte Plattformen, Apps und Software

<i>Plattform / App</i>	<i>Begründung</i>
WhatsApp	für unter 16-Jährige nicht erlaubt
Zoom nicht lizenziert / Loom	Datenschutz nicht eingehalten
Wordwall	Datenschutz nicht eingehalten
Flipgrid	Server ausserhalb Europas
MindMeister	Schülerinnen und Schüler müssen sich mit Klarnamen anmelden. Bezüglich Datenschutz und -sicherheit bestehen viele Unklarheiten.
Instagram	Anonyme Nutzung nicht erlaubt.
Google Classroom	Anonyme Nutzung nicht erlaubt. Server auf der ganzen Welt, Datenschutz nicht gewährleistet.
Prezi	Anonyme Nutzung nicht erlaubt. Speicherort unklar. Lehrpersonen dürfen Prezi einsetzen; Schülerinnen und Schüler nicht.
nanoo.tv Videokonferenz	Microsoft 365 bietet mit Teams und Stream Alternativen.
Insights	Daten werden an Drittanbieter weitergegeben; es werden zu viele Schülerdaten gesammelt.
Beedle	Besonders schützenswerte Daten werden statt in Nesa in der Cloud gespeichert.

**In Abklärung sind noch:**

Stand: 28. April 2021