



# ENGAGEMENT TOOLS

## Spielbasiertes Lernen

 Name	 Beschreibung	 Wie verwendet man es?	 Preis	 Link
Minecraft: Education Edition	Eine Version des beliebten Spiels Minecraft, die speziell für den Einsatz im Unterricht entwickelt wurde. Es bietet eine Reihe von Unterrichtsplänen und Bildungsinhalten, die Fächer wie Mathematik, Naturwissenschaften, Geschichte und Sprachkunst abdecken.	Erstellen oder importieren Sie Unterrichtspläne, verwalten Sie Schüleraktivitäten im Klassenraummodus und führen Sie Bewertungen im Spiel durch. Dieses Tool fördert die Kreativität die Zusammenarbeit und das kritische Denken der Schüler.	Minecraft Education kostet \$5,04 pro Nutzer und Jahr für berechnete Bildungseinrichtungen. Für andere kostet es \$12 pro Nutzer und Jahr.	<a href="#">Minecraft: Education Edition</a>
Kahoot!	Eine spielbasierte Lernplattform, auf der Lehrer Quizfragen und interaktive Lektionen erstellen können. Die Schüler nehmen mit ihren eigenen Geräten teil, wodurch das Lernen wettbewerbsfähig wird und Spaß macht.	Melden Sie sich für ein kostenloses Konto auf der Kahoot Website an. Entwerfen Sie dann Ihr eigenes Quiz, indem Sie "Erstellen" wählen und Fragen, Antworten und Multimedia hinzufügen. Starten Sie schließlich Ihr Kahoot! und teilen Sie die Spiel-PIN mit den Schülern, um es live zu spielen oder es als Herausforderung zum Selbststudium zuzuweisen.	Kostenlose und Pro-Version ab 3,99\$.	<a href="#">Kahoot!</a>
Google expeditions	Google Expeditions bietet immersive VR- und AR-Erlebnisse, die es Schülern ermöglichen, virtuelle Exkursionen und interaktive Lektionen zu erkunden.	Lehrkräfte können aus über 100 virtuellen Reisen zu Orten wie dem Mars, dem Great Barrier Reef und der Chinesischen Mauer wählen. Durch das Herunterladen der App auf kompatible Geräte können Lehrer ihre Klasse auf virtuelle Reisen um die Welt führen.	Kostenlos	<a href="#">Google expeditions</a>

# ENGAGEMENT TOOLS

## Spielbasiertes Lernen

 Name	 Beschreibung	 Wie verwendet man es?	 Preis	 Link
Zspace	ZSpace kombiniert AR und VR, um lebensnahe Erfahrungen für Themen wie MINT zu schaffen und bietet interaktive 3D-Modelle.	Die Schüler, die eine spezielle Brille tragen, tauchen in eine 3D-Umgebung ein und schaffen so eine personalisierte und interaktive Lernerfahrung mit virtuellen Materialien, die im herkömmlichen Unterricht nicht so leicht zugänglich sind.	kostenpflichtig	<a href="#">Zspace</a>
Nearpod	Ein interaktives Präsentationstool, mit dem Lehrkräfte ansprechende Lektionen mit Quiz, Umfragen, Videos und Virtual-Reality-Erfahrungen erstellen können.	Mit ansprechenden Lernspielen, Gamification und Aktivitäten erhalten Sie in Echtzeit Einblicke in den Lernprozess Ihrer Schüler. Sie können Aktivitätsbanken verwenden, um schnelle, interaktive Spiele und Aktivitäten im Klassenzimmer zu starten, um das Verständnis der Schüler sofort zu überprüfen.	Kostenlos beginnen	
Tynker	Eine Coding-Plattform für Kinder, die eine visuelle, blockbasierte Programmiersprache ähnlich wie Scratch bietet. Sie umfasst auch Kurse und interaktive Projekte.	Sie müssen ein Konto auf der Tynker-Website erstellen. Wählen Sie dann aus einer Vielzahl von Programmierkursen, die auf verschiedene Altersgruppen und Fähigkeitsstufen zugeschnitten sind. Nehmen Sie an interaktiven Programmierkursen und Projekten teil und nutzen Sie die visuelle, blockbasierte Schnittstelle, um Spiele, Animationen und Geschichten zu erstellen.	text	<a href="#">Tynker</a>






# ENGAGEMENT TOOLS

## Spielbasiertes Lernen

 Name	 Beschreibung	 Wie verwendet man es?	 Preis	 Link
Genially	Genially ist ein Werkzeug zur Gestaltung von interaktiven Präsentationen und Escape Rooms mit multimedialen Elementen und verzweigten Szenarien.	Von interaktiven Karten mit Pop-up-Fenstern bis hin zu Drag-and-Drop-Spielen mit Geheimcodes - mit Genially können Schüler und Lehrer dynamische und anklickbare Bildungsressourcen erstellen.	Kostenlose und Pro-Version ab 7,50\$	<a href="#">Genially</a>
ThingLink	ThingLink ist ein vielseitiges Tool, mit dem Pädagogen interaktive Bilder, Videos und virtuelle Rundgänge erstellen können, die effektiv für die Gestaltung pädagogischer Escape Rooms genutzt werden können	Mit ansprechenden Lernspielen, Gamification und Aktivitäten erhalten Sie in Echtzeit Einblicke in den Lernprozess Ihrer Schüler. Sie können Aktivitätsbanken verwenden, um schnelle, interaktive Spiele und Aktivitäten im Klassenzimmer zu starten, um das Verständnis der Schüler sofort zu überprüfen.	1 Monat kostenlos, dann 600\$ pro Jahr.	<a href="#">ThingLink</a>
Eu@school	Dieses Projekt bietet Brettspiele, Escape Rooms und Flesh Cards, um Wissen über die Europäische Union zu lernen und zu üben.	Sie werden zunächst Unterrichtspläne verwenden, um Konzepte zu erklären, und dann können Sie die Lernspiele kostenlos über den Download abrufen. Das Material kann online oder ausgedruckt verwendet werden.	Kostenlos	<a href="#">Eu@school</a>

# ENGAGEMENT TOOLS

## Spielbasiertes Lernen

 Name	 Beschreibung	 Wie verwendet man es?	 Preis	 Link
DragonBox	<p>Es bietet eine Reihe von Lernspielen für den Mathematikunterricht. Spiele wie DragonBox Algebra und DragonBox Numbers machen das Lernen mathematischer Konzepte zum Vergnügen.</p>	<p>Lehrer/Tutoren können ihre Schüler dazu ermutigen, frei mit den Spielen zu spielen und im Anschluss daran Diskussionen und Lektionen über das Spielgeschehen zu führen. Durch das Spielen mit den digitalen Manipulatoren in den DragonBox-Spielen verstehen die Schüler die mathematischen Konzepte durch aktives Engagement und lernen dabei in ihrem eigenen Tempo.</p>	Kostenlos	<a href="#">DragonBox</a>