

**Josef Strauß**

# **Apps und Tools**

**Digitale Medien für den  
Religionsunterricht**

## **Impressum**

Erzdiözese München und Freising (KdöR)  
vertreten durch das Erzbischöfliche Ordinariat München  
Generalvikar Peter Beer  
Kapellenstraße 4  
80333 München

Verantwortlich:  
Dr. Matthias Wörther  
5.MD - Fachstelle Medien und Digitalisierung  
Dachauer Str. 50  
80335 München

[www.fachstelle-md.online](http://www.fachstelle-md.online)

November 2019

UID-Nummer: DE811510756



## Vorwort

Der „Digitalpakt Schule“ ist auf dem Weg: Medienkonzepte sind eingereicht, Ausstattungspläne erstellt, Gelder können beantragt werden. Die noch bestehenden Defizite in der Qualifizierung der Lehrkräfte, den Unterricht methodisch-didaktisch auf die Verwendung neuer Medien umzustellen, werden durch mittlerweile zahlreich in Gang gesetzte Bildungsmaßnahmen abgebaut. In allen Fächern und für jede einzelne Lehrkraft heißt es jetzt, digital „durchzustarten“.

An dieser Stelle setzt das Angebot der vorliegenden Broschüre an: Sie stellt „Werkzeuge“ vor, mit denen im Fach Religionslehre erste Schritte im Unterricht mit digitalen Medien beschriftet werden können.

Zu jedem vorgestellten Tool signalisieren **grüne Icons** Informationen über die **Verfügbarkeit**, als App für die gängigen Betriebssysteme (iOS, Android), bzw. als im Internet verfügbares Programm und eventuelle Kosten. In der **Kurzbeschreibung** werden die wichtigsten Funktionen der Programme beschrieben. Auf ausführlichere Anleitungen zur Bedienung der Programme verweisen die angegebenen **Links** zu Tutorials. Abschließend stehen allgemeine Tipps für **Einsatzmöglichkeiten** der Apps und Tools im Religionsunterricht.

## Apps und Tools

1	Kahoot	S. 4
2	Reli Quiz App	S. 5
3	LearningApps	S. 6
4	Actionbound	S. 7
5	Explain Edu	S. 8
6	Comic Life	S. 9
7	Book Creator	S. 10
8	iMovie	S. 11
9	Quick	S. 12
10	Stop Motion Studio	S. 13
11	Morfo	S. 14
12	Mentimeter	S. 15
13	Poll everywhere	S. 16
14	Padlet	S. 17
15	ZUMpad	S. 18
16	XMind	S. 19
17	Classroomscreen	S. 20
18	Team Shake	S. 21
19	VLC-Player	S. 22
20	Foto und Video	S. 23



## Kahoot!

Quiz / Umfrage



Kahoot Basic: 0 €  
Kahoot Pro: 3 €/mtl.  
Kahoot Premium: 6 €/mtl.

Zur Verwendung von **Kahoot** ist eine Registrierung erforderlich. Per Klick auf „Create“ können im Webeditor Quiz, Zuordnungsübungen (Jumble) oder Umfragen (Survey) erstellt werden. Bevor die Fragen und Antworten formuliert werden, sind Titel und Beschreibung anzugeben. Pro Frage gibt es immer vier Antwortmöglichkeiten. Die richtige Antwort ist zu kennzeichnen. Eine Punktevergabe ist möglich. Mit „Add question“ können weitere Fragen ergänzt werden. Ist alles eingegeben, genügt ein Klick auf „Save“ zum Speichern und mit „Play it“ wird das Spiel gestartet. Wählbar sind Einzelspieler- oder Teammodus. In der Kahoot-App oder Web-Anwendung startet das Quiz nach Eingabe der PIN. Die Fragen und Antworten werden für alle Mitspieler sichtbar projiziert. Der Moderator gibt die Fragen frei. Die Antworten erfolgen per Klick auf farbige und figürlich markierte Schaltflächen. Ist das Quiz beendet, kann das Ergebnis betrachtet („Podium“) oder heruntergeladen werden („Get Results“/“Save Results“).

**Website:** [kahoot.com](https://kahoot.com) bzw. [create.kahoot.it](https://create.kahoot.it)

**Vorstellung der App:** <https://www.youtube.com/watch?v=Qkf8vy1P0g8>

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=KwYhjD15s6E>

**Alternativen:** [Quizizz](#), [Quizlet](#)

### Einsatzfelder im RU:

- Quiz zu allen möglichen Themen
- spielerische Abfrage
- Stundeneinstieg
- Wiederholung
- Schüler/innen gestalten selber Kahoots



## Reli Quiz App

Quiz



0 €

Die **Reli Quiz App** ist eine Idee von Mitarbeitern\*innen des Bistums Fulda. Die Spieler können Fragen zu religiösen und kirchlichen Themen u. a. aus folgenden Kategorien beantworten: Basics, Altes Testament, Biblische Zeitgeschichte, Kirchengeschichte, Ökumene, Weltkirche, Judentum, Islam, Kirche und Welt, Orden. Hinzu kommen „Sonderkategorien“ mit Spezialfragen zu 14 Bistümern. Drei Spielmodi stehen zur Auswahl: Einzelspiel, Duell und Training. Der Button „Einstellungen“ am oberen Bildrand führt zu weiteren Optionen. Wählbar sind zunächst Kids-Mode und der Schwierigkeitsgrad, durch den unterschiedliche Zeitlimits gesetzt werden. Für den Einsatz im RU hilfreich ist die Möglichkeit, (Sonder-)Kategorien beliebig zu wählen und zu kombinieren. Weitere Funktionen sind Joker und Freunde-Button, mit dem Duellgegner als Freunde markiert werden können. Beim Duell gibt es mehrere Möglichkeiten, Mitspieler zu finden: Zufallsgegner, Namen aus Highscore-Liste oder einfach einen beliebigen Vornamen eingeben.

**Website:** [reliquiz-app.de](http://reliquiz-app.de)

**Vorstellung:** <https://t1p.de/reliquizapp>

**Kurz-Tutorial:** [fachstelle-medien.de/reli-quiz-app/](http://fachstelle-medien.de/reli-quiz-app/)

### Einsatzfelder im RU:

- spielend lernen (Gamification)
- als Themeneinstieg
- zur Hinführung
- Wiederholung von Themen



## LearningApps.org

Quiz / multimediale Lernbausteine



0 €

**LearningApps** sind interaktive Lernbausteine. Sie können direkt über die Austauschplattform aufgerufen oder mit Hilfe des Autorenwerkzeugs selbst erstellt werden. Learning Apps ist ein Kooperationsprojekt mehrerer Hochschulen und beteiligter Lehrkräfte. Lernbausteine gibt es in zahlreichen Varianten: Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Test, Kreuzworträtsel, Lückentext ... Die Bausteine können einzeln, in Gruppen und im Wettstreit gegeneinander gespielt werden. Einstellbar ist, ob die erstellten Lernaufgaben öffentlich, nur für bestimmte Klassen oder ausschließlich privat zur Verfügung stehen. In der Austauschplattform („Apps durchstöbern“) ermöglicht ein Schieberegler die Suche auf bestimmte Schulstufen einzustellen. Für den RU ist die Kategorie „Religion“ relevant. Bausteine gibt es z. B. zu den Themen Advent und Weihnachten, Bibel, Buddhismus, Christentum, Ethik, Evangelische Kirche, Feste, Hinduismus, Islam, Jesus, Judentum, Katholische Kirche, Kirchenjahr, Ostern, Paulus, Sakramente, Weltreligionen.

**Website:** [learningapps.org](https://learningapps.org)

**Vorstellung:** [learningapps.org/tutorial.php](https://learningapps.org/tutorial.php)

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=5R0qJDx2ybc>

**Alternativen:** [Learning Snacks](#), [H5P](#), [Edulo](#)

### Einsatzfelder im RU:

- als Themeneinstieg
- zur Hinführung
- Wiederholung von Themen
- relativ einfache Einbettung in verschiedene Unterrichtsszenarien
- Schüler\*innen erstellen selbst Lernaufgaben
- Kombinieren von Lernbausteinen zu digitalen Breakouts



## Actionbound

Lernrouten / Gamification



diverse Lizenzoptionen zu unterschiedlichen Preisen

Mit dem **Actionbound**-Webeditor werden digitale Lernrouten erstellt. Gespielt wird mit der kostenlosen App auf einem Mobilgerät. Zur Nutzung dieser Methode benötigen Lehrkräfte einen Account mit gültiger Lizenz. Mit den Features Information, Quiz, Aufgabe, Ort finden, Code scannen, Umfrage und Turnier können zu unterschiedlichsten Themen Parcours gestaltet werden. Die programmierten Bildungsrouten werden durch eingebundene Videos, Audios, Bilder, Links multimedial und multifunktional. Die Bedienung des Editors ist im Prinzip selbsterklärend. Per Klick auf den Button „+Neuer Bound“ können erste Einstellungen zu einem neuen Bound vorgenommen werden. Sind diese eingegeben, öffnet sich nach der Bestätigung auf „Bound erstellen“ das Inhaltsmenü, in dem die aufgezählten Features zur Gestaltung einer Lernroute zur Verfügung stehen. Diese beinhalten zahlreiche zusätzliche Optionen und Einstellungsvarianten. Eingegebener Inhalt bzw. Einstellungen müssen jeweils gesichert werden.

**Website:** [actionbound.com](http://actionbound.com) ([Mitnutzer-Lizenz](#) der Fachstelle 5.MD)

**Vorstellung:** [www.youtube.com/watch?v=HrfvPIDNLLM](http://www.youtube.com/watch?v=HrfvPIDNLLM)

**Tutorial:** [www.youtube.com/watch?v=BGq-eh0r3D4](http://www.youtube.com/watch?v=BGq-eh0r3D4)

**Siehe auch:** Actionbound & Co. ([muk-publicationen 69](#))

**Alternativen:** [Placity](#), [Locandy](#), [Wherigo](#)

### Einsatzfelder im RU:

- Gestaltung von Lernstationen/Lernrouten zu diversen Themen
- Erkundung außerschulischer Lernorte, z. B. Kirchenraum ...
- Guides für einschlägige Ausstellungen, Museen
- Quiz in vielen Variationen
- Schüler\*innen kreieren selber Bounds



## Explain Edu

Präsentation / digitales Whiteboard / Erklärvideo



14,99 €

**Explain Edu** ist eine digitale Whiteboard-Anwendung zum Erstellen und Vorführen von Präsentationen. Die Variante „Explain Everything Whiteboard“ mit erweitertem Funktionsumfang für den Businessbereich ist teurer, dafür aber auch für Android und PC verfügbar. Der Funktionsumfang der App ist beeindruckend, die Bedienbarkeit aber nicht ganz einfach. Die App kann nahezu alle Formate verarbeiten: Texte, Bilder und Videos, aber auch handschriftliche Aufzeichnungen und Skizzen. Eine breite Werkzeugpalette von Linien, Pfeilen, Formen, Textfeldern, etc. stehen zum Gestalten der Folien zur Verfügung. Mehrere Folien können zusammengestellt werden und einen multimedial angereicherten Vortrag dokumentieren. Die erstellten Präsentationen können in der App aufgezeichnet und als Audio oder Screencast abgespielt, gespeichert oder geteilt werden. Es ist möglich, exportierte Projekte weiter zu bearbeiten. Für den Einstieg sind die in der App enthaltenen Lernanleitungen hilfreich.

**Website:** [explaineverything.com](http://explaineverything.com)

**Vorstellung:** [www.youtube.com/watch?v=6awwe9P4izo](http://www.youtube.com/watch?v=6awwe9P4izo)

**Tutorial:** [www.youtube.com/watch?v=ZrNcCAAtOwWU](http://www.youtube.com/watch?v=ZrNcCAAtOwWU)

**Alternativen:** Microsoft PowerPoint, [Prezi](#)

### Einsatzfelder im RU:

- zur Ergebnissicherung und -präsentation
- vorbereitete Selbstlerneinheiten bzw. Erklärvideos erstellen
- Einzel- oder Gruppenarbeit
- Recherche dokumentieren und vorstellen
- (geschichtliche) Zusammenhänge veranschaulichen
- Portfolio, Lerntagebuch



## Comic Life

Präsentation / Dokumentation



5,49 bzw. 29,99 €

Mit **Comic Life** werden digitale Bilder, mit Sprechblasen und entsprechenden Texten versehen, zu professionell aussehenden Comics zusammengestellt. Die Ergebnisse können als PDF-Datei oder in einem Bildformat gespeichert, versendet und in verschiedenen Größen und Formaten weiterverarbeitet werden. Vorlagen werden per „drag & drop“ eingefügt. Das Programm ist einfach zu bedienen, auch für Kinder in der Grundschule. Die Oberfläche ist übersichtlich angeordnet: Die wichtigsten Instrumente finden sich auf der oberen Taskleiste. Unten gibt es eine Auswahl verschiedener Sprech-, bzw. Denkblasen. Rechts ist das Menü mit Layoutvorlagen und Einfügeoptionen, links die Seitenübersicht und zentral die aktuell bearbeitete Seite. Um einen Comic zu erstellen, wählt man ein Layout, fügt Bilder hinzu, ergänzt die Beschriftung bzw. Sprechblasen und formatiert den Comic (z. B. Rahmengröße, Schriftarten, Blasenform, Style). Zum Speichern der Ergebnisse gibt es verschiedene Optionen.

**Website:** [plasq.com](http://plasq.com)

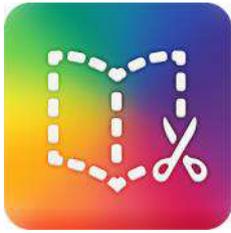
**Vorstellung:** [unterricht-digital.ch/2018/12/02/comic-life/](http://unterricht-digital.ch/2018/12/02/comic-life/)

**Tutorial:** [www.youtube.com/watch?v=OhqOq4RpHjc](http://www.youtube.com/watch?v=OhqOq4RpHjc)

**Alternativen:** Comic Strip It! (Android), Strip Designer (iOS)

### Einsatzfelder im RU:

- Fotostory gestalten (zu aktuellem oder biblischem Thema)
- Kommunikations-Themen oder Dialoge veranschaulichen
- Erzählstränge für Kurzgeschichten
- bebilderte Anleitungen/Regeln etc. dokumentieren
- Portfolioarbeit
- Storyboard für Schultheater oder Weihnachtsspiel erstellen



## Book Creator

Präsentation / Storytelling



5,49 €

**Book Creator** gibt es als iPad-App und als Web-App, jedoch eingeschränkt auf Googles Chrome Browser. Mit dem Programm werden digitale Bücher unterschiedlichen Formats und Umfangs erstellt. Die kostenlose Variante ist auf das Anlegen lediglich eines Buchs beschränkt. Die Software ist einfach zu bedienen. Nach der Wahl eines Formats können über den Button „+“ Inhalte eingefügt werden: Fotos (von Datei oder direkt in der Kamerafunktion), handschriftliche Texte, Drucktext, Audiodatei, Dateien, Karten, Links ... Zur Gestaltung der Seiten gibt es zahlreiche Optionen und Vorlagen, z. B. verschiedene Hintergrundfarben, Rahmenformen, Designs, Muster, Texturen. Das fertige Buch kann als epub, PDF oder als Video geteilt oder veröffentlicht werden. Bei Verwendung der Web-App können einzelne Bücher als Buch einer gesamten Klasse zusammengefügt werden unter der Voraussetzung, dass alle Schüler\*innen das gleiche Format verwendet haben.

**Website:** [bookcreator.com/](http://bookcreator.com/)

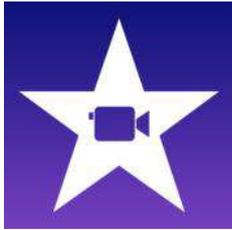
**Vorstellung:** <https://t1p.de/bookcreatorkurz>

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=7ILHMOSgcoc&t=52s>

**Alternativen:** Comic Life

### Einsatzfelder im RU:

- Portfolio, Lerntagebuch
- Comic- oder Bilderbuchgeschichte, z. B. selbst erstellte Kinderbibel
- Reisetagebuch (Josefsgeschichte, Paulus, ...)
- Lebensgeschichte (Stationen im Leben Jesu ...)
- Dokumentation von Fahrten, Exkursionen, Ausflügen



## iMovie

Videobearbeitung / Präsentation



0 €

Die Videoschnitt-App **iMovie** ist Standardsoftware bei iPad und iPhone. Mit ihr werden Bilder und Videoaufnahmen zusammengestellt, bearbeitet, untermittelt, vertont und so kleinere Filmprojekte realisiert. Über das „+“-Symbol beginnt die Erstellung eines neuen Projekts. Das können ein Film oder ein Trailer sein. Die Trailer-Funktion arbeitet mit zahlreichen Vorlagen, z. B. Stileinstellungen und Storyboard. Man könnte sie bearbeiten, aber im Prinzip muss lediglich das Bild- und Videomaterial eingefügt werden, um einen fertigen Trailer zu erhalten. Nicht wesentlich komplizierter, aber mit offeneren Gestaltungsmöglichkeiten ist ein Filmprojekt zu erstellen. Aus vorhandenen Bildern und Videoclips kann eine Auswahl zusammengestellt und bearbeitet werden. Dieser können ebenfalls, nach vorgegebenen Themen oder auch frei bearbeitet, Musik und andere Audiospuren hinzugefügt werden. Es ist möglich, einen Kommentar zu erstellen und als Voice over einzufügen. Zur App gehören ein Repertoire an Filmmusik und verschiedene Bildfilter.

**Website:** iMovie-Hilfe: <https://help.apple.com/imovie/ipad/2.2/?lang=de#/>

**Vorstellung:** <https://www.apple.com/de/imovie/>

**Tutorial:** [https://www.youtube.com/watch?v=\\_VwSvuH1XfA](https://www.youtube.com/watch?v=_VwSvuH1XfA)

**Alternativen:** [Kine Master](#) (iOS/Android), DaVinci Resolve, [Avidemux](#)

### Einsatzfelder im RU:

- Geschichten erzählen
- Dokumentation von Projekten
- Arbeit mit religiöser Sprach- und Bildsymbolik
- Filmprojekte mit Lebensweltbezug, z. B. Gottes Spuren in meinem Leben ...



## Quick

Videobearbeitung / Präsentation



0 €

Die **Quick** App von GoPro wurde entwickelt zur Verarbeitung von Videos der GoPro-Action-Cams. Die App kann aber jegliches Bild und Videomaterial verarbeiten. Das Besondere an Quick sind die voreingestellten Formate, eine Art teilautomatisierter Schnitt, die das Editieren eines Videos relativ einfach und schnell machen. Die Länge der Videos ist auf 15, 30 oder 45 Sekunden begrenzt. Sind die Fotos, bzw. Videosequenzen gewählt, fehlt noch ein Titel und schon ist der Film fertig. Weitere Bearbeitungen sind aber möglich. So lassen sich beispielsweise der Stil des Videos oder die Hintergrundmusik verändern. Eine einfache Schneidfunktion ist vorhanden, ebenso Formatvariationen und diverse Filter. Zum Hinterlegen mit Ton sind frei nutzbare Musiktitel wählbar. Das fertige Video kann gespeichert und geteilt werden. Eine App, die zwar kein professionelles Schnittprogramm ersetzt, dafür aber erstaunlich schnell zu guten Ergebnissen führt. Zur Bedienung bedarf es allerdings etwas Übung.

**Website:** [gopro.com/de/de/shop/softwareandapp/](https://gopro.com/de/de/shop/softwareandapp/)

**Vorstellung:** <https://www.youtube.com/watch?v=eKRop8Q-2k>

**Tutorial:** [www.youtube.com/watch?v=FwIMefbEQVA](https://www.youtube.com/watch?v=FwIMefbEQVA) (englisch)

**Alternativen:** Adobe Spark Video (iOS), Clips (iOS), [Pinnacle Studio](#) (€!)

### Einsatzfelder im RU:

- kurze Geschichten erzählen
- Eindrücke von Exkursionen, Aktionen, Besichtigungen dokumentieren
- Clips für Soziale Netzwerke
- Aufbereiten von Interviews, Statements, Umfragen ...



## Stop Motion Studio

Trickfilmaufnahme / Videobearbeitung



0 €

Mit **Stop Motion Studio** lassen sich Trickfilme unterschiedlicher Art erstellen: Legetrick mit gezeichneten Objekten, Figurentrickfilme mit modellierten bzw. Lego- oder Playmobilfiguren ... Die App ist intuitiv und einfach zu bedienen. Ein fertiger Film ist relativ schnell gedreht. Aus einer Serie von Einzelbildern bzw. Bildsequenzen wird in der App ein Clip zusammengestellt. Dazu werden vor einem entsprechend gestalteten Hintergrund die handelnden Objekte bzw. Figuren in möglichst kleinen Schritten bewegt. So entsteht nach und nach ein Film. Als Aufnahmehilfen können beispielsweise einblendbare Rasterlinien, die Überblendung des vorherigen Bilds, direktes Einfügen fertiger Blenden sowie ein Timer für den Auslöser verwendet werden. Die Tonaufnahme kann direkt erfolgen, aber auch nachbearbeitet werden. Die Anzahl der Bilder pro Sekunde lässt sich ebenfalls einstellen. Methodenvielfalt ist gegeben. Kreativität wird gefördert, z. B. durch ein selbst gemaltes Hintergrundbild oder modellierte Spielfiguren aus Knetmasse.

**Website:** <https://www.cateater.com/>

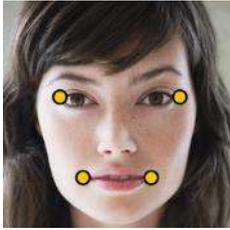
**Vorstellung:** [medienpraxisabend.de/stationen/stop-motion-filme/](https://www.medienpraxisabend.de/stationen/stop-motion-filme/)

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=KS8PMnAKJL4>

**Alternativen:** iStopMotion (€!), Stop Motion Studio Pro (iOS/5,99€)

### Einsatzfelder im RU:

- Geschichten erzählen und visualisieren
- Emotionen Ausdruck verleihen
- komplexe Abläufe und Vorgänge erklären und bearbeiten
- Tipp: arbeitsteilig vorgehen: Gestaltung des Hintergrunds, Spielfiguren und Requisiten, Texte schreiben, Storyboard entwickeln, Technik und Bühnenbild ...



## Morfo

Bildanimation / Präsentation



0 €

**Morfo** macht es möglich, Gesichter, Figuren, Zeichnungen in 3 D zu animieren. Die App ist einfach zu bedienen und flexibel einsetzbar. Für den Religionsunterricht könnte besonders interessant sein, Personen der Bibel oder geschichtliche Personen so zu animieren, dass sie sprechen. Dazu wird ein Foto oder Portraitbild der Person so bearbeitet, dass Augen und Mund sich bewegen und eine lebendige Mimik entsteht. Noch ein passender Text aufgenommen und ein lange verstorbener Mensch spricht plötzlich wieder. Das benötigte Foto (Frontalaufnahme Gesicht) kann entweder der Bildergalerie entnommen oder direkt geschossen werden. Entlang verschiedener Schablonen wird das Gesicht mit Wischgesten gezogen. So generiert die App die später beweglichen Bereiche um Mund und Nase. Es entsteht ein 3D-Gesicht, das dann noch nachbearbeitet und feinjustiert werden kann. Verschiedene Effekte können hinzugefügt, sowie Kostüme ausgewählt werden.

**Website:** —

**Vorstellung:** <https://t1p.de/morfoapp>

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=ZaFAYwSyCBA>

**Alternativen:** iFunFace, Voki for Education, Photo Speak

### Einsatzfelder im RU:

- auf originelle und kreative Art Geschichten erzählen
- interessante biblische oder geschichtliche Personen sprechen lassen
- Auseinandersetzung mit biblischen oder geschichtlichen Themen
- sprechende Bilder



## Mentimeter

Umfrage / Abstimmung



0 €/ca.7-15\$/mtl.

**Mentimeter** ist ein relativ einfach zu bedienendes Abstimmungstool und ermöglicht, Teilnehmer aktiv einzubeziehen. Programmiert werden die Präsentationen über einen Webeditor. Die Teilnahme erfolgt über App oder Webbrowser. Zur Auswahl stehen Fragen („Question“), Quiz und weitere Formate. Zuerst muss ein Account angelegt werden. Dann eine neue Präsentation („New Presentation“) öffnen, diese benennen und einen passenden Fragetyp auswählen. Zur Wahl stehen beispielsweise Multiple Choice, Image Choice (mit integrierten Bildern), Wordcloud, diverse Quizformate, Skalierung („Scales“), Gewichtung, Matrix. Für die Anzeige der Teilnehmerantworten sind ebenfalls mehrere Optionen wählbar: Balkendiagramm („Bars“), Kreisdiagramm („Donut“), Kuchendiagramm („Pie“). Sind die Fragen erstellt, ermöglicht der Testmodus eine Überprüfung (Drücken der Taste „T“). Zur Abstimmung hat Mentimeter bereits einen Zahlencode erstellt, der per Webanwendung ([www.menti.com](http://www.menti.com)) oder in der App eingegeben werden kann.

**Website:** [www.mentimeter.com/](http://www.mentimeter.com/)

**Vorstellung:** <https://www.youtube.com/watch?v=fEuYiObeDBc>

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=INg7YGaPuoY>

**Alternativen:** Poll everywhere, Kahoot!, [Plickers](#)

### Einsatzfelder im RU:

- Impulse für anschließendes Unterrichtsgespräch
- Unterrichtsevaluation, Lernerfolgskontrolle
- Entscheidungsfindung (anonym)
- Meinungsbild zum Unterrichtseinstieg (Vorwissen bzw. -erfahrungen abfragen)
- anonym Stellung beziehen bei sensiblen Themen



## Poll everywhere

Umfrage / Abstimmung



0 €

Auch **Poll everywhere** ist ein Online-Tool zur Teilnehmeraktivierung. Schüler\*innen können auf ihrem Mobilgerät oder PC Fragen beantworten, Einschätzungen und Bewertungen abgeben, Ideen sammeln, Quiz spielen ... Das Tool ist ziemlich einfach zu bedienen. Auf der Website wählt man Teilnahme als „Presenter“. Ein Account mit Mailregistrierung ist erforderlich. Über „Create“ werden Umfragen, etc. angelegt. In entsprechende Dialogfenster können die Fragen eingegeben werden. Verschiedene Antwortoptionen stehen zur Verfügung: Multiple Choice, Word Cloud, Frage-Antwort-Muster (QBA), Ranking, (Bilder-) Umfrage, offene Fragen und mehr. Bei einem weiteren Klick auf „Create“ wird die Umfrage fertiggestellt und kann vom Präsentator zur Beantwortung freigegeben werden. Die Teilnahme erfolgt über vom Programm generierte Zugangscodes, die in der Web-Anwendung, per App oder sogar per SMS eingegeben werden können. Das Programm bietet in der Referentenansicht zahlreiche weitere Optionen.

**Website:** [www.polleverywhere.com/](http://www.polleverywhere.com/)

**Vorstellung:** <https://workshop-helden.de/interaktive-workshops-gestalten/>

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=66c1u4kk04U>

**Alternativen:** Mentimeter, Kahoot!

### Einsatzfelder im RU:

- Schüleraktivierung
- Meinungsäußerung, Feedback
- Unterrichtsgespräche anregen
- Ideen sammeln, Brainstorming



## Padlet

Kollaboration / Dokumentation



0 €

**Padlet**, eine digitale Pinnwand, ist bedienerfreundlich und variabel gestaltbar. Medien unterschiedlichster Art sind damit gebündelt und übersichtlich an einem per URL zugänglichen Ort erreichbar. Es ist ein ideales Werkzeug zur Kollaboration über Internet. Nach Anlegen eines Accounts kann auf der Startseite ein erstes Padlet erstellt werden. Zur Auswahl stehen sieben Formate mit unterschiedlichen Optionen zur Anordnung und Gestaltung der Inhalte. Für die angelegte Pinnwand sind weitere Einstellungen möglich: Zugriffsoptionen, Datenschutzeinstellungen ... Das Anheften von Inhalten erfolgt per Doppelklick (oder Klick auf das +-Icon). In die offene Eingabemaske können Titel und Kurzbeschreibung des Beitrags geschrieben werden. Per Klick-Icons werden Funktionen wie Dokumente hochladen, Links setzen, Google-Suche, etc. geschaltet. Interaktiv wird ein Padlet, wenn anderen der Zugriff per Link, QR-Code oder Einladung über Mail ermöglicht wird. Diese Funktionen (sowie weitere) sind im Auswahlmenü „Teilen“ angelegt.

**Website:** [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

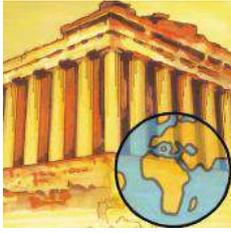
**Vorstellung:** <https://www.youtube.com/watch?v=swpUbDS7cWA>

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=yIul2j-6Aqc>

**Alternativen:** [Lino](#), [Wakelet](#), Etherpads

### Einsatzfelder im RU:

- Material- und Infoquelle
- Informationen verwalten
- Dokumentation von (Gruppen-)Ergebnissen
- Sammlung von Ideen, Rückmeldungen, Fragen



## ZUMpad

Etherpad / Kollaboration



0 €

**ZUMpad** ist ein Etherpad, d. h., ein Online-Editor zur gemeinsamen Arbeit an Texten. Pads sind sehr schnell und einfach einzurichten, die Bedienung des Editors einfach. Auf der Startseite klickt man auf „neues Pad erstellen“. Bis zu 15 Personen können gleichzeitig an einem Pad arbeiten. Der Zugriff geht über die vom Programm generierte URL. Wer sich anmeldet, gibt einen Namen an und bekommt eine Textfarbe zugewiesen. So können die Autoren der Beiträge im Pad wiedererkannt werden. Im offenen Textfenster können eigene Textpassagen eingegeben oder schon Vorhandenes ergänzt bzw. kommentiert werden. Zur Meta-Kommunikation der Editoren ist eine Chatfunktion eingerichtet. Am Bildschirmrand befinden sich diverse Icons über die weitere Funktionen schaltbar sind, u. a. Formatierung, Rückgängig-Machen bzw. Wiederholen, Farbzuordnung, Import/Export von Textdateien, Time-Slider, Ein-/Ausschalter für die Autorenfarben, Zeilennummerierung, Teilen bzw. Einbetten des Pads, Anzeige der Benutzer.

**Website:** [zumpad.zum.de/](http://zumpad.zum.de/)

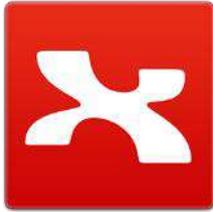
**Vorstellung:** <https://www.zum.de/portal/ZUMpad>

**Tutorial:** <https://t1p.de/zumpadtutorial>

**Alternativen:** Google Docs, Padlet

### Einsatzfelder im RU:

- Dokumentieren von Gruppenergebnissen
- Kreatives Schreiben (z. B. Gebete, Psalmen ...)
- Schreibmeditation
- Ideensammlung, Brainstorming



## XMind

Mindmapping / Brainstorming



0 €

Das Mindmapping-Tool ist geeignet zu Brainstorming, Strukturieren und Ordnen von Inhalten. **XMind** ist übersichtlich und relativ leicht zu erlernen. Ein Klick auf „neue leere Map“ öffnet eine neue Mindmap mit bereits angelegtem Hauptknoten. Per Doppelklick kann dieser umbenannt werden. Um neue Knoten hinzuzufügen gibt es vier Varianten: 1. Über das Menü „Knoten“, 2. Markieren eines Knotens + Drücken der Enter-Taste (K. auf gleicher Ebene), 3. Markieren eines Knotens + Drücken der Einfügen-Taste (erzeugt Unterknoten), 4. Doppelklick auf freie Fläche (freistehender Knoten). Auf der Menüleiste am rechten Bildschirmrand finden sich viele Formatierungsmöglichkeiten für die Elemente der Map: Struktur ändern, Stil ändern, Textformatierung, Rahmen und Rand, Linien, Nummerierung. Bereich aufziehen. Über das Einfügen-Menü können Hintergrundinformationen zu Knoten und Beschriftungen angefügt werden. Die Maps können gespeichert, im PDF-Format ausgedruckt oder als Grafik exportiert werden.

**Website:** [www.xmind.net](http://www.xmind.net)

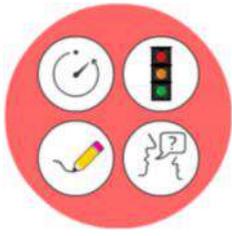
**Vorstellung:** <https://t1p.de/xmindintroduction> (englisch)

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=8p-FNJspJW8&t=60s>

**Alternativen:** [Simple Mind](#) (iOS/And.), [Mindmeister](#), [Mind-Map-online.de](#)

### Einsatzfelder im RU:

- Unterrichtsprojekte planen und strukturieren
- Referate gliedern
- strukturierte Stichwortzettel erstellen
- Ergebnisse protokollieren
- Themenübersicht



## Classroomscreen

Unterrichtsorganisation



0 €

**Classroomscreen** ist hilfreich bei der Unterrichtsorganisation. Die grafische Oberfläche wird mittels Beamer oder Whiteboard angezeigt. Folgende Funktionen können über die Symbolleiste am unteren Bildschirmrand zu-, bzw. ausgeschaltet werden: Sprachauswahl, Bildschirmhintergrund (diverse Vorlagen, Zufallsauswahl, Verwendung eines eigenen Bildes, aktuelles Livebild über freigegebene externe Webcam möglich), Zufallsauswahl aus Namensliste (+ Würfelfunktion), Lautstärkemessung mit entsprechenden Voreinstellungen (misst über Mikrofon den Lautstärkepegel im Klassenraum), QR-Codes generieren (z. B. für schnelle Verlinkung zu Dokumenten oder Websites), Zeichenfunktionen (optional mit Einblendung von Notenzeilen, Zeilen, Karos als Hintergrund), Textfeld (mit Formatierungsoptionen und Emoticons), Symbole für Arbeits- bzw. Sozialformen (Ruhe, Flüstern, Partner-, Gruppenarbeit), Ampel mit einzeln schaltbaren Farben, Timer mit diversen akustischen Signalen, Uhr/Kalender.

**Website:** [classroomscreen.com/](https://classroomscreen.com/)

**Vorstellung:** <https://t1p.de/ipadinderschule-classroomscreen>

**Tutorial:** <https://t1p.de/classroomscreen-tutorial>

**Alternativen:** interaktives Whiteboard, [QR-Code-Generator](#), [schabi.com](https://schabi.com)

### Einsatzfelder im RU:

- schnelles Verlinken zu Internetquellen
- vermitteln von Arbeitsaufträgen
- Tafelbilder erstellen
- ersetzen und erweitern analoger Methoden (vgl. SAMR-Modell)



## Team Shake

Unterrichtsorganisation



0 bzw. 0,99 €

**Team Shake** ermöglicht die Zusammenstellung von Teams für die Gruppenarbeit oder Bestimmung einzelner Schüler\*innen durch Zufallsauswahl („Random Player“). Datengrundlage sind importierte Listen aus Excel oder Mailkontakten. Ist ein Schüler mal abwesend, lässt sich die App so einstellen, dass der Betreffende nicht berücksichtigt wird („Absent“). Genauso können manuell Teilnehmer zu einer Liste hinzugefügt werden. Bei der Auswahl sind nach Klick auf den jeweiligen Namen diverse Kriterien voreinstellbar: nach Geschlecht: divers/männlich/weiblich, nach Leistungsstand (Skala von -5 „Weakest“ bis +5 „Strongest“), kann in der gleichen Gruppe sein mit (gehört zum gleichen „Subteam“), kann nie zusammen mit N.N. sein (gehört zum gleichen „Oppose Team“). Auch eine Vorauswahl der Gruppenzusammensetzung ist möglich und die Gruppenstärke und Gruppenanzahl lassen sich voreinstellen. Stehen die Kriterien fest, erfolgt durch Drücken auf „Shake“ (oder Schütteln des Mobilgerätes) die Zufallsauswahl.

**Website:** [www.rhine-o.com/www/iphone-apps/team-shake/](http://www.rhine-o.com/www/iphone-apps/team-shake/)

**Vorstellung:** <https://www.handysektor.de/artikel/app-test-team-shake/>

**Tutorial:** <https://www.youtube.com/watch?v=hhqp6CPiVXU>

**Alternativen:** Decide Now! (iOS/And.), [Teacher Tool](#), Team Maker Lite (iOS)

### Einsatzfelder im RU:

- Zufallsauswahl einzelner Schüler\*innen
- Zufallsauswahl bei der Zusammenstellung von Kleingruppen
- Kleingruppen nach ausgewählten Kriterien bilden



## VLC-Player

Video-Player / Videoschnitt / Screenshot



0 €

Der **VLC-Player** steht als App und PC-Programm zur Verfügung. Meistens wird er zum Wiedergeben von Video- und Musikdateien verwendet. Der VLC-Player hat aber noch viel mehr Funktionen, z. B. Medien streamen und downloaden, Bildinhalte ausrichten ... Für die Verwendung im Religionsunterricht sind die Screenshot- und die Schneidefunktion besonders interessant: Für einen Screenshot hält man den Film an ausgewählter Stelle an. Dann beim Menüpunkt „Video“ die Funktion Videoschnappschuss wählen. Per Klick wird eine Bilddatei gespeichert (wenn nicht anders eingestellt, in Laufwerk C/Benutzer/Bilder). Für die Erstellung eines Filmausschnitts im Menü "Ansicht" die Option "Erweiterte Steuerung" einstellen. Die Videodatei, aus der der Clip erstellt werden soll, öffnen. An der Stelle im Video, wo der Anfang des Ausschnitts beginnen soll, den roten Aufnahme-Button klicken. Zum Beenden erneut den roten Button anklicken. Der erstellte Clip steht im Ordner "Eigene Videos" als Videodatei zur Verfügung.

**Website:** <https://www.vlc.de/>

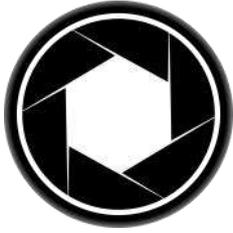
**Vorstellung:** <https://t1p.de/vlcfunktionen>

**Tutorial:** <https://t1p.de/vlztippstricks>

**Alternativen:** [Real Player](#), [KMPlayer](#), [Media Player Classic - Home Cinema](#)

### Einsatzfelder im RU:

- Screenshots zur Filmarbeit erstellen
- Clips von ausgewählten Filmsequenzen erstellen
- Wiedergeben von Film- oder Audiodateien
- Bearbeiten von Videos: konvertieren, schneiden, ausrichten, Audiospur extrahieren ...



## Fotofunktion Smartphone

Foto / Video



0 €

Wenn keine installierten Apps und Tools zur Verfügung stehen, kann mit den **Smartphones** der Schülerinnen und Schüler gearbeitet werden. Mit einfachen Mitteln und begrenztem technischen Aufwand lassen sich tolle Foto- und Videoprojekte verwirklichen, z. B. Collagen, Fotostrecken etc. Smartphone, ein Verbindungskabel, PC und Drucker genügen dazu im Prinzip. Die Bildqualität der Handykameras ist für kleinere Fotoprojekte völlig ausreichend. Je nach Vorgabe können die Schülerinnen und Schüler die ganze technische Bandbreite der Universalgeräte ausnützen. Angefangen von vielen verschiedenen Aufnahmemodi wie Panorama, Live-Fokus, Zoom, Makro, Slow Motion/Hyperlapse, Videofunktion bis zu den variablen Bearbeitungs-Features der Bildergalerien, wie Filter, Zuschnitt, usw. In ähnlicher Weise könnten auch mit Kompaktkameras Fotoprojekte durchgeführt werden.

**WiReLex-Artikel:** Fotos in der religionspädagogischen Bildung: <https://t1p.de/1a5k>

### Fotoprojekte:

- Jugendfotoprojekt „Selfies Wer bin ich?": <https://akd-ekbo.de/religionspaedagogik/mediendidaktik/>
- Schöpfung entdecken: <https://t1p.de/wodc>
- Kenosis - Gott macht sich klein: [www.bbs-vechta.de/aktuelles/fotoprojekt-kenosis-gott-macht-sich-klein](http://www.bbs-vechta.de/aktuelles/fotoprojekt-kenosis-gott-macht-sich-klein)

## **Hinweise:**

Die vorgestellten Apps und Tools sind, bis auf wenige Ausnahmen, nicht explizit für den Unterricht im Fach Religionslehre gemacht, können aber dafür adaptiert werden. Ebenso sind die Programme nicht auf eine bestimmte Schulart oder Altersstufe eingegrenzt.

Apps werden häufig aktualisiert, deshalb können u. U. nach Veröffentlichung der Broschüre neuere Versionen mit funktionalen Veränderungen verfügbar sein. Analog kann es aktuellere Tutorials zu den Apps und Tools geben. Die Angaben zu Preisen gelten entsprechend zum Datum der Veröffentlichung.

Die Verwendung von Apps und Tools zielt nicht auf eine bloße Ersetzung analoger Methoden durch digitale Möglichkeiten. Im Blick ist vielmehr eine neue Didaktik, die digitale Methoden selbstverständlich ins Unterrichtsgeschehen integriert.

Für den Zugriff auf die in der Broschüre angegebenen Links ist das PDF-Format optimal.

## **PUBLIKATIONEN medien und digitalität**

Die seit 2001 als „muk-publikationen“ (Broschüre 1 bis 72) erschienene Reihe wird nach der Umbenennung der Fachstelle, ab 1. Oktober 2019, unter dem Titel „medien und digitalität“ fortgeführt.

### **# 1 Josef Strauß**

Apps und Tools

Digitale Medien für den Religionsunterricht  
(November 2019)

*(Sämtliche muk-publikationen weiterhin erhältlich unter [www.fachstelle-md.online](http://www.fachstelle-md.online))*

### **# 70 Haider / Strauß / Wörther**

Kurz und gut 2

Zwanzig Filme für Schule, Bildungsarbeit und Pastoral

(November 2018)

### **# 71 Matthias Wörther**

Mehrwert

Digitale Bildung

(Juli 2019)

### **# 72 Matthias Wörther**

Digitalität

Zur Zukunft einer Medienstelle

(September 2019)

## **ISSN 1614-4244**

Die Reihe wird fortgesetzt.

Sämtliche Publikationen können bei  
5.MD - Fachstelle Medien und Digitalität,  
Kapellenstr. 4, 80333 München,  
Tel. 089/2137 1544, bzw.  
[fsmd@eomuc.de](mailto:fsmd@eomuc.de), auch in gedruckter Form  
kostenlos angefordert werden.