

<b>Einleitung</b> .....	4
<b>Ideensammlung</b>	
<b>Unterrichtsgestaltung mit digitalen Tools</b>	
Stundenthema erraten .....	8
Brainstorming digital .....	10
Digitale Pinnwände .....	12
Spielerische Wissensabfrage .....	14
Expert*innen-Interview per Videokonferenz .....	16
Digitales EduBreakout .....	18
<b>Biologische Themen anschaulich und interaktiv vermitteln</b>	
MenschMikrobe – Interaktive App zur Infektionsforschung .....	21
Abgetaucht – Serious Game zum Thema Fische .....	23
Der virtuelle Museumsbesuch .....	25
Augmented Reality: 3D-Objekte mit dem Merge Cube erforschen .....	27
Das virtuelle Labor .....	29
Simulationen .....	31
<b>Mensch, Natur und Umwelt beobachten und beschreiben</b>	
Tierbeobachtung per LiveCam .....	33
Pflanzenbestimmung mittels App .....	35
Vogelzug mittels App analysieren .....	37
Der virtuelle Bienenstock .....	39
Das Ohr in 3D erkunden .....	41
Educaching – Der Biologie-Pfad .....	43
<b>Zusammenhänge und Wechselwirkungen visualisieren</b>	
Interaktive Zeitleisten .....	46
Baumdiagramme .....	49
Podcast2Mindmap .....	51
Diagramme .....	54
Interaktive Kreisläufe .....	56
<b>Hypothesen aufstellen und experimentieren</b>	
Mit der App einkaufen .....	58
Mikroskopische Aufnahmen richtig im Netz teilen .....	61
Versuchsprotokolle kollaborativ erstellen .....	64
Video-Dokumentationen von Versuchsdurchführungen .....	67
<b>Kollaborativ arbeiten und gemeinsame Produkte erstellen</b>	
Fachlexikon gemeinschaftlich erarbeiten .....	69
Unterrichtsprotokolle gemeinschaftlich erstellen .....	71
Erklärfilme produzieren .....	74
Multimediale E-Books erstellen .....	77
Agile Projektarbeit mit der Kanban-Methode .....	79
Augmented Reality (AR)-Inhalte produzieren .....	82