

## Lernen mit digitalen Medien, einfache Beispiele

- ① Beispiel eines  
LearningSnacks



<https://ogy.de/snack1>

- ② Beispiel BwR 1 -  
Übungen mit h5p



<https://ogy.de/h5p1>



### Wie Sie einen QR-Code scannen

Öffnen Sie die Kamera-App auf Ihrem **iPhone** und scannen Sie den Code damit.

Für **Android** suchen Sie im Play Store nach „QR Code Secuso“.

Diese App ist kostenlos und datenschutzfreundlich.

- ③ Beispiel BwR 2 -  
Übungen mit h5p



<https://ogy.de/h5p2>

- ④ Beispiel Englisch -  
Interaktives Video



<https://ogy.de/h5p3>

- ⑤ Beispiel HA mit  
Quizizz



<https://join.quizizz.com>

**GAME CODE**

396456

## Kritik an „Quizdidaktik“:



Fazit des Autors: „Kahoot (Quizlet, Quizizz, ...) besteht den Maschinen-Test nicht. Aufgaben, bei denen Maschinen besser performen als Menschen, haben einen sehr beschränkten didaktischen Wert – weil die so erworbenen Kompetenzen die Grundlage von Tätigkeiten sind, die in absehbarer Zeit nur noch Maschinen erledigen werden.“

<https://ogy.de/sog>

## Kreativität mit digitalen Medien fördern:

Beispiel EduBreakout

<https://ogy.de/breakoutedu>



