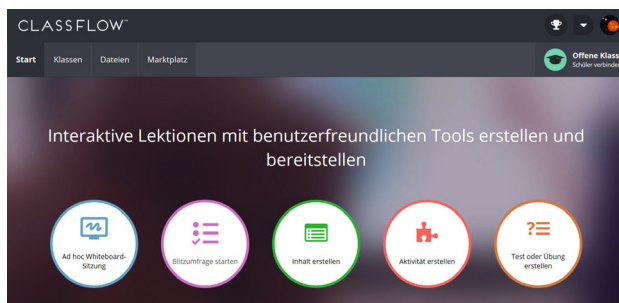


Unterrichten mit mobilen Endgeräten und Classflow

ClassFlow.de, eine kostenfreie Anwendung, bietet Ihnen eine Vielzahl an Möglichkeiten zum Einsatz von Tablets und Laptops im Unterricht. Finden Sie auf den nachfolgenden Seiten eine Anleitung zum Unterrichten mit ClassFlow.



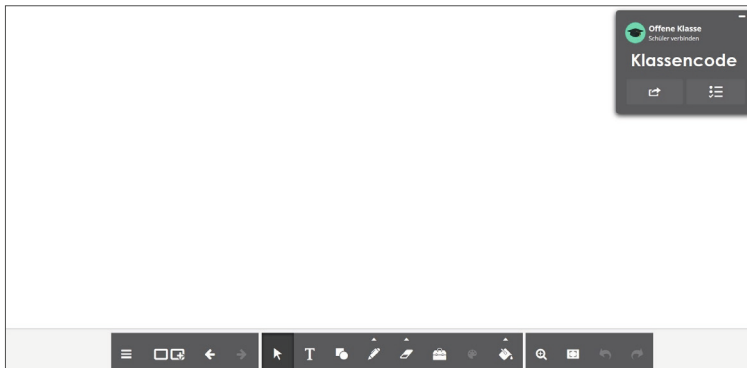
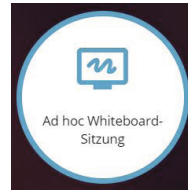
Mit ClassFlow lassen sich Tafelbilder online bearbeiten und als digitales Arbeitsblatt verschicken, ohne dass Dateien offline abgelegt werden müssen. Eine Anmeldung reicht, um von überall aus auf ihre Unterrichtsmaterialien zuzugreifen.



Auf der Startseite finden Sie Schnellstartschaltflächen zu allen Aufgabenformaten. Klicken Sie auf die runden Symbole und Sie können sofort loslegen.

Mit Classflow und Tablets unterrichten

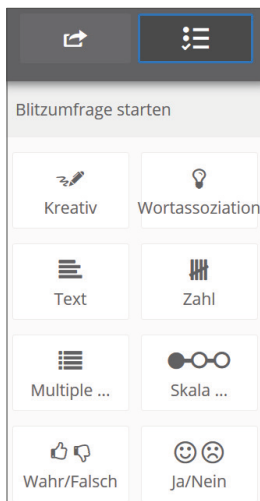
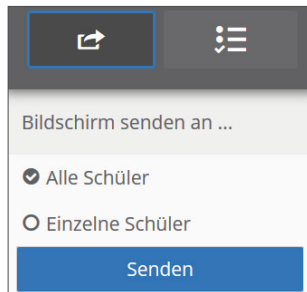
Öffnen Sie das ad hoc Whiteboard, um Ihren Browser wie eine Whiteboardsoftware zu nutzen: Schreiben, Radieren, Objekte verschieben. Versenden Sie das Tafelbild an die Geräte Ihrer Schüler.



Ihre Schüler können über ihren Browser die Seite www.ClassFlow.de/student aufrufen und Ihrem interaktiven Klassenraum beitreten. Die Schüler werden im Browser dazu aufgefordert, den angezeigten Klassencode einzugeben. Anschließend wählen die Schüler sich in der Klassenliste aus oder benennen sich selbst.

A dark-themed form titled 'Klassenbeitritt von Schülern'. It contains a white input field with the placeholder text 'Klassencode eingeben'. Below the input field is a prominent blue button with the white text 'Beitreten'. At the bottom of the form, there is a link in blue text that reads 'Zur Anmeldung für Schülerkonto wechseln'.

Über den Pfeil lassen sich nun Tafelbilder zur Ansicht auf die mobilen Endgeräten Ihrer Schüler verschicken. Entweder an alle Schüler oder nur an Einzelne.



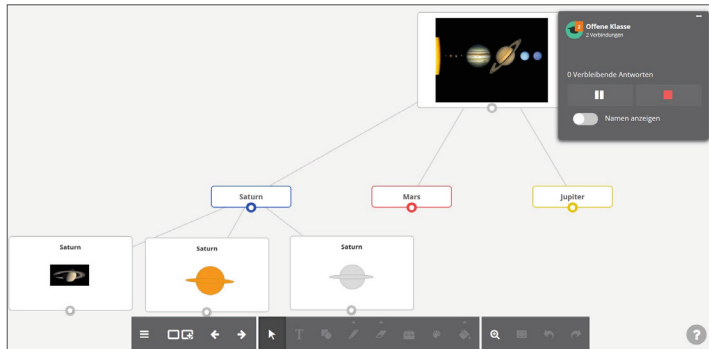
Mit dem Umfragemenü verschicken Sie nicht nur das Tafelbild, sondern auch Antwortoptionen.

Besonders sticht dabei die Option „Kreativ“ heraus.

Wählen Sie diese Antwortoption, um Ihren Schüler, die gleichen Werkzeuge zur Verfügung zu stellen, die Sie auch in der Whiteboard-Anwendung haben.

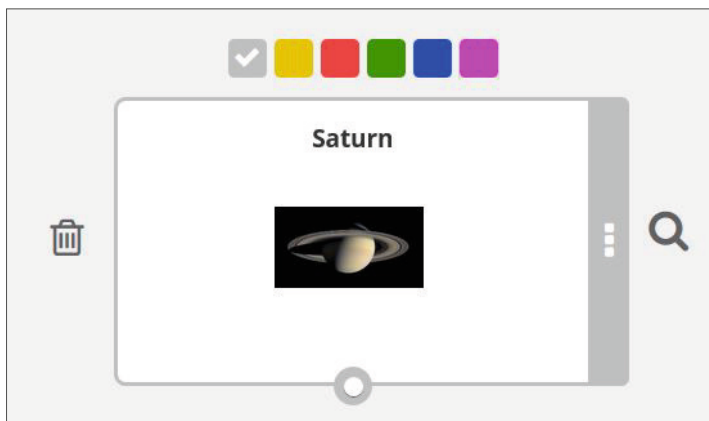
Die Schüler geben nun Ihre Antworten ein, klicken auf absenden und der Lehrer erhält alle Antworten auf einer Mindmap.

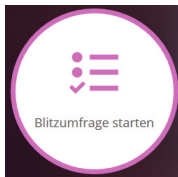
Auf der Mindmap lassen sich die Antworten der Schüler ordnen, farbig markieren, verbinden oder als Ausgangspunkt zur nächsten (Um-)Frage nutzen. Die Namen der Schüler sind zunächst ausgeblendet, lassen sich aber durch einen Schieberegler anzeigen.



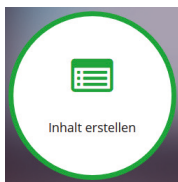
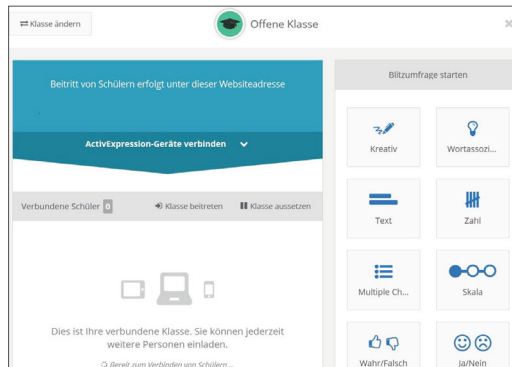
Kreative Antworten lassen sich darüber hinaus auch vergrößern und zu den Lehrerkarten hinzufügen.

Sobald eine eingesendete Schülerkarte zur Lehrerkarte wird, können alle Materialien auf der Karte weiterbearbeitet werden.

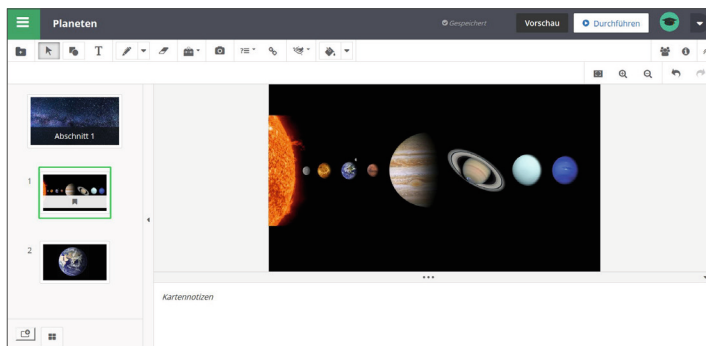




Mit den Blitzumfragen starten Sie sofort eine Umfrage und damit auch die Mindmap, auf der die Antworten der Schüler auftauchen.



Wählen Sie Inhalt erstellen, um Tafelbilder, wie gewohnt mit Bildern, Videos und Audiodateien zu füllen und vorzubereiten. Speichern Sie Ihre erstellten Materialien im Anschluss in Ihrem eigenen Ordner ab.



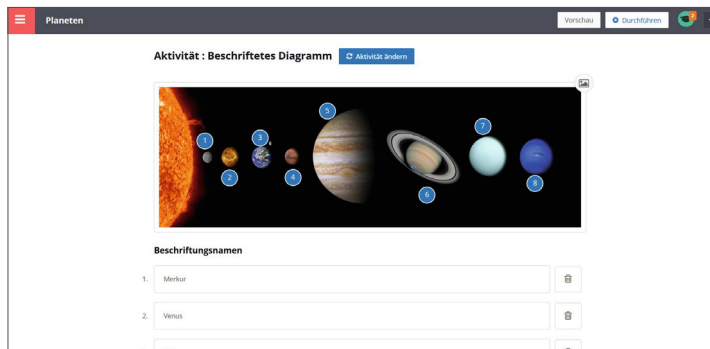


Kleine Lernspiele lassen sich mit minimalem Aufwand mit den Aktivitäten erstellen.

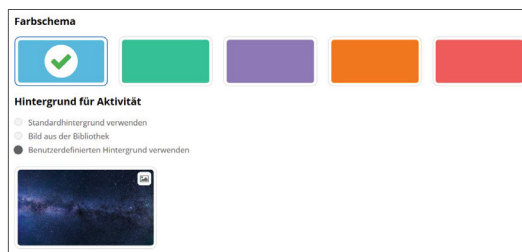
Es stehen Ihnen folgende Aktivitäten zur Verfügung:

Kategorisierung
Kreuzworträtsel
Lernkarten
Beschriftetes Diagramm
(Bild beschriften)
Zuordnung

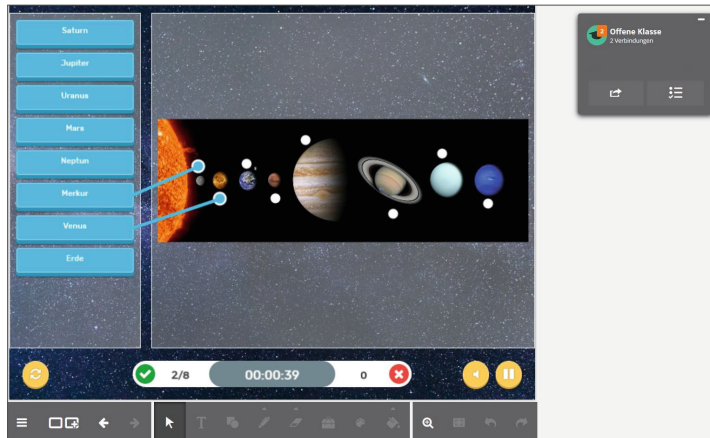
Gedächtnisspiel
Reihenfolge
Zeitleiste
Mengendiagramm
Wörteruche



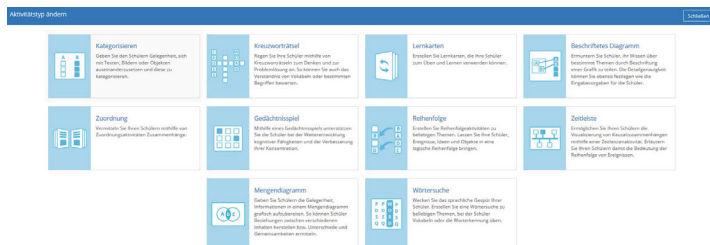
Zur Erstellung einer Aktivität füllen Sie nur die Spalten mit Texten und Bildern aus. Zum Schluss wählen Sie noch einen passenden Hintergrund aus.

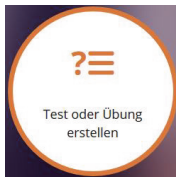


Klicken Sie zum Starten der Aktivität auf „Durchführen“. Teilen Sie die Aktivitäten ebenfalls mit Ihren Schülern, sodass jeder mit seinem mobilen Endgerät die Aufgabe lösen kann.

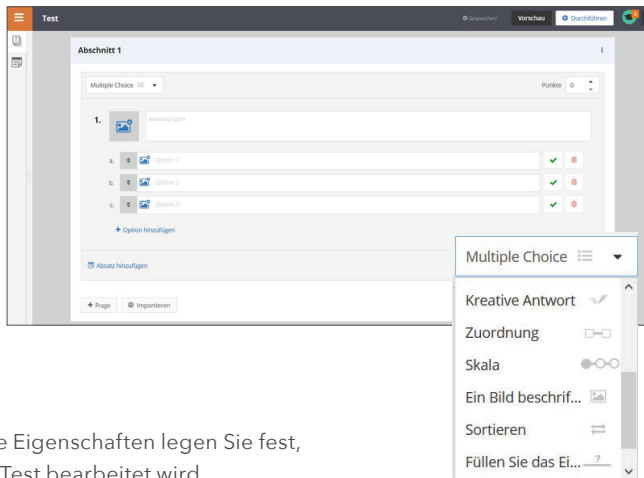


Speichern Sie die Aktivität ab und klicken Sie auf Aktivitätentyp ändern. Nun können Sie ihr Lernspiel in eine andere Aktivität umformen. Texte und Bilder werden übernommen.





Erstellen Sie Tests, um den Wissenstand Ihrer Schüler abzufragen. Ihnen stehen dafür unterschiedliche Fragetypen zur Auswahl, wie z.B. Multiple Choice oder Zuordnungen.



Über die Eigenschaften legen Sie fest, wie der Test bearbeitet wird.

Eigenschaften

Übermittlungseinstellungen

Punktzahl

Mit Zeitbeschränkung (min)

0

Fragen zufällig anordnen

Zusammenfassung anzeigen

Antworten noch einmal senden

Überspringen von Fragen

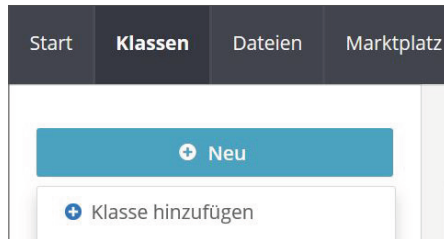
Du kannst zwischen den Fragen hin und her wechseln

Rückmeldung zur Antwort anzeigen

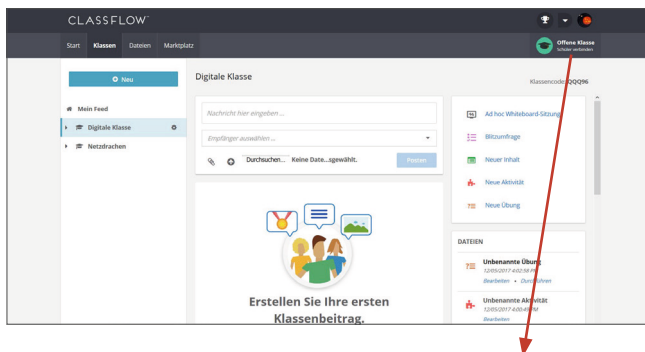
Bei falscher Antwort richtige anzeigen

Abbrechen

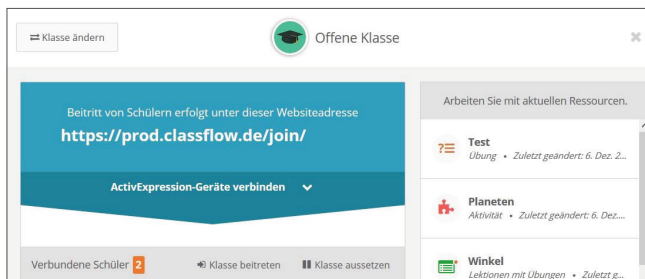
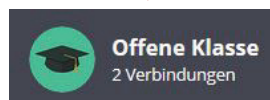
Speichern

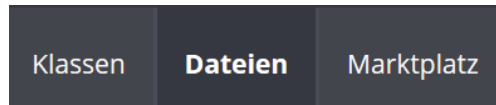


Im Menü Klassen können Sie Klassen mit einem individuellen Klassencode und einer Schülerzuordnung erstellen.

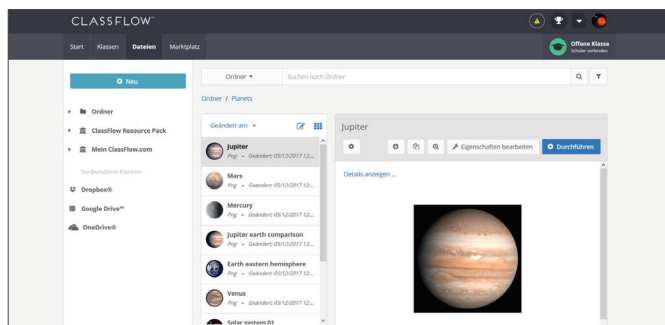


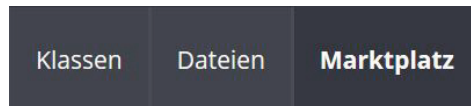
Wechseln Sie über das „aktive Klasse“ Symbol die jeweilige Klasse.



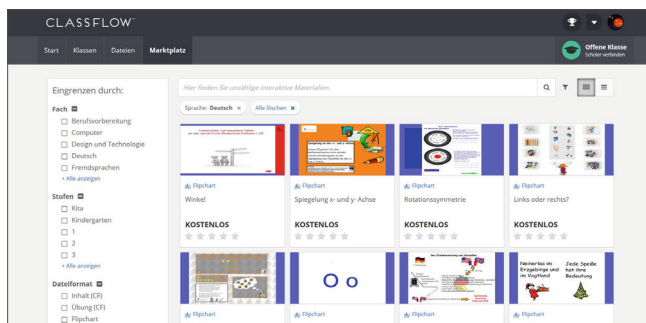


Unter Dateien finden Sie Ihr eigenes Ordnersystem.
Hier lassen sich Dateien hoch- und runterladen, konvertieren,
abspeichern und wieder öffnen.





Der Marktplatz ist die Materialsammlung der Promethean Community. Es finden sich hier Flipcharts, Ressourcenpakete, 3D Objekte, Inhalte und Aktivitäten, die Sie in Ihren Ordner verschieben und herunterladen können.

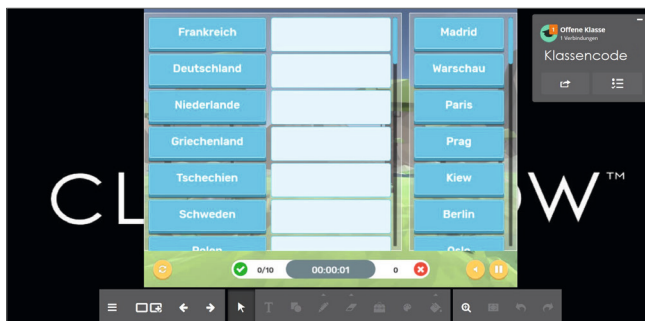


Unterrichtsbeispiele

Classflow

Ideen und Anregungen

Versenden Sie Lernspiele, farbige, detaillierte Landkarten, hochauflösende Bilder und Text/ Bild Kombinationen, die Ihren Schülern individuell auf ihren mobilen Endgeräten präsentiert werden und die von ihnen bearbeitet werden können.



Versenden Sie Podcasts und Videos, die Ihre Schüler sich in Ihrer Zeit anschauen können. Teilen Sie die Schüler dafür in Gruppen ein, die eine spezielle Frage zu dem Gehörten oder Gesehenen beantworten.



Nutzen Sie Umfragen, wie Texte, Zahlen, Multiple-Choice, Skalen und Wortassoziationen, um eine individuelle Rückmeldung von allen Schülern zu erhalten.

The screenshot shows the CLASSFLOW interface for a student named 'Schüler 19'. The question is: 'Die Antwort ist 32. Wie heißt die Aufgabe?'. The options are: A) $6 \times 4 =$, B) $8 \times 4 =$, and C) $7 \times 4 =$. Below the options, it says 'Wähle eine Option aus.' with buttons for A, B, and C. There is an 'Anfragen' button in the bottom right corner.

Entwerfen Sie Abfragen mit einer automatischen Rückmeldung. Die Schüler können falsche Antworten wiederholen und durch die Aufgaben navigieren.

The screenshot shows the 'Klassenzusammenfassung für Frage 1' (Class summary for question 1) in the CLASSFLOW interface. The question is: 'Welche Haut schützt das Auge nach außen?'. The correct answer is 'A'. The table shows the results for seven students:

Schüler	Antwort	Ergebnis	Zeit
Schüler 4	B	20%	1/1
Schüler 8	A	80%	1/1
Schüler 10	A	35%	1/1
Schüler 1	A	30%	1/1
Schüler 14	A	20%	1/1
Schüler 7	A	...	1/1