

	Zweck	Wer stellt Anwendung und Inhalte bereit?	Wie wird die Applikation an die Lernenden verteilt?	Wer bezahlt?	Nutzen
Lernapps	Umfragen, Spiele, Quizze, die meistens mobiletauglich sind und alle Klassenmitglieder mit einbeziehen. Die Anbieter konzentrieren sich oftmals auf eine Interaktionsvariante, entsprechend sind die Produkte sehr ausgereift. Beispiele sind Quizlet , PollEverywhere , Glisser , Kahoot .	Meistens konfigurieren Dozenten diese Anwendungen und bestücken sie mit Inhalten: Umfragen, Bilder, Quartett, Lückentexte, Filme und Tests. Die Applikationen werden optimal an den Unterrichtsfluss angepasst.	Sie funktionieren meistens im Webbrowser und der Dozent gibt den Link bekannt. Ggf. muss der Lernende noch ein Nutzerkonto eröffnen.	Es gibt verschiedene Lizenzmodelle: pro Schule, pro Klasse oder Einzelanwender. Oftmals ist eine Gratisversion mit beschränkter Funktionalität erhältlich. Es gibt wenig Lösungen, die wirklich kostenlos sind.	(1) Hohe Partizipation – alle Schüler können, z.B. durch ein Mobile Voting, mit eingebunden werden. (2) Versierte Dozenten können schnell digitale Elemente in den Unterricht einfließen lassen. (3) Sprungbrett für individuelles Lernen: so kann bspw. mit einer Umfrage der Kenntnisstand der Klasse abgefragt und der Unterricht angepasst werden.
Information-verarbeitung	Applikationen, die für höhere Taxonomiestufen konzipiert sind: es geht um Kontextualisierung, Anreicherung und kollaborative Erstellung von Inhalten durch die Schüler. Das gelernte Wissen soll reflektiert werden. Dazu eignen sich Wikis, Mindmapping oder geteilte Notizbücher Beispiele sind: ExplainEverything , OneNote Class Notebook , Mindmeister , GoAnimate	Zu Beginn instruiert der Dozent die Lernenden in der Bedienung und erklärt den Nutzen. Anschliessend formuliert er den Auftrag und unterstützt in der Umsetzung. Die Lernkurve ist steil, darum sollten diese Applikationen wiederholt eingesetzt werden. Ergebnisse werden oft den Mitschülern vorgestellt und so die Präsentationsfähigkeit trainiert.	Entweder über den Browser oder mittels Installation auf dem eigenen Gerät. Meistens ist das Erstellen eines Benutzerkontos erforderlich.	Siehe oben.	(1) Vertiefende Informationsverarbeitung durch Reinterpretation und Rekontextualisierung (2) Die Verwendung von anspruchsvoller Software wird trainiert (3) Präsentationspraxis wird gefördert
Autorensoftware	Softwarepakete, die die Erstellung von beliebigen Arten von Lernmodulen erlauben. Interaktionselemente, Abfragen, Tests, Bild und Ton können beliebig kombiniert und visuell gestaltet werden. Beispiele sind Articulate , Udutu , Captivate etc.	Spezialisten erstellen digitale Unterrichtsmodule in Absprache mit den Lehrbeauftragten. Durch den engen Austausch und die gut entwickelten Gestaltungsmöglichkeiten entstehen hochqualitative digitale Lehrmittel.	Die digitalen Lehrmittel werden direkt in die Organisationssysteme / LMS der Auftraggeber publiziert und stehen so allen Lernenden zur Verfügung.	Auftragsarbeit mit einmaligen Kosten nach Aufwand. Die Lizenzrechte gehen an den Auftraggeber.	(1) Massgeschneiderte Lehrmittel können in eigenem Design erstellt werden. (2) Autorensoftware bietet die grösste Flexibilität. (3) Lizenzkosten, Logins, unterschiedliche Benutzerführung für Studenten entfallen.
Organisationsysteme, LMS	Online-Plattformen, die in ihrer einfachsten Form zur Ablage von Dokumenten und eBooks dienen. Werden oft mit Chats, Foren, Wikis- und Organisationsmodulen ergänzt. Beispiele sind Moodle , Edmodo , OpenOLAT etc.	Schulen stellen die Online-Plattform z.B. über Ihre Informatikabteilung zur Verfügung. Dozenten und/oder die Administration stellen die Inhalte bereit, Lehrende können auch Dateien über die Plattform austauschen.	Jeder Lernende verfügt über einen Login.	Werden als Informatik-Infrastrukturprojekt intern entwickelt, können aber auch abonniert werden. Open Source -Lösungen verfügen meistens nur über eine minimale Benutzeroberfläche.	Learning Management Systems können sich als das digitale Leitmedium des Unterrichts etablieren und damit die lern- und Kosteneffizienz erhöhen.