

**Anhänge:**

Lukas Vettiger: Datenschutz, Nutzungsvereinbarungen, Einverständniserklärungen

Glossar:

Adaptives Lernen	Die Wissensvermittlung wird an den Wissensstand, die Lernpräferenzen und das Umfeld des Lernenden angepasst, um einen vergleichbaren Lernerfolg für alle Lernenden zu erzielen.
Blended Learning	Auch integriertes Lernen genannt. Kombination von Präsenzunterricht und E-Learning (z.B. digitale Hausaufgaben)
E-Portfolio	Sammlung von verschiedenen elektronischen Lerndokumentation erworbene Kompetenz
Hybrides Lernen	Es findet physischer Präsenzunterricht statt. Einzelne Lernende nehmen online am Unterricht teil
LMS	Lernmanagementsystem
Maker orientiertes Lernen	Im makerorientierten Unterricht übernehmen die Schüler*innen Eigenverantwortung für ihren Lernprozess und werden von Lehrpersonen begleitet. Ein zentraler Aspekt ist, dass die Schüler*innen nicht an von der Lehrperson gestellten Aufgaben arbeiten, sondern an möglichst eigenen, selbstgewählten Problemstellungen.
Web 2.0	Mit Web 2.0 wird keine grundlegend neue Art von Technologien oder Anwendungen verstanden, sondern der Begriff beschreibt eine in sozio-technischer Hinsicht veränderte Nutzung des Internets, bei der dessen Möglichkeiten konsequent genutzt und weiterentwickelt werden. Es stellt eine Evolutionsstufe hinsichtlich des Angebotes und der Nutzung des WWW dar, bei der nicht mehr die reine Verbreitung von Informationen bzw. der Produktverkauf durch Websitebetreiber, sondern die Beteiligung der Nutzer am Web und die Generierung weiteren Zusatznutzens im Vordergrund stehen.
4-K Modell	formuliert vier <a href="#">Kompetenzen</a> , die für Lernende im 21. Jahrhundert von herausragender Bedeutung seien: <a href="#">Kommunikation</a> , <a href="#">Kollaboration</a> , <a href="#">Kreativität</a> und <a href="#">kritisches Denken</a> . und <a href="#">kritisches Denken</a> .
SAMR	Das SAMR-Modell verdeutlicht in vier Stufen, in welcher Weise und in welchem Ausmaß digitale Medien im Unterricht den Lehr- und Lernprozess bereichern (Verbesserung: Stufe S und A) bzw. verändern (Transformation: Stufe M und R). Es stellt Lehrern vier Stufen zur Verfügung, um zu erkennen, inwieweit Schüler aktiv mit digitalen Medien arbeiten, wie hoch der Grad der Eigenständigkeit und Kreativität ist, während sie etwa Apps, Geräte, Internetinhalte nutzen.  Mittlerweile wurde das Modell auch auf Blooms Taxonomie Stufen angewandt.
Präferenzen	Vorliebe, ausgeprägte Neigung

MINT	Themen von Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik mit Biologie, Chemie und Physik
Konvergenz	Annäherung, Übereinstimmung von Meinungen, Zielen u. Ä