

Vorwort	4
Arbeiten mit diesem Buch	5
1.0 Vorbereitung	6
1.1 Prüfungen	10
1.2 Digitale Schultasche	15
2.0 Motivationsphase	19
2.1 Einstiege mit Microsoft PowerPoint® oder Apple Keynote®	19
2.2 Einstiege mit LearningApps	21
3.0 Einsatz im Unterrichtsalltag	24
3.1 sketchometry®, das Schülerwerkzeug	25
3.2 GeoGebra® für alle Fälle	29
3.3 3D und Augmented Reality	35
3.4 Graspable Math® im Unterricht	38
3.5 Lernmanagement-Systeme nutzen	42
3.6 Digitale Tafelbilder	48
3.7 Erarbeitung mit Dudamath®	52
4.0 Einsatz zu Hause	57
4.1 Lernvideos	57
4.2 OneNote® zu Hause	63
4.3 Tests mit Microsoft Forms® erstellen	63
4.4 Learning Snacks	68
5.0 Software und Anwendungen im Überblick	69
5.1 Microsoft Word® für (Mathe-)Lehrer	69
5.2 GeoGebra®	71
5.3 3D Grafikrechner und Augmented Reality	78
5.4 Graspable Math®	80
5.5 OneNote® für Lehrer	84
5.6 sketchometry®	87
5.7 Dudamath®	89
5.8 Microsoft PowerPoint® und Apple Keynote® für Lehrer	92
5.9 Euclidea®	96