

Hilfreiche Apps/Programme

Mit folgenden Apps und Programmen wird an unserer Schule gearbeitet, um je nach Aufgabenstellung des Lehrers und der Lehrerin ein differenziertes und individuelles Üben oder Erarbeiten von neuen oder kreativen Aufgaben zu ermöglichen.

Anton (diverse Fächer, iPad)

Anton bietet für viele Fächer Übungsaufgaben oder die schrittweise Erarbeitung der Inhalte. Die Kinder bekommen dabei direktes Feedback und können sich Sterne erarbeiten. Am Ende eines Themas steht ein Test, in dem all das vorher Gelernte abgefragt wird. Die Lehrer können sowohl der ganzen Klasse als auch einzelnen Schüler*innen bestimmte Aufgaben freischalten und die Ergebnisse der Kinder auf ihrem eigenen Gerät einsehen. So bekommen sie einen guten Überblick, wo noch Lerndefizite vorhanden sind. Zudem können die Kinder über ihren Code auch von zu Hause aus auf ihren Account zugreifen.

Buchtaucher (Mathematik, iPad)

Die Kinder können ihre Buchseiten im Mathematikunterricht mit dieser App abfotografieren und gelangen zu den passenden Erklärvideos. Im Wochenplan bietet das die Möglichkeit, sich die Inhalte individuell zu erarbeiten oder noch einmal anschaulich erklären zu lassen.

Book Creator (Deutsch, iPad)

Mit dieser App können die Kinder eigene digitale Bücher auf dem iPad erstellen und den anderen Kindern präsentieren. Später lassen sich die Ergebnisse auch ausdrucken.

Kamera und Fotos (Kunst / Mathematik / Deutsch, iPad)

Die Kamera des iPads lässt eine große Menge verschiedener Aufgabenstellungen zu. In Deutsch können z.B. Standbilder festgehalten werden, in Mathematik z.B. Körper in der Umwelt fotografiert oder verschiedene Effekte wie z.B. Verlangsamung oder Zeitraffer in Filmen ausprobiert werden. Fotos können im Nachhinein nachbearbeitet werden und so Effekte unserer mediendominierten Welt nachvollzogen werden.

Keynotes (Sachunterricht / Musik / Deutsch, iPad)

Die Kinder müssen in der Grundschule mediengestützte Präsentationen halten. Keynotes kann für diese Präsentation verwendet werden, um den Vortrag zu unterstützen und lebendiger zu machen.

Klipp Klapp (Mathematik, iPad)

Mit "Klipp Klapp" ist es möglich, Raumvorstellungsaufgaben an Würfelnetzen zu üben. So muss entschieden werden, ob ein Netz ein Würfel ist, es müssen Netze durch Hinzufügen von Flächen zu Würfelnetzen ergänzt werden und es werden Würfelnetze eingefärbt, so dass ein bestimmter Würfel entsteht. Bei all dem kann man sich Sterne und Medaillen verdienen, je nachdem, wie gut man ist und wie viel Hilfe man sich beim Zusammenfalten holt. Verschiedene Schwierigkeitsgrade helfen den Kindern, auf ihrem Niveau zu trainieren.

Number Line (Mathematik, iPad) Die App bietet für den Mathematikunterricht einen Zahlenstrahl, in den man beliebig hinein- und herauszoomen kann. Die Kinder können so sehr dynamisch die Zehner- und Hunderterübergänge betrachten und nachvollziehen.

Stop Motion Studio (Deutsch / BK, iPad)

Die Kinder können Geschichten, die sie selbst geschrieben haben, oder vorgegebene Texte wie z.B. Märchen oder Gedichte, animieren und zum Leben erwecken. Dabei ist allein durch die künstlerische Freiheit eine Differenzierung gewährleistet. Außerdem können vorgegebene Texte in verschiedenen Niveaustufen vorbereitet werden.

Onilo (Deutsch, Tafel und iPad)

Onilo.de ist ein Lernportal mit animierten Geschichten zur Sprach- und Leseförderung von Kindern. Boardstories gibt es aus beliebten Bilderbüchern zu den unterschiedlichsten Themengebieten. Märchen, Freundschaft, Reimgeschichten, ect... Alle Seiten des Buches sind digital zu sehen und „umblätterbar“. Den Vorlesetext kann man ausblenden oder auch vorlesen lassen (Silbenschrift nur teilweise verfügbar). Viele bieten gutes pädagogisches Begleitmaterial zum Ausdrucken. Man kann den Kindern auch QR-Codes ausgeben, um ihnen für 14 Tage einen Zugriff zu ermöglichen.

ACHTUNG: Kostenfrei nur via Sesam-Mediathek in der man angemeldet sein muss.

ANTOLIN (Deutsch, iPad)

Die Website Antolin erfreut sich seit Jahren großer Beliebtheit, um Schülerinnen und Schüler zum Lesen von Büchern zu motivieren. Dabei können Kinder Fragen zu Büchern beantworten, die sie gelesen haben, und damit Punkte sammeln. Die Lehrkraft legt eine Klasse an (keine Klarnamen!) und gibt den Kindern ihren Zugangscode.

Sie kann sehen, wie viel die Kinder gearbeitet haben und wie erfolgreich sie beim Lösen der Quizaufgaben waren. Es ist möglich, Urkunden auszudrucken.

Klötzchen App (Mathe, Ipad)

Diese App ermöglicht es, Würfelgebäude zu bauen. Parallel zur dreidimensionalen Ansicht kann man sich den Bauplan, das Schrägbild und das Schattenbild anzeigen lassen.

Garage Band (Musik, Ipad)

Musik-App, zum Ausprobieren und Aufzeichnen verschiedener „Instrumente“ und Beats.

Grundlegende Hilfen am PC/iPad:

- Vorlese-Funktion bei Internet-Seiten und Programmen (Book Creator: z.B.: Comic) nutzen
- Translator als Hilfe für Kinder mit wenig Deutschkenntnissen