

Hilfreiche Apps/Programme

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

ANTOLIN (Deutsch, iPad)

Die Website Antolin erfreut sich seit Jahren großer Beliebtheit, um Schülerinnen und Schüler zum Lesen von Büchern zu motivieren. Dabei können die Kinder Fragen zu Büchern beantworten, die sie gelesen haben und damit Punkte sammeln. Über ihren Zugangscode können die Kinder von zu Hause aus auf ihren Account zugreifen. Am Ende des Schuljahres gibt es eine Urkunde über die gesammelten Punkte.

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 das zuvor Gelernte abgefragt wird. Die Lehrkraft kann sowohl der ganzen Klasse als auch einzelnen Kindern bestimmte Aufgaben freischalten und die Ergebnisse der Kinder auf dem eigenen Gerät einsehen. Zudem können die Kinder über ihren Code auch von zu Hause aus auf ihren Account zugreifen.

Blitzrechnen (Mathematik, iPad)

Diese App bietet grundlegende Übungstypen des Kopfrechnens für alle Jahrgänge der Grundschule. Neben Aufgaben des Einspluseins und Einmaleins werden durch visuelle Veranschaulichung grundlegende Zahl- und Operationsvorstellungen in den jeweiligen Zahlenräumen aufgebaut.

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.

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.

Garage Band (Musik, Ipad)

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

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

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

Keynotes (Sachunterricht, Musik, Deutsch, iPad)

Diese App kann für mediengestützte Präsentationen verwendet werden.

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. Dabei kann man sich Sterne und Medaillen verdienen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade helfen den Kindern, auf ihrem Niveau zu trainieren.

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.

Number Line (Mathematik, iPad)

Die App bietet für den Mathematikunterricht einen Zahlenstrahl, in den man beliebig hinein- und herauszoomen kann. Die Kinder können so dynamisch die Zehner- und Hunderterübergänge betrachten und nachvollziehen.

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.

Alle Seiten des Buches sind digital zu sehen und „umblätterbar“. Den Vorlesetext kann man ausblenden oder auch vorlesen lassen (Silbenschrift ist 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.

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.

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