






Lern-Apps auf den iPads des Digital Learning Lab

Stand 15.12.2023







Inhalt


Deutsch (Lese-Rechtschreib-Förderung).....	1
Englisch.....	3
Französisch.....	4
Mathematik.....	5
Sachunterricht.....	10
Fachübergreifend nutzbare Apps.....	13
Diagnosetools	14

Deutsch (Lese-Rechtschreib-Förderung)





App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
 <p>ABC-der-Tiere</p>	Mit dieser App können Kinder ab 5 Jahren das Lesen spielerisch lernen, üben und vertiefen. In der App werden die Texte silbirt dargestellt.	App startet sofort.
 <p>Antolin Lesespiele 1/2</p>	Mit dieser App können Kinder ihre Lesefertigkeit, Konzentration, Wahrnehmung, Augenbewegung und Blickspanne auf spielerische Weise trainieren.	App startet sofort.
 <p>Antolin Lesespiele 3/4</p>	Spielerische Lernapp; Training von Wahrnehmung, Worterfassung und Lesefähigkeit (Leseflüssigkeit und Lesegeschwindigkeit)	App startet sofort.
 <p>Blitzlesen: Das Original</p>	Wörter werden für Sekundenbruchteile aufgeblitzt und das Kind muss diese erkennen und korrekt wieder wiedergeben. Es gibt zwei Modi: „Lehrer“ und „Allein“	App startet sofort.
 <p>Deutsch 2 mit Zebra</p>	Mit dieser App können Kinder selbstständig in zehn Übungstypen anhand über 1000 Aufgaben Strukturen der deutschen Sprache im eigenen Lerntempo entdecken. Der wichtigste Bestandteil ist das Kennenlernen und Anwenden der Zebra-Strategien für die Rechtschreibung. Die Zebra-Strategien sind eine Weiterentwicklung der Freschmethode der Freiburger Rechtschreibschule.	App öffnen → Namen eingeben und bestätigen





1

<p>Die Zebra Schreib-tabelle</p> 	<p>Die App Zebra Schreibtabelle bietet einen Lernpfad mit Videos, einem Spiel und verschiedenen Übungen an. Diese Inhalte sollen Schüler und Schülerinnen in den Klassen 1 bis 4 dabei unterstützen, die Zebra Schreibtabelle kennen zu lernen sowie grundlegende Laut-Buchstaben-Zuordnungen zu üben.</p>	<p>App öffnen → Namen eingeben und bestätigen</p>
<p>eKidz</p> 	<p>eKidz ist eine Sprachlern-App bestehend aus einem abgestuften Leseprogramm, Aussprachetraining, Verständnisprüfung und vielen zusätzlichen Unterrichtsmaterialien.</p>	<p>App öffnen → „Bereits ein Konto vorhanden?“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: digital-learning-lab1@dlist.server.uni-frankfurt.de → Passwort eingeben: learninglab1 → „Anmelden“ auswählen → „Goethe Universität“ auswählen → „OK“ auswählen</p>
<p>Lesen lernen 1 mit Zebra</p> 	<p>"Lesen lernen 1 mit Zebra" ist ein Lernprogramm für Kinder der 1. Klasse mit Erklärvideos und Übungen zu Lauten, Silben und Sätzen.</p>	<p>App öffnen → Namen eingeben und bestätigen</p>
<p>LiLaLolle</p> 	<p>LiLaLolle unterstützt alle Kinder ab 3 Jahren, insb. Kinder mit Lernschwierigkeiten, beim Lesen- und Schreibenlernen. Die Lernapp bietet Lerneinheiten und Übungen an.</p>	<p>App startet sofort.</p>
<p>Namagi – Deutsch meistern</p> 	<p>Namagi ist ein individuelles Deutschtraining-Programm verpackt als ein Videospiel, das Kinder beim Erlernen des Lesens und Schreibens begeistern soll. Die App bietet Trainingsspiele und einen individuell angepassten Trainingsplan an.</p> <p>Meister Cody – Namagi gehört zum LONDI-Förderangebot und kann in Kombination mit der LONDI-Screening App (s.u.) eingesetzt werden, mit der der Förderbedarf der Kinder ermittelt werden kann.</p>	<p>App öffnen → auf das Pfeilsymbol tippen → „Nein, wir sind neu“ auswählen → auf das Pfeilsymbol 4x tippen → „Training mit deinem Kind starten“ auswählen</p>
<p>Onilo</p> 	<p>Onilo ist eine Lernplattform zur Förderung der Sprach- und Lesekompetenz von Kindern zwischen 4 und 11 Jahren. Onilo bietet animierte Bilderbücher an, um Kinder mit neuen Medien und hochwertiger Kinderliteratur für das Lesen und das Lernen zu begeistern.</p>	<p>App öffnen → „Kostenlose Boardstories“ auswählen</p>
<p>Wort-Zauberer – Lesen Lernen</p>	<p>Mit Wort-Zauberer können Kinder beim Schreiben den Klang der Buchstaben und Laute hören. Mit den beweglichen Buch-</p>	<p>App startet sofort.</p>


	<p>staben kann jedes beliebige Wort und jeder Satz geschrieben werden. Die App überprüft auch die Rechtschreibung gebildeter Wörter.</p>	
---	--	--

Englisch

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
<p>Babelar</p> 	<p>In diesem Spiel müssen Spielende zusammenarbeiten, um einer kleinen Kreatur namens Babel zu helfen, den Weg nach Hause zu finden.</p>	<p>App öffnen → „Teameinstellungen“ auswählen → „Hauptspielsprache“ (Sprache für die Spielanweisung) bestimmen → „Zu entdeckende Sprache“ bestimmen → „Spieler/in hinzufügen“ auswählen → erforderliche Informationen eingeben → „Fertig“ 2x auswählen → „Neues Spiel“ auswählen → den Schwierigkeitsgrad feststellen → „Bereit!“ 2x auswählen, um das Spiel zu starten</p>
<p>Green Screen by Do Ink</p> 	<p>Mit Green Screen von Do Ink können Videos, Bilder und GIFs erstellt werden, indem man visuelle Elemente wie Fotos, Videos, Text, Zeichnungen, Animationen und die Live-Kamera kombiniert.</p>	<p>App startet sofort.</p>
<p>Keep Talking & Nobody Explodes</p> 	<p>„Keep Talking and Nobody Explodes“ ist ein Spiel, in dem Spielende zusammenarbeiten müssen. Eine*r der Spieler*innen befindet sich in einem Raum mit einer tickenden Zeitbombe, die er*sie entschärfen muss. Die anderen Spieler*innen agieren als Expert*innen und haben Zugriff auf ein Handbuch zur Bombenentschärfung. Allerdings können die Expert*innen die Bombe nicht sehen, daher müssen sie miteinander kommunizieren und kooperieren, um gemeinsam die Anweisungen im Handbuch zu entschlüsseln und den Spieler im Raum bei der Entschärfung zu unterstützen. Das Spiel erfordert daher schnelle und effektive Kommunikation zwischen allen Spielern, um die Bombe rechtzeitig zu entschärfen.</p>	<p>App startet sofort.</p>
<p>Khan Academy Kids</p> 	<p>Die Lern-App Khan Academy Kids ist ein Bildungsprogramm für Kinder im Alter von 2 bis 8 Jahren, welches vielfältige Lektionen, Aktivitäten, Bücher und Spiele in verschiedenen Bereichen enthält.</p>	<p>App öffnen → „Sign in with Class Code“ auswählen → „Type Code“ auswählen → Class Code eingeben und bestätigen: 8TJ6B1</p>






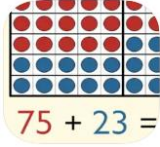


App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
		<p>→ "Teacher's 1st Grade Class" auswählen oder ein Schülerprofil auswählen.</p> <p>"Teacher" kann neue Schülerprofile und neue Klassen erstellen. Aktuell gibt es drei Schülerprofile: „Test 1“, "Test 2", "Test 3".</p> <p>Zugangsdaten "Teacher": Mail: digital-learning-lab1@dliserver.uni-kfurt.de Passwort: learninglab</p>
Playtime British Council 	Englisch lernen mit Liedern, Videos, Aufgaben und Spielen. Empfohlenes Alter: 6-11	App startet sofort.
Shakespeare's Globe 360 	Shakespeare's Globe 360 ist ein 3D-Theater, das anhand von 360-Grad-Fotos und interaktiven Hotspots konstruiert wurde. Die App ermöglicht Schülern und Schülerinnen somit einen Theaterbesuch zu Shakespeares Zeiten.	App startet sofort.
Spaceteam ESL 	Spaceteam ESL ist ein Englisch-Lernspiel. Die Spieler*innen müssen miteinander kommunizieren und zusammenarbeiten, um ein Raumschiff zu fliegen. Jede*r Spieler*in benötigt ein Smartphone oder ein Tablet.	App öffnen → „OK“ auswählen → den Drehknopf drehen, um das Spiel zu starten Alle Spieler*innen müssen mit demselben Wi-Fi-Netzwerk verbunden sein.
Wizadora 	Wizadora ist eine Englischlern-App für Grundschüler*innen und enthält verschiedene Übungen, Videos und Aktivitäten zum Trainieren erster Englischkenntnisse.	App öffnen → Namen eingeben → auf das Pfeilsymbol tippen → „Ich will mich nicht anmelden“ auswählen → grünen Haken auswählen






Französisch








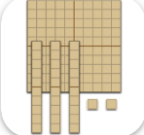
App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Astronautes FLS 	Spaceteam FSL ist ein Französisch-Lernspiel. Die Spielenden müssen miteinander kommunizieren und zusammenarbeiten, um ein Raumschiff zu fliegen. Jede*r Spieler*in benötigt ein Smartphone oder ein Tablet.	App öffnen → „OK“ auswählen → den Drehknopf drehen, um das Spiel zu starten Alle Spieler*innen müssen mit demselben Wi-Fi-Netzwerk verbunden sein.

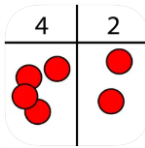





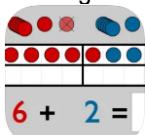
Mathematik

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
1st Calc 	Digitalisierter Rechenrahmen für den Zahlenraum bis 20 oder 100. Mit dieser App können Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 dargestellt werden.	App startet sofort.
Blitzrechnen 0 	In dieser App können die Kinder selbstständig 6 Übungseinheiten mit verschiedenen Anforderungsstufen durchführen. Diese beinhalten beispielsweise: - Erkenne von Mengen - Ordnen gesprochener Zahlen zu Mengen - Gleiches von Mengen - Mengenänderungen - Zahlenreihen	App startet sofort.
Blitzrechnen Schulversion (1 bis 4) 	Mit diesen Apps können Kinder selbstständig grundlegende Rechenaufgaben der ersten bis vierten Klasse üben. Die Apps enthalten dieselben Übungsmodulare, die auch auf der CD-Version erhältlich sind.	App öffnen → Namen eingeben und bestätigen → Schuljahr und Kapitel auswählen
Die Zahlenjagd - Finde die Zahl! 	Mit dieser App wird die Addition im Zahlenraum bis 100 geübt. Anleitung in App verfügbar.	App startet sofort.
Einmaleins Eins-durch-eins 	Mit dieser App können Kinder Multiplikations- und Divisionsaufgaben trainieren.	App startet sofort.
Einspluseins 	Mit dieser App können Kinder Plus- und Minus-Aufgaben üben.	App startet sofort.
Fingerzahlen 	Mit vier verschiedenen Spielen können mit Hilfe der Finger Vorstellungen zu Zahlen aufgebaut werden. Die App gibt eine Zahl vor. Das Kind muss genau diese Anzahl an Fingern auf den Bildschirm legen.	App startet sofort.
Geoboard, by MLC 	ein Werkzeug zur Erkundung einer Vielzahl mathematischer Themen z. B. Liniensegmente und Polygone, deren Umfang, Fläche, Winkeln, Kongruenz, Brüchen und mehr Experimentier-umgebung	App startet sofort.

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
3D Rechner 	Mit dieser App kann man <ul style="list-style-type: none"> • 3D Mathe-Aufgaben lösen • dreidimensionale Funktionsgraphen und Flächen zeichnen • geometrische Konstruktionen in 3D erstellen. 	App startet sofort.
Classic 	App-Bündel bestehend aus: <ul style="list-style-type: none"> • Grafikrechner • Geometrie • 3D Grafik Die App bietet auch folgende Funktionen: <ul style="list-style-type: none"> • Tabellenkalkulation • Statistik • CAS-Kalkulator 	App startet sofort.
Geometrie 	Mit der App kann man dynamische geometrische Konstruktionen mit Punkten, Strecken, Kreisen, Vielecken und Winkeln erstellen.	App startet sofort.
Grafikrechner 	Mit der App kann man Funktionsgraphen und Gleichungen zeichnen, Nullstellen und Extremwerte finden, Ergebnisse speichern und teilen.	App startet sofort.
GeoGebra 	App-Bündel bestehend aus: <ul style="list-style-type: none"> • Grafikrechner • 3D Rechner • Geometrie • CAS-Kalkulator • Wahrscheinlichkeit 	App startet sofort.
Hunderterfeld 	Mit dieser App können Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 dargestellt werden.	App startet sofort.
Isometripapier 	Mit dieser App können isometrische Zeichnungen von Körpern erstellt werden.	App startet sofort.
Klipp Klapp 	Die App Klipp Klapp bietet verschiedene Raumvorstellungsaufgaben an Würfelnetzen an, die sich in drei Übungstypen einordnen lassen:	App startet sofort.








App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nutzer*innen müssen entscheiden, ob das dargestellte Netz ein Würfelnetz ist. 2. Nutzer*innen müssen Fläche an das flache Netz so anfügen, dass ein Würfelnetz entsteht. 3. Nutzer*innen müssen die Würfelflächen färben, um den dargestellten Würfel zu erstellen. 	
Klötzchen 	Mit dieser App können Würfelgebäude gebaut und von allen Richtungen betrachtet werden.	App startet sofort. Tippe ein Feld an, um einen neuen Würfel zu erzeugen. Tippe länger auf einen Würfel, um ihn wieder zu entfernen.
Maphi – Die Mathe App 	Mit Hilfe von intuitiven Touch-Gesten wie Wischen und Ziehen können mathematische Probleme auf eigene Weise gelöst werden. Sollte man einmal nicht weiterkommen, bietet die App eine Schritt-für-Schritt-Lösung an.	App öffnen → „Los geht's“ auswählen → Anleitung folgen und „Weiter“ auswählen (2x) → „Start“ auswählen → „App-Tracking ablehnen“ auswählen
Mathe-Kids – Zählen für Kinder 	Die Lern-App Mathe-Kids richtet sich an kleine Kinder und vermittelt grundlegende mathematische Kenntnisse wie Zahlenerkennung sowie einfache Additionen und Subtraktionen. Die App beinhaltet eine Auswahl an Minispielen, die den Lernprozess spielerisch gestalten.	App startet sofort.
Number Pieces 	Number Pieces hilft Schüler*innen dabei, ein tieferes Verständnis für Stellenwerte zu entwickeln und gleichzeitig ihre Berechnungsfähigkeiten mit mehrstelligen Zahlen zu trainieren. Die Schüler*innen können die Zahlenteile verwenden, um mehrstellige Zahlen zu repräsentieren, umzuschreiben, zu addieren, zu subtrahieren, zu multiplizieren und zu dividieren.	App startet sofort.
Number Rack 	Die App fördert die natürliche Entwicklung des Zahlenverständnisses bei Kindern. Die beweglichen, farbigen Perlen ermutigen die Lernenden, in Fünfer- und Zehnergruppen zu denken und helfen ihnen, eine Vielzahl von Addition- und Subtraktionsstrategien zu erkunden und zu entdecken.	App startet sofort.







App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Pattern Shapes 	Mit dieser App können Kinder geometrische Figuren und Muster mit verschiedenen Grundformen erstellen.	App startet sofort.
Rechendreieck 	Mit dieser App kann man Aufgaben mit Rechendreiecken veranschaulichen und interaktiv lösen.	App startet sofort.
Rechenfeld 	Das Rechenfeld ist Veranschaulichungshilfe, die das Verständnis der Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 10, 20, 100 oder 1000 unterstützt. Die App bietet keine Übungsaufgaben an.	App startet sofort.
Rechentablett 	Mit dieser App kann man Plus und Minus interaktiv erforschen.	App startet sofort.
Rechnen mit Wendi 	Die App bietet vier "Spiele" an, in den die Kinder selbstständig Additions- und Subtraktionsaufgaben trainieren können.	App startet sofort.
Sachrechnen 	Diese Lern-App soll Grundschulkindern beim Verstehen von Sachaufgaben mittels multipler Repräsentationen unterstützen.	App startet sofort. Anweisungen in der App folgen.
Shapes - 3D Geometrie lernen 	Mit dieser App können Kinder verschiedene Arten von 3D Körpern lernen und verstehen. Die App wurde speziell entwickelt, um Lehrkräfte im Unterricht zu unterstützen, kann jedoch auch als Hilfsmittel zum Selbststudium genutzt werden.	App startet sofort.
Stellenwerte üben 	Training von Zahlverständnis mit verschiedenen Aufgaben und Übungen. „Stellenwerte üben“ trainiert dabei das Verständnis des Zusammenhangs zwischen: <ul style="list-style-type: none"> • Zahlwörtern („siebenundzwanzig“) • Zahlzeichen (27) • Mengen (zwei Zehner und sieben Einer) 	App startet sofort.


App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Stellenwerttafel 	Mit dieser Stellenwerttafel können der Bündelungs- und Entbündelungsaspekt des Zahlensystems erlebt werden.	App startet sofort.
Talasia – Mathe meistern 	Talasia ist ein individuelles Mathetraining-Programm verpackt als ein Videospiel, das Kinder bei dem Aufbau und der Festigung mathematischer Grundlagen begeistern soll. Die App bietet Trainingsspiele und einen individuell angepassten Trainingsplan an. Meister Cody – Talasia gehört zum LONDI-Förderangebot und kann in Kombination mit der LONDI-Screening App (s.u.) eingesetzt werden, mit der der Förderbedarf der Kinder ermittelt werden kann.	App öffnen → auf das Pfeilsymbol tippen → „Nein, wir sind neu“ auswählen → auf das Pfeilsymbol 4x tippen → „Training mit deinem Kind starten“ auswählen
Winkel 	Mit dieser App können Winkelarten, das Schätzen von Winkelgrößen und besondere Winkel geübt werden.	App startet sofort.
Winkel-Farm 	Mit der App Winkel-Farm können Winkelfelder auf anschauliche Weise eingeführt werden.	App startet sofort.
Zahlenfeld 	Das Zahlenfeld ist ein mathematisches Arbeitsmittel und dient als Werkzeug und Veranschaulichungshilfe, um das Verständnis von strukturierten Mengen im Zahlenraum bis 10, 20, 100 und 1000 zu verbessern.	App startet sofort.
Zahlensucher - Orientierung im Hunderterfeld 	Mit dieser App wird die Orientierung im Zahlenraum bis 100 trainiert.	App startet sofort.
Zwanzigerfeld 	Mit dieser App können Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 20 dargestellt werden	App startet sofort.

Sachunterricht





App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Bundesländer in Deutschland 	Die App vermittelt das Wissen über alle 16 deutschen Bundesländer, inklusive Namen, Lage, Hauptstädte, Flaggen und Wappen. Unterschiedliche Spielmodi, wie Buchstabier-Quiz, Multiple-Choice-Fragen, Zeit-Spiele und Identifikation von Hauptstädten auf der Karte sind verfügbar. Es gibt zwei Lernmodi: Karteikarten und Tabelle aller Bundesländer.	App startet sofort. „App-Tracking ablehnen“ auswählen
Der menschliche Körper (Vollversion) 	Mit dieser App ist es möglich, ein Arbeitsmodell des menschlichen Körpers und dessen Funktionen interaktiv zu erkunden.	App startet sofort.
Diagramm Generator 	Mit dieser App lassen sich einfache Diagramme erstellen. Es gibt drei verschiedene Vorlagen zur Auswahl: Säulendiagramm, Liniendiagramm und Kreisdiagramm.	App startet sofort.
DieMaus 	Mit dieser Lern-App lässt sich die Maus-Welt interaktiv entdecken. Die App bietet nicht nur Audios und Videos an, sondern auch aktuelle Themen und die Möglichkeit, dem MausTeam eine Mail zu schicken.	App startet sofort.
Die kleine Waldfibel 	Durch einen interaktiven Waldspaziergang vermittelt die App spielerisch Wissen rund um den Wald und seine Bewohner wie z. B. Pilze, Bäume und Tiere und weist auf richtiges Verhalten im Wald hin. Das eigene Baum- und Waldwissen kann im Baum-Spiel und Wald-Quiz getestet werden.	App startet sofort.
Eddis Maschine 	Die Zahnräder müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.	App startet sofort.
Energie Wimmelapp 	Durch sechs Wimmelbilder mit Szenen in Schule, Stadt und auf dem Land können Kinder spielerisch die verschiedenen Energieformen und Umwandlungsprozesse entdecken und darüber nachdenken. Außerdem gibt es ausgewählte weiterführende Materialien wie Texte, Mini-	App startet sofort.




App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
	spiele und Filme, die den zentralen Inhalten der Rahmenlehrpläne bundesweit entsprechen.	
Europa: Länder – Erdkunde-Quiz 	Die App ermöglicht das Lernen der europäischen Länder, ihrer Flaggen, Hauptstädte und Standorte auf der Karte auf eine einfache und unterhaltsame Weise. Das eigene Wissen kann in 5 interessanten Levels getestet werden.	App startet sofort.
Fridas Fahrrad 	In dieser App können Nutzer*innen Fahrradlicht reparieren und experimentieren sowie Beleuchtung bauen.	App startet sofort.
Katis Strom-O-Mat 	In der App wird gezeigt, wie ein Strom-O-Mat Strom aus erneuerbaren Quellen z. B. Wasserkraft, Windkraft und Sonnenstrahlen erzeugt.	App startet sofort.
Kevins Kettenschaltung 	In dieser App lernt man die Gangschaltung kennen und kann ausprobieren, mit welchen Einstellungen man am schnellsten ist.	App startet sofort.
Komm mit raus, Entdeckermaus 	Mit dieser App ist es den Kindern möglich, auf eine Abenteuerreise zu gehen und dabei die Natur, ihre Regeln und die wichtigsten Pflanzen und Tiere zu entdecken.	App startet sofort.
Länder Europas – Karten-Quiz 	Mit dieser App können Kinder alle europäischen Länder, Flaggen, Hauptstädte und Währungen lernen. Mit verschiedenen Spielmodi kann das eigene Wissen getestet werden.	App startet sofort.
Leanders Lichtbox 	Hier müssen Spielende die Spiegel so aufstellen, dass der Lichtstrahl die Mäuse beleuchtet.	App startet sofort.
Meine Stromwerkstatt 	Diese Lern-App soll Lehrer*innen der 3. und 4. Klasse dabei unterstützen, mit ihren Schüler*innen im Unterricht die Themen Strom und Energie interaktiv zu entdecken.	App startet sofort.

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Merge Explorer 	Die App Merge Explorer bietet praktische und interaktive Simulationen, die das Lernen unterstützen sollen.	App öffnen → „Sign In“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: digital-learning-lab1@dlist.server.uni-frankfurt.de → Passwort eingeben: learninglab → „Continue“ auswählen → „OK“ auswählen → „Continue with locked content“ auswählen
Merge HoloGlobe 	Nutzer*innen dieser App können anhand echter wissenschaftlicher Daten (z. B. über Wolkenbedeckung, Meeres- und Landtemperatur sowie Waldbrände) mehr über die Erde erfahren.	App öffnen → „Sign In“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: digital-learning-lab1@dlist.server.uni-frankfurt.de → Passwort eingeben: learninglab → „Continue“ auswählen → „OK“ auswählen → „Continue with locked content“ auswählen
Merge Object Viewer 	Nutzer*innen können anhand verschiedener Sammlungen von praktischen 3D-Modellen etwas über Gesteine und Mineralien, Säugetiere, Reptilien, Lebenszyklen, Zellen und vieles mehr lernen.	App öffnen → „Sign In“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: digital-learning-lab1@dlist.server.uni-frankfurt.de → Passwort eingeben: learninglab → „Continue“ auswählen → „OK“ auswählen → „Continue with locked content“ auswählen
Ronjas Roboter 	In dieser App kann man Ronjas Roboter für den Weg durch den Garten programmieren sowie das Binärsystem kennen lernen.	App startet sofort.
SachMeister - Das Kinder Quiz und Lernspiel für die Grundschule 	SachMeister vermittelt spielerisch Wissen zu wichtigen Themen des Sachunterrichts.	App startet sofort.
Seterra 	Erdkunde-Quizspiel Die App hat 200+ verschiedene Übungen, womit die Geografie-Kenntnisse getestet und verbessert werden können.	App startet sofort.


App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Wo liegt das? 	Mit dieser App kann man Länder, Staaten, Hauptstädte sowie Sehenswürdigkeiten lernen.	App startet sofort.


Fachübergreifend nutzbare Apps

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
ANTON 	ANTON ist als ein interaktives Schulbuch und Arbeitsheft und bietet vielfältige Aufgaben, Lernspiele und interaktive Erklärungen an. Mit dieser App können Schüler*innen selbständig lernen und dabei Sterne und Pokale sammeln. Lehrkräfte können Schulklassen anlegen, Aufgaben zuweisen und den Lernfortschritt ihrer Schüler*innen verfolgen.	App öffnen → „Dr. Lab“ auswählen Wenn nicht vorhanden, dann: → „Login mit Code, Email...“ auswählen → folgenden Code eingeben: hx21-2r63 → „Ja“ auswählen
Book Creator (Vollversion) 	Mit dieser App können Nutzer*innen ihre eigenen Bücher erstellen.	App startet sofort. Detaillierte Anweisungen in App verfügbar.
Mentimeter 	Mit dieser App können sich Nutzer und Nutzerinnen an Befragungen teilnehmen, die auf Mentimeter (https://www.mentimeter.com/) erstellt wurden.	App startet sofort.
Padlet 	Padlet ist eine digitale Pinnwand, auf der verschiedene Arten von Medien abgespeichert werden können (Bilder, Texte, Videos etc.) und kollaboratives Arbeiten ermöglicht wird.	Es wird kein Benutzerkonto benötigt, wenn eine digitale Pinnwand bereits vorhanden ist: App öffnen → „Join Padlet as a guest“ auswählen → QR-Code scannen oder URL einfügen Wenn man eine digitale Pinnwand erstellen möchte, muss man sich anmelden: App öffnen → „Login“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: digital-learning-lab1@dlst.server.uni-frankfurt.de → Passwort eingeben: learninglab

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Plickers 	Lehrer*innen können mit Plickers ihre Schüler*innen befragen, ohne dass die Schüler*innen mobile Endgeräte benötigen. Jede*r Schüler*in erhält eine Karte, die als "Papierklicker" bezeichnet wird und kostenlos ausgedruckt werden kann (online verfügbar unter: https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360008948034-Get-Plickers-Cards). Die Lehrer*innen scannen diese Karten mit ihrem iPhone/iPad ein, um sofortige Verständniskontrollen, Exit-Tickets und spontane Umfragen durchzuführen. Die Ergebnisse werden automatisch auf plickers.com gespeichert.	App öffnen → „Sign in“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: digital-learning-lab1@dlst.server.uni-frankfurt.de → Passwort eingeben: learninglab → „Sign in“ auswählen Aktuell gibt es eine Demo-Class mit fünf Schüler*innen. Die Schüler*innen werden nummeriert und jede*r erhält einen entsprechenden Papierklicker. Eine Demo-Befragung ist verfügbar. Neue Befragungen können online unter https://www.plickers.com/ erstellt werden.
Quizlet 	Mit Quizlet können Karteikarten und Lernsets erstellt und geteilt werden, die im Unterricht einsetzbar sind.	App öffnen → „Oder melde dich an“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: digital-learning-lab1@dlst.server.uni-frankfurt.de Oder Nutzernamen eingeben: DigiLab → Passwort eingeben: learninglab → „Anmelden“ auswählen → „Nicht jetzt“ auswählen
SchulLV 	SchulLV ist eine digitale Lernplattform, mit der Lehrkräfte ihren Unterricht gestalten und Schüler*innen lernen können. Es wird eine Lernumgebung geschaffen, in der Schulhalte auf eine einfache und intuitive Art mit den zahlreichen Möglichkeiten der Digitalisierung kombiniert werden.	App öffnen → Bundesland, Schulart und Klasse bestimmen → „Speichern“ auswählen

Diagnosetools

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
LONDI-Screening 	Das LONDI-Screening ist ein wissenschaftlich fundiertes Diagnoseprogramm zur Früherkennung von Problemen im Lesen, Rechtschreiben und Rechnen in der Grundschule. Es ermittelt den individuellen Förderbedarf von Grundschulkindern und gibt im Anschluss gezielte Förderempfehlungen*. Durch die schnellere Identifikation soll es die Prävention von Lernschwierigkeiten unterstützen. * Für die Förderung können die separaten Apps Meister Cody - Talaria (Mathe) und Meister Cody - Namaqi (Deutsch) genutzt werden.	App öffnen → Klassencode eingeben Klassencode: 1. Klasse: 5XUQN3 2. Klasse: 5J9DKB 3. Klasse: U3PYTN 4. Klasse: WUX5F8 → Schülernummer eingeben: Die „Schülernummern“ können Lehrkräfte selbst frei festlegen. Schülernummern können sowohl aus Zahlen, als auch Buchstaben bestehen. Beispiel: „01“ oder „MAX“.

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
		<p>Wichtig ist nur, dass Lehrkräfte dann wissen, zu welchem Kind welche Schülernummer bzw. welches Testergebnis gehört.</p> <p>→ „Weiter“ auswählen → „Akzeptieren“ auswählen 3x</p> <p>Die LONDI-Förderangebote sind bis 31. Juli 2023 kostenfrei nutzbar.</p> <p>Mehr zu LONDI-Förderangebot und Anleitungen: LONDI-Förderangebot – Offenes Ohr von Meister Cody (zen-desk.com)</p>
<p>Testcenter</p> 	<p>Die App dient der Diagnose von Dyskalkulie und Rechenschwäche. Dieses Diagnosetool enthält folgende Tests:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CODY-M 2-4 Mathetest zur zuverlässigen Diagnose einer Dyskalkulie • CODY-LM Lernverlaufstest zur regelmäßigen Lernstandskontrolle während der Dyskalkulietherapie. 	<p>App öffnen</p> <p>→ auf das Symbol ☰ oben links tippen → „Kind anlegen“ auswählen → Namen und Geschlecht des Kindes eingeben und speichern → „OK“ auswählen</p> <p>Mehr zum Meister Cody - Testcenter: Testcenter (CODY-M 2-4) – Meister Cody – Die clevere Förderlösung für Mathe und Deutsch</p>

Wünsche für weitere Apps oder die Freischaltung weiterer Inhalte

Wir haben die Möglichkeit, weitere, auch kostenpflichtige Apps (z.B. auch zu anderen Schulfächern) auf den Tablets zu installieren oder weitere Inhalte in bereits installierten Apps freizuschalten. Wenn Sie diesbezüglich Wünsche oder Ideen haben, freuen wir uns über eine E-Mail an digital-learning-lab1@dlst.server.uni-frankfurt.de.