
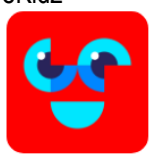





# Lern-Apps auf den iPads des Digital Learning Lab






Stand 19.04.2023

## Deutsch (Lese-Rechtschreib-Förderung)


App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
<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 → beliebigen 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: <b>digital-learning-lab1@dist.server.uni-frankfurt.de</b> → Passwort eingeben: <b>learninglab1</b> → „Anmelden“ auswählen → „Goethe Universität“ auswählen → „OK“ auswählen</p>
<p>Meister Cody – Namagi</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 <a href="#">LONDI-Screening</a> 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>

## Englisch






App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
<p>Shakespeare's Globe 360</p> 	<p>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.</p>	<p>App startet sofort.</p>

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Playtime British Council 	Englisch lernen mit Liedern, Videos, Aufgaben und Spielen.  Empfohlenes Alter: 6-11	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 WiFi-Netzwerk verbunden sein.
Babelar 	In diesem Spiel müssen Spielende zusammenarbeiten, um einer kleinen Kreatur namens Babel zu helfen, den Weg nach Hause zu finden.	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
Khan Academy Kids 	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.	App öffnen → „Sign in with Class Code“ auswählen → „Type Code“ auswählen → Class Code eingeben und bestätigen: <b>8TJ6B1</b> → „Teacher’s 1st Grade Class“ auswählen oder ein Schülerprofil auswählen.  "Teacher" kann neue Schülerprofile und neue Klassen erstellen. Aktuell gibt es drei Schülerprofile: „Test 1“, "Test 2", "Test 3".  Zugangsdaten "Teacher": <ul style="list-style-type: none"> <li>• E-Mail: <b>digital-learning-lab1@dist.server.uni-frankfurt.de</b></li> <li>• Passwort: <b>learninglab</b></li> </ul>
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 WiFi-Netzwerk verbunden sein.

## Mathematik








App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Sachrechnen 	Diese Lern-App soll Grundschulkindern beim Verstehen von Sachaufgaben mittels multipler Repräsentationen unterstützen.	App startet sofort. Anweisungen in der App folgen.
Isometripapier 	Mit dieser App können isometrische Zeichnungen von Körpern erstellt werden.	App startet sofort.
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.
Klipp Klapp 	Die App Klipp Klapp bietet verschiedene Raumvorstellungsaufgaben an Würfelnetzen an, die sich in drei Übungstypen einordnen lassen: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nutzer*innen müssen entscheiden, ob das dargestellte Netz ein Würfelnetz ist.</li> <li>2. Nutzer*innen müssen Fläche an das flache Netz so anfügen, dass ein Würfelnetz entsteht.</li> <li>3. Nutzer*innen müssen die Würfelflächen färben, um den dargestellten Würfel zu erstellen.</li> </ol>	App startet sofort.
Meister Cody – Talasia 	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.	App öffnen → auf das Pfeilsymbol tippen → „Nein, wir sind neu“ auswählen → auf das Pfeilsymbol 4x tippen → „Training mit deinem Kind starten“ auswählen







App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
	Meister Cody – Talasia gehört zum LONDI-Förderangebot und kann in Kombination mit der <a href="#">LONDI-Screening</a> App (s.u.) eingesetzt werden, mit der der Förderbedarf der Kinder ermittelt werden kann.	
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.
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.
Pattern Shapes 	Mit dieser App können Kinder geometrische Figuren und Muster mit verschiedenen Grundformen erstellen.	App startet sofort.
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.
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

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Geoboard 	Geoboard ist ein Werkzeug zur Erkundung einer Vielzahl mathematischer Themen wie z. B. Liniensegmente und Polygone, deren Umfang, Fläche und Winkeln.	App startet sofort.






## Sachunterricht

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Der menschliche Körper LITE 	Mit dieser App ist es möglich, ein Arbeitsmodell des menschlichen Körpers und dessen Funktionen interaktiv zu erkunden.	App öffnen → auf ► tippen
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.
Fridas Fahrrad 	In dieser App können Nutzer*innen Fahrradlicht reparieren und experimentieren sowie Beleuchtung bauen.	App startet sofort.
Eddis Maschine 	Die Zahnräder müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.	App startet sofort.
Ronjas Roboter 	In dieser App kann man Ronjas Roboter für den Weg durch den Garten programmieren sowie das Binärsystem kennen lernen.	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.



App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Leanders Lichtbox 	Hier müssen Spielende die Spiegel so aufstellen, dass der Lichtstrahl die Mäuse beleuchtet.	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.
Wo liegt das? 	Mit dieser App kann man Länder, Staaten, Hauptstädte sowie Sehenswürdigkeiten lernen.	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.
Potz Blitz! 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.
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

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
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
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.
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
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.
Diagramm Generator 	Mit dieser App lassen sich einfache Diagramme erstellen. Es gibt drei verschiedene Vorlagen zur Auswahl: Säulendiagramm, Liniendiagramm und Kreisdiagramm.	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, Minispiele und Filme, die den zentralen Inhalten der Rahmenlehrpläne bundesweit entsprechen.	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: <b>hx21-2r63</b> → „Ja“ auswählen
Book Creator 	Mit dieser App können Nutzer*innen ihre eigenen Bücher erstellen. ⓘ Mit der Gratisversion kann nur ein Buch erstellt werden.	App startet sofort. Detaillierte Anweisungen in App verfügbar.
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: <b>digital-learning-lab1@dlst.server.uni-frankfurt.de</b> → Passwort eingeben: <b>learninglab</b>
Mentimeter 	Mit dieser App können sich Nutzer und Nutzerinnen an Befragungen teilnehmen, die auf Mentimeter ( <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a> ) erstellt wurden.	App startet sofort.
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: <a href="https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360008948034-Get-Plickers-Cards">https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360008948034-Get-Plickers-Cards</a> ). Die Lehrer*innen scannen diese Karten mit ihrem iPhone/iPad ein, um sofortige Verständniskontrollen, Exit-Tickets und spontane Umfragen durchzuführen. Die	App öffnen → „Sign in“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: <b>digital-learning-lab1@dlst.server.uni-frankfurt.de</b> → Passwort eingeben: <b>learninglab</b> → „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 <a href="https://www.plickers.com/">https://www.plickers.com/</a> erstellt werden.



App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
	Ergebnisse werden automatisch auf plickers.com gespeichert.	
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: <a href="mailto:digital-learning-lab1@dliserver.uni-frankfurt.de">digital-learning-lab1@dliserver.uni-frankfurt.de</a> Oder Nutzernamen eingeben: <a href="#">DigiLab</a> → Passwort eingeben: <a href="#">learninglab</a> → „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 	<p>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.</p> <p>* Für die Förderung können die separaten Apps Meister Cody - <a href="#">Talaria (Mathe)</a> und Meister Cody - <a href="#">Namaqi (Deutsch)</a> genutzt werden.</p>	App öffnen → Klassencode eingeben Klassencode: 1. Klasse: <a href="#">5XUQN3</a> 2. Klasse: <a href="#">5J9DKB</a> 3. Klasse: <a href="#">U3PYTN</a> 4. Klasse: <a href="#">WUX5F8</a> → Schülernummer eingeben: Die „Schülernummern“ können Lehrkräfte selbst frei festlegen. Schülernummern können sowohl aus Zahlen, als auch Buchstaben bestehen. Beispiel: „01“ oder „MAX“. Wichtig ist nur, dass Lehrkräfte dann wissen, zu welchem Kind welche Schülernummer bzw. welches Testergebnis gehört. → „Weiter“ auswählen → „Akzeptieren“ auswählen 3x  Die LONDI-Förderangebote sind bis 31. Juli 2023 kostenfrei nutzbar.  Mehr zu LONDI-Förderangebot und Anleitungen: <a href="#">LONDI-Förderangebot – Offenes Ohr von Meister Cody (zendesk.com)</a>

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
Testcenter 	Die App dient der Diagnose von Dyskalkulie und Rechenschwäche. Dieses Diagnosetool enthält folgende Tests: <ul style="list-style-type: none"> <li>• CODY-M 2-4 Mathetest zur zuverlässigen Diagnose einer Dyskalkulie</li> <li>• CODY-LM Lernverlaufstest zur regelmäßigen Lernstandskontrolle während der Dyskalkulietherapie.</li> </ul>	App öffnen → auf das Symbol ☰ oben links tippen → „Kind anlegen“ auswählen → Namen und Geschlecht des Kindes eingeben und speichern → „OK“ auswählen  Mehr zum Meister Cody - Testcenter: <a href="#">Testcenter (CODY-M 2-4) – Meister Cody – Die clevere Förderlösung für Mathe und Deutsch</a>

### 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@dist.server.uni-frankfurt.de](mailto:digital-learning-lab1@dist.server.uni-frankfurt.de).