



## Lern-Apps auf den Trekstor SurfTab Tablets des Digital Learning Lab

Stand 15.01.2023

### INFOS für Nutzer\*innen der Trekstor SurfTab-Tablets

Um die Lern-Apps auf den Trekstor SurfTab-Tablets des Digital Learning Lab zu nutzen, melden Sie sich bitte mit dem Benutzerkonto "Studierende" auf dem Startbildschirm an.

Die installierten Apps werden auf dem Desktop nicht oder nur teilweise angezeigt. Um alle Apps zu sehen, müssen Sie das Programm "BlueStacks 5" öffnen.



### Deutsch (Lese-Rechtschreib-Förderung)

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
<p>Die Zebra Schreibtabelle</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@dlist.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>



## Englisch

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
<p>Playtime British Council</p> 	<p>Englisch lernen mit Liedern, Videos, Aufgaben und Spielen.</p> <p>Empfohlenes Alter: 6-11</p>	<p>App startet sofort.</p>
<p>Spaceteam ESL</p> 	<p>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.</p>	<p>App öffnen → „OK“ auswählen → den Drehknopf drehen, um das Spiel zu starten</p> <p>Alle Spieler*innen müssen mit demselben WiFi-Netzwerk verbunden sein.</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: <b>8TJ6B1</b> → „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":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• E-Mail: digital-learning-lab1@dist.server.uni-frankfurt.de</li> <li>• Passwort: learninglab</li> </ul>
<p>Wizadora</p> 	<p>Wizadora ist eine Englischlern-App für Grundschüler*innen und enthält verschiedene Übungen, Videos und Aktivitäten zum Trainieren erster Englischkenntnisse.</p>	<p>App öffnen → Namen eingeben und bestätigen → „Ich will mich nicht anmelden“ auswählen → grünen Haken auswählen</p>



## Mathematik

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
<p>Meister Cody – Talasia</p> 	<p>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.</p> <p>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.</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>



## Sachunterricht

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
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.
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.



<p>Potz Blitz! Meine Stromwerkstatt</p> 	<p>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.</p>	<p>App startet sofort.</p>
<p>Merge Explorer</p> 	<p>Die App Merge Explorer bietet praktische und interaktive Simulationen, die das Lernen unterstützen sollen.</p>	<p>App öffnen → „Sign In“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: <a href="mailto:digital-learning-lab1@dliserver.uni-frankfurt.de">digital-learning-lab1@dliserver.uni-frankfurt.de</a> → Passwort eingeben: <a href="#">learninglab</a> → „Continue“ auswählen → „OK“ auswählen → „Continue with locked content“ auswählen</p>
<p>Merge HoloGlobe</p> 	<p>Nutzer*innen dieser App können anhand echter wissenschaftlicher Daten (z. B. über Wolkenbedeckung, Meeres- und Landtemperatur sowie Waldbrände) mehr über die Erde erfahren.</p>	<p>App öffnen → „Sign In“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: <a href="mailto:digital-learning-lab1@dliserver.uni-frankfurt.de">digital-learning-lab1@dliserver.uni-frankfurt.de</a> → Passwort eingeben: <a href="#">learninglab</a> → „Continue“ auswählen → „OK“ auswählen → „Continue with locked content“ auswählen</p>
<p>Merge Object Viewer</p> 	<p>Nutzer*innen können anhand verschiedener Sammlungen von praktischen 3D-Modellen etwas über Gesteine und Mineralien, Säugetiere, Reptilien, Lebenszyklen, Zellen und vieles mehr lernen.</p>	<p>App öffnen → „Sign In“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: <a href="mailto:digital-learning-lab1@dliserver.uni-frankfurt.de">digital-learning-lab1@dliserver.uni-frankfurt.de</a> → Passwort eingeben: <a href="#">learninglab</a> → „Continue“ auswählen → „OK“ auswählen → „Continue with locked content“ auswählen</p>



## Fachübergreifend Nutzbare Apps

App / Programm	Kurzbeschreibung	Instruktion zu App-Nutzung
<p>ANTON</p> 	<p>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.</p>	<p>App öffnen → „Dr. Lab“ auswählen</p> <p>Wenn nicht vorhanden, dann: → „Login mit Code, Email...“ auswählen → folgenden Code eingeben: <b>hx21-2r63</b> → „Nein, nicht speichern“ auswählen</p>
<p>Padlet</p> 	<p>Padlet ist eine digitale Pinnwand, auf der verschiedene Arten von Medien abgespeichert werden können (Bilder, Texte, Videos etc.) und kollaboratives Arbeiten ermöglicht wird.</p>	<p>Es wird kein Benutzerkonto benötigt, wenn eine digitale Pinnwand bereits vorhanden ist:</p> <p>App öffnen → „Join Padlet as a guest“ auswählen → QR-Code scannen oder URL einfügen</p> <p>Wenn man eine digitale Pinnwand erstellen möchte, muss man sich anmelden:</p> <p>App öffnen → „Login“ auswählen → E-Mail-Adresse eingeben: <b>digital-learning-lab1@dlst.server.uni-frankfurt.de</b> → Passwort eingeben: <b>learninglab</b></p>



## 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 ① Alle Spieler*innen müssen mit demselben WiFi-Netzwerk verbunden sein.

## 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 - <a href="#">Talaria (Mathe)</a> und Meister Cody - <a href="#">Nalagi (Deutsch)</a> 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“. 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>
Testcenter 	Die App dient der Diagnose von Dyskalkulie und Rechenschwäche. Dieses Diagnosetool enthält folgende Tests: • CODY-M 2-4 Mathetest zur zuverlässigen Diagnose einer Dyskalkulie • CODY-LM Lernverlaufstest zur regelmäßigen Lernstandskontrolle während der Dyskalkulithherapie.	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).

## INFOS für Lehrende

Die Didaktische Werkstatt der Goethe-Universität verfügt über 15 iPads und 10 Surface-Tablets mit Apps zur Förderung und/oder Diagnostik von Kompetenzen in unterschiedlichen Fächern. Die Tablets können von Lehrenden der GU im Rahmen ihrer Lehrveranstaltungen ausgeliehen werden, um Studierenden im Lehramtsstudium die Möglichkeit zu geben, unterschiedliche digitale Tools für den Unterricht kennenzulernen und auszuprobieren.

Die Tablets können mit oder ohne den Raum des Digital Learning Lab der Didaktischen Werkstatt (PEG, 1.G121, 30 Personen) gebucht werden. Wenn Sie an den Tablets und/oder dem Raum interessiert sind, senden Sie bitte eine E-Mail mit folgenden Angaben an [digital-learning-lab1@dist.server.uni-frankfurt.de](mailto:digital-learning-lab1@dist.server.uni-frankfurt.de) :

- Raum: ja / nein
- Anzahl der benötigten iPads
- Anzahl der benötigten Surface-Tablets
- Datum & Zeit, zu dem der Raum/die Tablets benötigt werden

Sollten die Tablets/der Raum zu Ihrem gewünschten Termin verfügbar sein, erhalten Sie eine E-Mail, in der wir Ihnen Ihre Reservierung bestätigen und allen weiteren organisatorischen Infos zur Ausleihe.

Mit freundlichen Grüßen

Das Team der Didaktischen Werkstatt