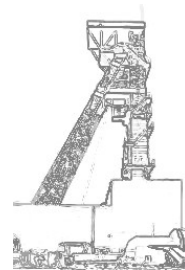


App-Sammlung Hückelhoven



Wir aus Hückelhoven empfehlen folgende Apps für Kinder und Jugendliche. Außerdem im letzten Abschnitt rein unterstützende Apps für Lehrer im Klassengebrauch. Die Altersempfehlungen basieren auf der persönlichen Meinung. Die Apps wurden im Unterricht, in einer AG oder privat eingesetzt. Die Nutzung kann jeweils zuhause als Hausaufgabe oder privat oder im Unterricht erfolgen.

Für manche Webseiten und Programme ist eine Email nötig. Falls man keine eigene Email verwenden möchte, kann man eine Wegwerf Email-Adresse auf der Webseite <https://temp-mail.org> verwenden oder eine kostenlose Email ohne die Angabe von persönlichen Daten bei <https://mail.de> einrichten.

Falls es Schwierigkeiten bei einer App gibt, ihr selber eine App empfehlen möchtet oder irgendein anderes Feedback abgeben möchtet, könnt ihr Adam Brunnmeier kontaktieren unter adam.brunnmeier@gmail.com oder +4917645737586 (Anruf/SMS/Telegram/Whatsapp).

Die Meinung der in dieser Sammlung genannten Personen bezieht sich ausschließlich auf den zugehörigen Abschnitt zur jeweiligen App. Für den Rest des Dokumentes ist A. Brunnmeier verantwortlich. Die Texte sind weiterhin eventuell von A. Brunnmeier moderiert worden, damit sie besser ins Schema passen. Bei Unstimmigkeit oder Änderungswunsch gebt gerne Bescheid.

Die Websters (Internetcomic)

Woher: <https://www.websters.swiss/de/> im Browser öffnen

Alter: ab 13 (ab Klasse 7)

Gerät: Smartphone oder PC

In 27 kurzen, unverblühten Comics macht das schweizerische Bundesamt für Kommunikation BAKOM auf die Gefahren des Internets aufmerksam. Die Comics sind spannend gestaltet und sensibilisieren für Cybermobbing, Sexting, betrügerische Emails und vieles mehr.

Zum Lesen braucht man nichts zu installieren und die Jugendlichen können die Comics selbstständig lesen.

Empfehlung von A. Brunmeier, Info-AG Gymn. Hückelhoven



CodeCombat (Programmierspiel)



Woher: https://codecombat.com/students?_cc=TurnHelpLeg im Browser öffnen

Alter: 10-18 (ab Klasse 4)

Gerät: PC oder Laptop

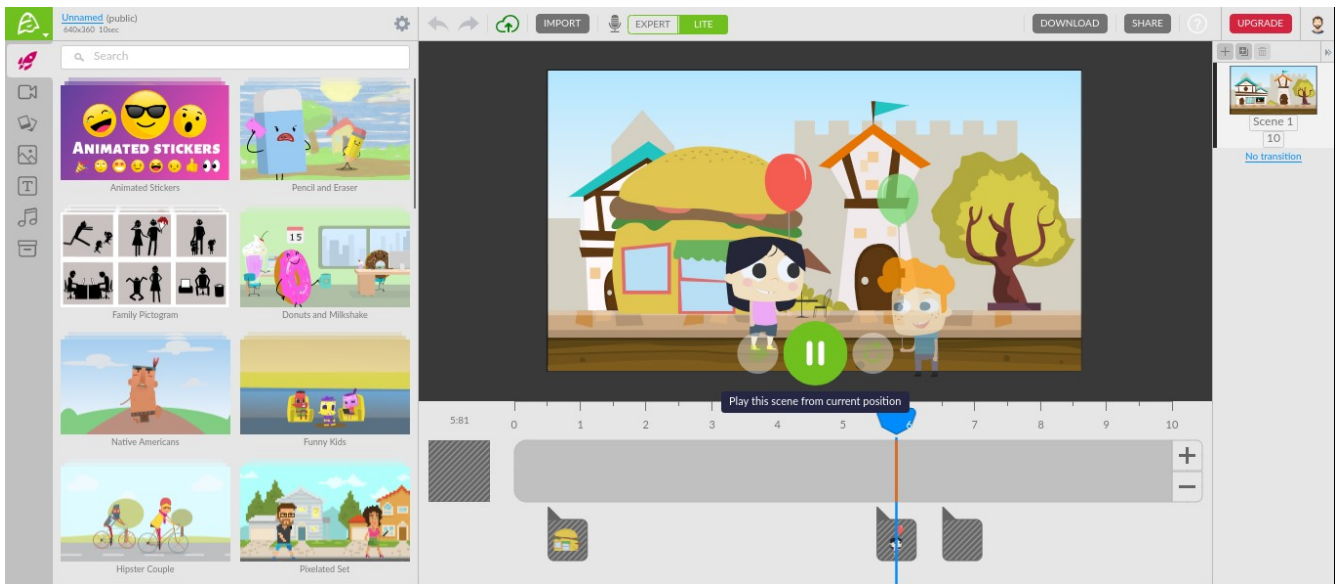
Klassenverwaltung mit Lernfortschritt: ✓

Das Spiel ist zum Einstieg in Programmieren geeignet. In einem Fantasy Verlies spielt man sich durch 20 kostenlose Level und wird eingeführt in imperative Programmierung, inklusive Variablen, Wenn-Dann Abzweigungen und Schleifen.

Beim Auswählen des oben angegebenen Links muss man sich einen Benutzernamen ausdenken (keine reale Namen nötig) und kann mit diesem Benutzernamen seinen Spielstand jederzeit weiterfortführen. Meiner Erfahrung nach waren die Schüler recht motiviert, die Level selbstständig durchzuspielen. Ab und zu sollte man aber auch mal eine Frage des/der Kindes/Jugendlichen beantworten können.

Empfehlung von A. Brunnmeier, Info-AG Gymn. Hückelhoven

Animatron (Animation)



Woher: <https://editor.animatron.com> im Browser öffnen (Email erforderlich)

Alter: ab 10 (ab Klasse 4)

Gerät: PC oder Laptop

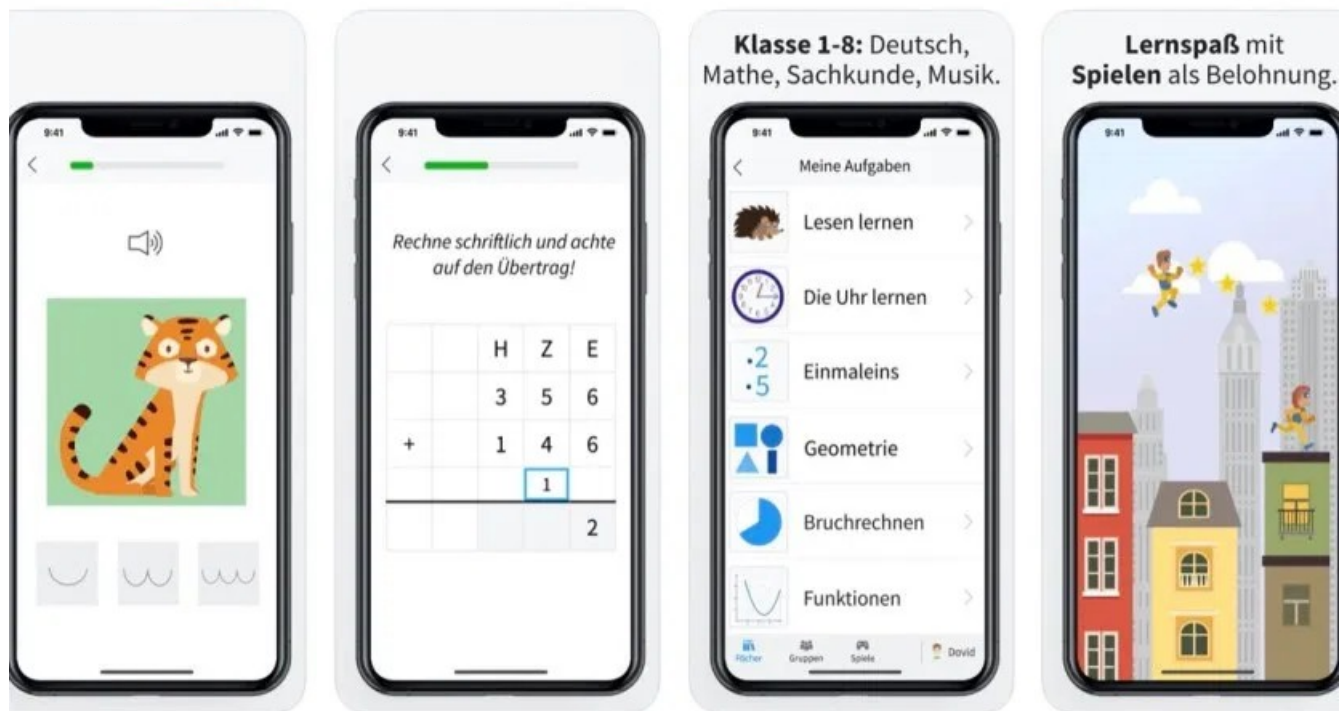
Klassenverwaltung mit Lernfortschritt: ✗

Mit diesem Programm kann man seine ersten Animationen erstellen. Man lernt das Prinzip einer Zeitleiste und der Komposition von animierten Elementen, außerdem muss man kreativ sein. Wenn man in den Expertenmodus geht, kann man auch Bewegungen und Drehungen animieren. Die fertige Animation kann man per Link mit anderen teilen oder als Video herunterladen.

Für dieses Programm muss man einen Account einrichten, für den man eine Emailadresse eingeben muss. Wie man eine Email erhält, kann man ganz oben auf dieser Seite lesen. Außerdem gibt es die Benutzeroberfläche nur auf Englisch, deshalb benötigt das Kind oder der/die Jugendliche/r anfangs wahrscheinlich Unterstützung. Danach verläuft die Bedienung aber meiner Erfahrung nach recht schnell selbstständig.

Empfehlung von A. Brunhmeier, Info-AG Gymn. Hückelhoven

Anton (Deutsch/Mathe/Bio/Sachunt./Musik)



Woher: Playstore | Appstore | <https://anton.app/de> im Browser öffnen

Alter: ab 6 (ab Klasse 1)

Gerät: Smartphone, Tablet, Iphone, Ipad, PC, Laptop

Klassenverwaltung mit Lernfortschritt: ✓

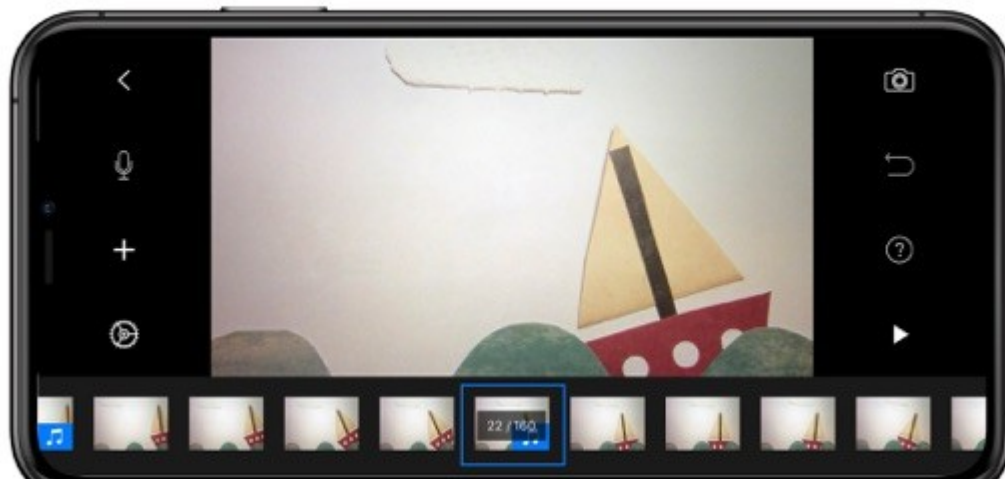
Anton ist eine Lernsoftware für die Fächer Deutsch (Klasse 1-10), Mathe (Klasse 1-10), Biologie (Klasse 5-6), Sachunterricht und Musik. Den Schülern werden Übungen aus dem umfangreichen Aufgabenpool zugeordnet, welche sie dann selbstständig lösen. Für richtige Antworten gibt es ansprechende Belohnungen, die meiner Erfahrung nach wirklich motivieren.

Die App ist äußerst vielfältig einsetzbar und die Benutzung ist sehr kindgerecht. Ein großes Manko ist allerdings die Werbung, die oft eingeblendet wird.

Besonders gute Erfahrung gab es im Mathematik Unterricht zum Rechnen lernen. Letztendlich ist die App eine Sammlung von Übungsmaterial mit Selbstkontrolle, sie ist nur zum Üben, nicht zum Beibringen geeignet. Die Kinder/Jugendlichen benötigen keine Betreuung.

Empfehlung von Hr Hennen, Medienbeauftr. & Lehrer Im Weidengrund Ratheim

Stop Motion Studio (Film/Fotografie)



Woher: Playstore | Appstore

Alter: ab 6 (ab Klasse 1)

Gerät: Smartphone | Iphone

Klassenverwaltung mit Lernfortschritt: ✗

Mit der App schießt man einfach Fotos und daraus wird ein kleines Video erstellt.

Die App ist vielfältig einsetzbar und die Bedienung ist recht einfach. Man kann die App privat nutzen aus Lust und Laune oder auch für den Unterricht, z.B. mit der Aufgabenstellung: "Erklärt mal mithilfe eines Films wie man eine schriftliche Division macht". Für den Klassengebrauch ist zu beachten, dass die Kinder dabei lange stillhalten müssen. Außerdem braucht man ein Stativ.

Am Anfang brauchen die Kinder/Jugendliche Anleitung, besonders was den kreativen Teil betrifft. Danach ist die Benutzung selbsterklärend.

Empfehlung von Hr Hennen, Medienbeauftr. & Lehrer Im Weidengrund Ratheim

Keynote (Präsentation)



Woher: Appstore

Alter: ab 7/8 (ab Klasse 2)

Gerät: Iphone | iPad

Klassenverwaltung mit Lernfortschritt: ✗

Mit der App kann man Präsentationen aus Text, Formen und Bildern zu ausgewählten Themen erstellen. Bei mir haben sie einen Steckbrief zu einem Tier erstellt und nachher im Unterricht vorgestellt.

Normalerweise macht man so etwas mit einem Plakat. Dabei vertuen sich die Kleinen aber sehr oft und hier können sie sagen: "ich vergrößere das" oder "ich verkleinere das". Sie fügen gerne Bilder ein, die sie im Internet finden. Die Kinder sind interessiert und es kommen Ergebnisse heraus auf die die Kinder wirklich stolz sind.

Anfänglich müssen die Kinder sehr stark angeleitet werden. In der Klasse waren wir oft zwei Kollegen. Die Kinder haben viele Fragen zu den Funktionen. Es ist auch einfacher, wenn der/die Kollege/in sich mit dem Programm auskennt. Die Nutzung braucht auch zwischendurch viel Betreuung.

Empfehlung von Hr Hennen, Medienbeauftragt. & Lehrer Im Weidengrund Ratheim

Classroom (unterstützend)

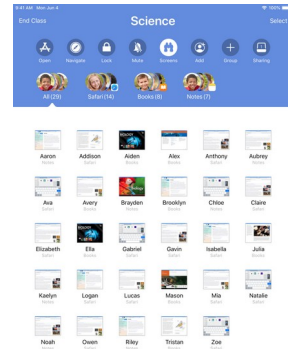
Woher: Appstore

Alter: alle

Gerät: iPad

Speziell für den Klassenraum gibt es außerdem Apps, die die Überwachung der Schüler ermöglichen. Das heißt, das man auf seinem Bildschirm sieht, welcher Schüler was macht und bei einzelnen Schülern Programme sperren kann oder auch den Bildschirm bei einem Schüler für eine Zeit abschalten kann.

Empfehlung von Hr Hennen, Medienbeauftr. & Lehrer Im Weidengrund Ratheim



Maske (→ Apps für kids, Jugendliche, Eltern oder Lehrer):

? Name der App

? Android, iPhone, Browser Windows PC, Smartphone/PC/Laptop

? Quelle (z.B. url, Playstore, etc.)

? die Art der App (z.B. "Malen")

? Altersempfehlung

? Klassengebrauch

?? Kommentar

? was die App macht

? was gefällt dir

? was gefällt dir nicht

? wieviel Betreuung durch die Eltern für die Nutzung

? kann ich Sie für Rückfragen erreichen, wenn ja wie

? Ergänzungen oder Alternativen zum Konzept

Wer? Für privat: Aushang + Webseite, ansprechend gestaltet für Kinder/Jugendliche ; Für Lehrer: Von Lehrern

Was? Klassengebrauch/privat/Eltern-Kind

Wo? nur in Hückelhoven

Wie? Interviews mit Lehrern aus den Schulen ; Plakat + Webseite ; ?Minimesse?

Warum? möglichst ohne Mehraufwand für Lehrende Vorwissen aufbauen

Wann? Ca bis Ende 2020