

Digitale Tools für einen schnellen Einstieg in der VS



Anton

Anton ist eine kostenlose Lernplattform mit Übungen für Mathematik, Deutsch, Sachunterricht, Musik und DaZ. Es gibt eine Bezahl-Erweiterung, die Grundfunktionen sind aber sehr gut in der kostenlosen Version zu nützen.

Kurzanleitung

1. Die Webseite **www.anton.app/de** öffnen oder die kostenlose App „Anton“ öffnen.
2. Beim ersten Mal „*Neuen Nutzer erstellen*“ wählen und als Lehrperson anmelden.
3. In Zukunft „*Log in*“ mit dieser E-Mailadresse und diesem Passwort.
4. Für alle SuS einen Account unter „*Gruppen*“ – „*Neue Gruppe erstellen*“ – „*Neu*“ erstellen.



5. Unter „*Drucken*“ den Einstiegscode für die SuS erstellen und weitergeben.
6. Aufgaben unter „*Fächer*“ wählen und mit „*Pin erstellen*“ zuweisen.
7. Unter „*Gruppen*“ – „*Mitglieder*“ – „*Verlauf*“ kann der Lernverlauf der SuS verfolgt werden.
8. Unter „*Einstellungen*“ können Spiele gesperrt werden, welche die SuS freigeschaltet bekommen, wenn sie „*Münzen*“ verdient haben und verschiedene Einstellungen (etwa die Möglichkeit, einen Avatar zu erstellen) festgelegt werden.

Zugang für Schüler/innen

Die Schüler/innen öffnen am Tablet oder Smartphone die Webseite **www.anton.app/de** oder die App. Der Einstieg erfolgt über den Code, den sie von der LP erhalten haben oder über den QR-Code-Reader in der App. **Achtung! Funktioniert nicht mit QR-Code-Readern außerhalb der App.** Unter „*Gruppen*“ sind die von der LP freigegebenen Übungen für den aktuellen Zeitraum zu finden.



LearningApps

Mit LearningApps.org können interaktive Übungen auf einfache Weise erstellt werden. Es gibt unterschiedliche Vorlagen, die mit eigenen Inhalten gefüllt werden können.

Kurzanleitung

1. Die Webseite **www.learningapps.org** aufrufen.
2. Beim ersten Mal „Anmelden“ > „Neues Konto erstellen“
3. Mit Benutzername, E-Mailadresse und Passwort „Neues Konto erstellen“.
4. In Zukunft mit Email und Passwort > „Login“
5. „Apps durchsuchen“ oder „Apps durchstöbern“
6. Suchbegriff eingeben und für Primarstufe filtern.
7. Passende Übung auswählen.
8. Für jede Übung wird automatisch ein Weblink, ein Vollbild-Link und ein QR-Code generiert, der dann den Schüler/innen zur Verfügung gestellt wird.
9. Vorhandene LearningApps abändern > „*ähnliche App erstellen*“
Kleinigkeiten können nun schnell und leicht geändert werden > „*App speichern*“
10. Um neue Übungen zu erstellen, wählt man „*App erstellen*“ .
11. Eine Vorlage auswählen und mit eigenen Inhalten befüllen.



12. „*App speichern*“

Zugang für Schüler/innen

Den generierten QR-Code einer LearningApp in ein Arbeitsblatt einfügen oder den SuS den generierten Link zukommen lassen. Die Schüler/innen kommen über den QR-Code-Reader (App) ihres Smartphones oder eines Tablets direkt zur Übung.



Seesaw






Digitales Portfolio. Die Lehrperson kann Aufgaben zuweisen. Die von den SuS bearbeiteten Aufgaben können an die Lehrperson übermittelt werden. Kommentarfunktionen möglich.

Kurzanleitung

Mit der App können Kinder jeden Alters ihre Lern-Fortschritte auf die unterschiedlichste Art und Weise dokumentieren. So lassen sich neben Texten auch Fotos, Videos, Zeichnungen und Audiodateien ins Lernjournal einfügen.

1. Öffnen am Browser unter web.seesaw.me oder mittels App und als Lehrperson anmelden.
2. Klasse erstellen. Es können jederzeit weitere Klassen im eigenen Profil angelegt werden u. bestehende Klassen verändert werden.




3. Einstellungen ändern und Schüler anlegen unter 
4. QR-Code für die Klasse generieren unter 
5. Aktivität erstellen oder suchen mit  und 
6. Aktivitäten können jederzeit verändert werden unter 

Zugang für Schüler/innen

Es gibt einen Klassen-QR-Code, über den die SuS einsteigen. Die SuS wählen dann ihren Namen bzw. ihr Kürzel und können für sie zugewiesene Aufgaben sehen und Antworten einreichen.

Liste mit Websites und Apps für den Einsatz in der Volksschule

	Nützliche Tools für LehrerInnen	
Eeducation (Unterrichtsbeispiele, Infos, Vernetzung rund um das Thema Digitale Bildung)	www.eeducation.at	
Klassenpinnwand (Einfache Lernplattform für die VS)	www.klassenpinnwand.at	
Hamsterkiste (Ideen für den Einsatz im Klassenzimmer)	www.hamsterkiste.de/	
Mauswiesel (Ideen für den Einsatz im Klassenzimmer)	www.mauswiesel.bildung.hessen.de	
QR-Code-Generator	www.qrcode-generator.de/	





	Kindersuchmaschinen (WhiteList-Angebote)	
fragFinn	www.fragfinn.de Seit 2020 auch als App!	




Helles Köpfchen	www.helles-koepfchen.de	
Blinde Kuh	www.blinde-kuh.de	

Lernspiele & Quizspiele erstellen		
LearningApps	www.learningapps.org	
Plickers	get.plickers.com/	
Quizlet (auch iOS und Android)	quizlet.com/	
DaZ Ferienkurs	quizlet.com/subject/ferienkurs/	
Learning Snacks	www.learningsnacks.de/	
Bingo-Karten erstellen	myfreebingocards.com	




Flashcards erstellen	cambridgeenglishonline.com/Flashcard_maker	
Kreuzworträtsel	crosswordlabs.com	
Socrative	www.socrative.com	
Kahoot	kahoot.com/	

Lernvideos erstellen		
PowToon	https://www.powtoon.com/home/?	
Explain Everything (Auch als App)	hexplaineverything.com/	

Videos & Animationen erstellen		
Animoto	www.animoto.com/	



Filme erstellen	www.dvolver.com/moviemaker/make.html	
Flipbook	www.benettonplay.com/toys/flipbookdeluxe/popular.php	
Animierte GIFs	www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp	




	Mathematik online üben	
Einmaleins	www.einmaleins.at	

	Geschichten erzählen	
Comics erstellen	www.makebeliefscomix.com	
Kleine Faltbücher erstellen	www.minibooks.ch	

	Videospiel-Bewertung	
Spielebeschreibungen und – bewertungen	www.bupp.at	






Spielbeurteilungen	www.spielbar.de	
--------------------	--	---

Coding		
Einfaches Codieren	www.code.org	
Visuelle Programmierumgebung mit Unterrichtsbeispielen	www.cratch.mit.edu/	
Visuelle Programmierumgebung zum Programmieren des micro:bit, Unterrichtsbeispiele	https://microbit.org/de/	

Rund um das Thema Medienkompetenz		
Saferinternet (Ö)	www.saferinternet.at	
Klicksafe (D)	www.klicksafe.de	
Gutes Aufwachsen mit Medien	www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de	







Medienpädagogik Praxisblog	www.medienpaedagogik-praxis.de	
Werde Digital	www.werdedigital.at	
Infoplattform zu Fake News und Kettenbriefen	www.mimikama.at	
Sheeplive (Kindgerechte Videos zu medienpädagogischen Themen)	http://at.sheeplive.eu/	

Arbeitsblätter stellen		
Schwungübungen	www.worksheetworks.com	
Worksheet Crafter – Arbeitsblätter erstellen	https://getschoolcraft.com/de/	
Arbeitsblattgenerator	www.tutory.de/	



Mathearbeitsblätter	www.senteacher.org/	
---------------------	--	---



	Apps Tafelbilder – Interactive Whiteboards	
Doceri	iOS, Android	
This by Tinrocket	iOS, Android	
Zeichenbrett	iOS	

	Tutorials erstellen	
Explain Everything	Lernvideos erstellen	


	Mathe	
--	--------------	--



DragonBox Elements	Geometrie-Spiel,	
DragonBox Algebra, iOS	Algebra-Spiel ab 5 Jahren, das X muss „isoliert“ werden	
Blitzrechnen	Begleitmaterial zum Zahlenbuch, in Jahrgangsstufen unterteilt	
DragonBox BigNumbers	Rechenoperationen	
Fingerzahlen	Zahlmengen – bis ZR 10, kann angepasst werden	

	Deutsch	
Antolin	Lesespiele	
Zebra Schreiben	Übungen für den Schriftspracherwerb	






Lese Apps (TU Graz)	https://schule.learninglab.tugraz.at/speach Lesespiele und -übungen	
---------------------	--	---

Andere nützliche Apps		
Actionbound	https://de.actionbound.com/ Onlineschnitzeljagd	
Lernerfolg Grundschule	Online-Übungen, nach Jahrgangsstufen (1-4) und Fächern (Mathe, Deutsch, Englisch) unterteilt	
LÜK	Online-Übungen	
Anton	Online-Übungen, nach Jahrgangsstufen (1-4) und Fächern unterteilt	


	Geschichten erzählen	
--	-----------------------------	--







StopMotion	Zum Erstellen von Stop-Motion Videos	
PuppetPals	Storytelling, zB. in Deutsch	
Animoto (Videos)	Videoclips erstellen und bearbeiten	
Book Creator	(e)Bücher erstellen	
StoryVisualizer – Lego Education	Comics und Bücher erstellen	

	Sachunterricht	
Petterson Erfindungen	Knobelapp	
Der menschliche Körper	Interaktiver Körperatlas	
BienenApp	Infos und Spiele zum Thema „Bienen“	



WeDo 2.0	Informatisches Denken, ausgearbeitetes Material für den Sachunterricht – funktioniert nur in Kombination mit dem WeDo 2.0 Lego-Material	
----------	---	---

Englisch		
Playtime	https://www.iloveplaytime.com/	
Lerne EnglischVokabeltrainer	https://www.vokabel.org/	

Coding & Informatisches Denken		
SpriteBox	http://spritebox.com/hour.html	
codeSpark	https://codespark.com/	
Code Karts	https://www.edokiacademy.com/en/app-montessori/discovery/code-kart/	
Lightbot	http://lightbot.com/	



ScratchJr	https://www.scratchjr.org/	
Cargo-Bot	https://twolivesleft.com/CargoBot/	
Ronjas Roboter	http://www.meine-forscherwelt.de/lernbegleitung/tipps-zur-lernbegleitung/ronjas-roboter/	
Zombinis	https://www.eastsidegames.com/game/zombinis/	
Hopscotch	https://www.gethopscotch.com/	

