

Ausgewählte Apps unserer Tablets

App	Zielgruppe/Alter	Nutzung für	Funktion	Besonderheit
Stop Motion Studio	Ab ca. 8 Jahren (mit Unterstützung auch früher); Lehrkräfte	Erstellen von Stop-Motion-Filmen, Erklärvideos und kreativen Medienprojekten	Kreative Medienproduktion und Visualisierung von Lerninhalten	Einfache Bedienung, fördert Medienkompetenz sowie projektorientiertes Lernen
Worksheet Go	Grundschule bis Sekundarstufe I; Lehrkräfte	Digitalisierung von Arbeitsblättern und interaktiven Übungen	Arbeitsblätter digital bearbeiten, bearbeiten lassen und automatisch auswerten	Analoge Arbeitsblätter können in interaktive Aufgaben umgewandelt werden
Quizlet	Ab ca. 10 Jahren; Sekundarstufe, Studierende, Lehrkräfte	Vokabeln und Fachbegriffe lernen, Wiederholen von Lerninhalten	Digitale Karteikarten und spielerische Lernmodi zur Wissensfestigung	Verschiedene Lernmodi (Karteikarten, Tests, Spiele), teilweise KI-gestützte Lernhilfen
Padlet	Alle Altersstufen (je nach Einsatz); Lehrkräfte und Lernende	Gemeinsames Sammeln, Organisieren und Präsentieren von Informationen	Kollaborative digitale Pinnwand für Unterricht und Projekte	Einbindung von Texten, Bildern, Videos, Links und Dateien in Echtzeit
CapCut	Ab ca. 10-12 Jahren (je nach Einsatz); Lehrkräfte und Lernende	Bearbeiten und Erstellen von Videos	Videos schneiden, vertonen und mit Effekten gestalten	Umfangreiche Videobearbeitung mit Vorlagen, Untertiteln und KI-Funktionen
ANTON	Vorschule bis Sekundarstufe I (Schwerpunkt Grundschule)	Üben und Vertiefen schulischer Inhalte	Adaptives Lernen mit interaktiven Übungen und direktem Feedback	Lehrplanorientierte Aufgaben, Belohnungssystem und zahlreiche Fächer
Prosodiya – Lesen u. Schreiben	Grundschule, insbesondere Klassen 1-4: Kinder mit Lese-	Förderung der Leseflüssigkeit, Prosodien und Rechtschreibung	Individuelle Lese- und Schreibförderung durch	Wissenschaftlich fundierte Förderung der Lesekompetenz

	und Rechtschreibschwierigkeiten		gezielte Übungen	und sprachlichen Entwicklung
vSolution App	Grundschule bis Sekundarstufe II; Lehrkräfte und Lernende	Interaktive Unterrichtsgestaltung, Umfragen, Quizze und kollaborative Aufgaben	Echtzeit-Interaktion zwischen Lehrkraft und Lernenden sowie digitale Ergebnissicherung	Unterstützt aktivierende Unterrichtsmethoden, funktioniert mit verschiedenen Endgeräten und lässt sich mit digitalen Tafeln kombinieren
Book Traps	Kindergarten bis Grundschule (mit Begleitung auch darüber hinaus); Lehrkräfte und Lernende	Erstellen digitaler Bilderbücher, Geschichten, Comics und Projektdokumentationen	Kreative Gestaltung multimedialer E-Books mit Text, Zeichnungen, Fotos, Audioaufnahmen und Figuren	Fördert Literacy, Kreativität, Medienkompetenz und kollaboratives Arbeiten; Bücher können digital geteilt oder ausgedruckt werden
LogicLike	Vorschule bis Sekundarstufe I (Schwerpunkt 5-12 Jahre)	Förderung des logischen Denkens sowie mathematischer und sprachlicher Kompetenzen	Spielerisches Lösen von Denk-, Logik- und Knobelaufgaben	Adaptive Schwierigkeitsgrade, gamifizierter Lernansatz und abwechslungsreiche Rätsel