

Lern-Apps

<p>Audacity</p>	<p>Mit Audacity können Schülerinnen und Schüler Audiodateien aufnehmen, bearbeiten und mischen. Es eignet sich für Musikprojekte, Podcasts oder das Erstellen von Audioinhalten für Präsentationen und Medienprojekte.</p>
<p>Acrobat Reader 2020</p>	<p>Der Acrobat Reader 2020 ermöglicht das Öffnen, Lesen und Kommentieren von PDF-Dokumenten. Schüler können damit Arbeitsblätter bearbeiten, Notizen hinzufügen oder Dokumente für den Unterricht organisieren.</p>
<p>GIMP</p>	<p>Mit GIMP können Schüler Bilder und Grafiken bearbeiten, retuschieren oder kreative Designs erstellen. Es ist ideal für Kunstprojekte, Bildbearbeitung oder das Erstellen von Illustrationen.</p>
<p>Microsoft Office</p>	<p>Microsoft Office bietet Anwendungen wie Word, Excel und PowerPoint, die Schüler für das Verfassen von Berichten, das Erstellen von Tabellen und Datenanalysen sowie für Präsentationen verwenden können.</p>
<p>TigerPython</p>	<p>TigerPython ist eine benutzerfreundliche Programmierumgebung, in der Schüler die Grundlagen der Programmiersprache Python erlernen und kleine Projekte wie Spiele, Algorithmen oder Datenanalysen erstellen können.</p>

Lern-Apps

VeraCrypt	VeraCrypt erlaubt es Schülern, Daten sicher zu verschlüsseln und sensible Dateien zu schützen. Es ist nützlich, um persönliche oder schulische Daten sicher aufzubewahren.
Nccad9	Mit Nccad9 können Schülerinnen und Schüler CAD-Zeichnungen erstellen und bearbeiten. Es eignet sich für technische und kreative Projekte im Bereich Konstruktion, Architektur oder Maschinenbau.

Online-Anwendungen:

GeoGebra	Stellt eine Sammlung kostenloser Aktivitäten, Übungen, Einheiten und Spiele für verschiedene Themen aus Mathematik und MINT bereit, erstellt von der Community.
Desmos	Bietet kostenlose grafische, wissenschaftliche, 3D- und Geometrie-Rechner, die weltweit eingesetzt werden.
Scratch	Scratch ist eine visuelle Programmiersprache, die es Schülerinnen und Schülern ermöglicht, durch das Zusammensetzen von Code-Blöcken interaktive Geschichten, Spiele und Animationen zu erstellen. Es fördert Kreativität und ein grundlegendes Verständnis von Programmierkonzepten.
mBlock	mBlock ist eine Programmierplattform, die auf Scratch basiert, jedoch zusätzlich die Steuerung von Robotern und Mikrocontrollern wie Arduino ermöglicht. Es ist ideal für Schüler, um Programmierung mit Hardware zu verbinden und technische Projekte umzusetzen.
Makeablock	Makeblock ist ein Ökosystem aus Hardware und Software, das Programmieren und

Lern-Apps

	Robotik für Schülerinnen und Schüler greifbar macht. Mit Robotersets, wie mBot, und einer benutzerfreundlichen Software lernen Kinder spielerisch MINT-Konzepte und Problemlösungsfähigkeiten.
Kahoot	Kahoot ist eine interaktive Lernplattform, mit der Schülerinnen und Schüler durch Quizfragen spielerisch lernen können. Lehrkräfte und Lernende können eigene Quiz erstellen oder aus einer großen Bibliothek auswählen. Kahoot fördert aktives Lernen, Wettbewerbsgeist und Spaß im Unterricht.
GeoGebra	GeoGebra ist eine vielseitige Mathematik-Software, die Schülerinnen und Schülern hilft, geometrische Konstruktionen, algebraische Gleichungen, Funktionen und Diagramme interaktiv zu erkunden. Sie fördert ein tieferes Verständnis mathematischer Konzepte und eignet sich für den Einsatz im Unterricht sowie für individuelle Lernprojekte.
Sketchometry	Sketchometry ist eine dynamische Geometriesoftware, mit der Schülerinnen und Schüler geometrische Konstruktionen intuitiv per Finger oder Stift auf einem Tablet oder Computer erstellen können. Die App wandelt Skizzen in präzise geometrische Formen um und fördert so das Verständnis für mathematische Zusammenhänge auf spielerische Weise.

Ipad-Wagen

Lern-Apps

iMovie	Mit iMovie können Schülerinnen und Schüler Videos schneiden, bearbeiten und mit Effekten versehen. Ideal für Filmprojekte, Präsentationen oder kreative Medienproduktionen.
Book Creator	Mit Book Creator können Schülerinnen und Schüler eigene digitale Bücher erstellen, die Texte, Bilder, Videos und Ton enthalten. Perfekt für kreative Schreibprojekte und Präsentationen.
Numbers	Numbers ist eine Tabellenkalkulations-App, mit der Schüler Daten analysieren, Diagramme erstellen und mathematische Projekte bearbeiten können.
Makeblock	Die Makeblock-App ermöglicht es Schülern, verschiedene Makeblock-Roboter zu programmieren und zu steuern. Sie lernen praktische Anwendungen von Codierung und Technik.
GoodNotes	GoodNotes ist eine digitale Notiz-App, mit der Schüler handschriftliche Notizen erstellen, PDFs kommentieren und Lernmaterialien organisieren können.

Lern-Apps

Pages	Pages ist ein Textverarbeitungsprogramm, das Schüler nutzen können, um Berichte, Aufsätze und kreative Dokumente mit Text, Bildern und Designs zu erstellen.
Scratch	Mit Scratch können Schüler spielerisch Programmieren lernen, indem sie interaktive Geschichten, Spiele und Animationen erstellen. Es fördert Kreativität und logisches Denken.
Wonder	Wonder ist eine Programmier-App, die speziell für Dash- und Dot-Roboter entwickelt wurde. Schüler können diese Roboter steuern und kreative Aufgaben lösen
Keynote	Keynote ist eine Präsentationssoftware, mit der Schüler ansprechende und interaktive Präsentationen für Projekte und Vorträge erstellen können.
SPIKE (LEGO Education)	Mit SPIKE können Schülerinnen und Schüler Roboter aus LEGO bauen und programmieren. Es fördert kreative Problemlösungen, MINT-Kompetenzen und das Verständnis für Robotik und Sensorik.

Lern-Apps

Blockly	Blockly ist eine visuelle Programmiersprache, mit der Schüler durch das Zusammenfügen von Blöcken grundlegende Programmierkonzepte lernen können.
Sprachmemos	Mit Sprachmemos können Schüler schnell und einfach Audioaufnahmen erstellen, z. B. für Interviews, Sprachnotizen oder Podcasts.
mBlockly	mBlockly ist eine Programmier-App, mit der Schüler Roboter und andere Geräte von Makeblock steuern können. Sie lernen spielerisch die Grundlagen des Codings durch eine visuelle, blockbasierte Oberfläche.
Sketchbook	Sketchbook ist eine Zeichen- und Mal-App, mit der Schüler digitale Kunstwerke erstellen können. Ideal für Kunstprojekte und kreatives Experimentieren mit verschiedenen Zeichenwerkzeugen.

Lern-Apps

Ozobot Evo	Der Ozobot Evo ist ein programmierbarer Mini-Roboter, der über Farb- und Blockprogrammierung gesteuert werden kann. Schüler können mit ihm kreative und technische Projekte umsetzen.
Bobdude	Bobdude ist eine kreative Plattform, auf der Schülerinnen und Schüler Spiele und Animationen programmieren können. Sie können dabei logisches Denken und Kreativität entwickeln.
Die Klima App	Die Klima App vermittelt Wissen über Klimaschutz und Nachhaltigkeit. Schülerinnen und Schüler können lernen, wie sie ihren ökologischen Fußabdruck reduzieren und klimafreundlich handeln können.
Anton	Anton ist eine Lern-App mit Übungen und Spielen für zahlreiche Schulfächer. Sie hilft Schülern, den Unterrichtsstoff zu vertiefen und spielerisch zu wiederholen.

Lern-Apps

GarageBand	GarageBand ermöglicht Schülern, Musik zu komponieren und aufzunehmen. Ideal für Musikprojekte, Songwriting oder das Erstellen von Soundtracks.
-------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------