****

**Auswahl Software, Apps, Lehrmittel**

**Ein Umsetzungsinstrument vom ICT-Coach**

## Dokumenten-Informationen

Handlungsfeld: Arbeitsgeräte

Format: Text  
Thema: Auswahl Software, Apps, Lehrmittel

Dokumenten-ID: https://ict-coach.ch; UI-AG- Auswahl Software, Apps, Lehrmittel  
Version: UI-AG-2019-V1.1

**Auswahl Software, Apps, Lehrmittel**

**Inhalte und Hintergründe**

Die Anschaffung von Lernsoftware, Apps und digitalen Lehrmittel ist mit Kosten verbunden und benötigt daher eine gute Planung. Es sollte mit möglichst wenigen Apps begonnen werden.

**Verwendung der Vorlage**

Die Schule Musterhausen plant die Beschaffung von geeigneter Lernsoftware in Form von digitalen Lehrmitteln, Apps oder Lernplattformen im Internet.

Die damit verbundenen Kosten sind in den Budgetphasen zu berücksichtigen und es bestehen Parallelen zum Lehrmittelkredit.

Empfehlenswert ist ein Kostendach pro Schülerin und Schüler oder in Form eines Klassenkredites.

Im ersten Jahr können durch Erstanschaffungen höhere Kosten entstehen. Viele Lernplattformen und Lehrmittel werden in Form von Jahreslizenzen angeschafft.

**Weiterführende Links**

Die aufgeführten Links verweisen auf Webseiten oder Dokumente, die einen Bezug zu diesem Umsetzungsinstrument aufweisen.

* <https://unterricht-digital.ch/>
* <http://blogs.phsg.ch/ict-kompetenzen/ressourcen/>

Folgende Kriterien können bei der Wahl für den Kauf einer App und Lernsoftware helfen:

* Inhalt: Fachlich korrekt und stufengemäss? Thema ausreichend behandelt? Klare Lernzielorientierung?
* Aufgaben: Gibt es Möglichkeiten zur Wiederholung? Können schwierige Aufgaben übersprungen werden?
* Differenzierung: Lerntempo/-niveau wählbar? Flexible Lösungswege? Abfolge selbst bestimmbar?
* Lernhilfen: Wie nützlich sind die Hilfestellungen? Sind eigene Lösungswege noch möglich?
* Feedback: Werden falsche Antworten oder Fehler berichtigt oder erklärt?
* Lernstand: Werden die Ergebnisse gespeichert? Sind die Ergebnisse der Lehrperson zugänglich?
* Multimodalität: Sind verschiedene Modi der Verarbeitung (Bild, Ton, Film, etc.) möglich?
* Interaktivität: Werden alle Möglichkeiten der Interaktion für den kreativen Prozess der User genutzt?
* Motivation/Lob: Gibt es ein Belohnungssystem, welches die Lernenden ermutigt? Ist es eine «Bestenliste» vorhanden?
* Methode: Ist die Dauer einer Aufgabe angemessen? Ist die Methodenvielfalt ausgewogen?
* Spass: Ist der «Spass-Faktor» angemessen (nicht zu verspielt – nicht zu ernst)?
* Benutzer: Sind die diese motiviert? Nutzen sie die App regelmässig? Wählen sie die App als 1. Wahl?
* Multi-Benutzer: Verwaltung mehrerer Benutzer möglich? Kann der pers. Arbeitsstand gesichert werden?
* Navigation: Menü ständig verfügbar? Klare Menüstruktur vorhanden? Eingabemöglichkeit vielfältig?
* Bedienung: Entsprechen die Bedienkonzepte den motorischen Fähigkeiten der Zielgruppe?
* Design: Klare Symbolik und Erklärungen? Adäquate Schrift vorhanden?

Bei vielen Betriebssystemen sind bereits viele praktische Apps für den täglichen Unterricht vorhanden. Dazu gehören die Kamera, Notizen, Ton-Aufnahmen, Kalender, Browser.

Kreative Apps, welche in allen Fächern genutzt werden können, sind fächerspezifischer Lernsoftware vorzuziehen.

Lernplattformen bieten den Vorteil, dass sie plattformunabhängig sind.

Impressum

Autorenteam: Mitarbeitende der Fachstelle Bildung und ICT  
Mitglieder des Vereins «Schule Medien Informatik Zürich» (schmizh)

Herausgeber: Bildungsdirektion Kanton Zürich  
Volksschulamt   
Abt. Pädagogisches  
Fachstelle Bildung und ICT

Kontakt: [ict-coach@vsa.zh.ch](mailto:ict-coach@vsa.zh.ch)

Dokumenten-ID: https://ict-coach.ch; UI-AG-Auswahl Software, Apps und Lehrmittel

Version: V-2019-001

Dieses Umsetzungsinstrument kann unter Einhaltung der [CC-Lizenz 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de): CC-BY genutzt werden.

Bildungsdirektion Kanton Zürich

Volksschulamt

