

Einsatzmöglichkeiten von Ipad/Tablets im Kindergarten

Zusammenstellung, Barbara Weiss, November 2016

1. Einführung des Ipad, Handhabung, App Conni Memory/Mandala

Regeln, wie trage ich das Ipad: mit sauberen Händen, ich arbeite alleine oder zu zweit, Uhr (Dauer 10 – 15 Minuten). Für was ist der Homebutton?

Die Kinder können mit einer einfachen App zum Beispiel Mandala – ein Mandala ausmalen. Danach malen die Kinder ein Mandala mit Farbstiften aus. Was habe ich lieber gemacht? Wieso habe ich das eine lieber gemacht als das andere? Was ist einfacher? Was ist schwieriger?

Dieselben Fragestellungen gelten auch für die App Conni Memory. Dies kann alleine oder zu zweit gemacht werden. Danach wird ein Memory am Tisch gespielt. Es besteht immer wieder die Möglichkeit, mit den Kindern über ihre Erfahrungen zu sprechen.

2. Zeichenapp

Male zum Thema passend (zum Beispiel einen Apfel) mit der Zeichenapp.

Male danach mit Stiften auf ein Papier einen Apfel.

Mit den Kindern danach besprechen, was habe ich lieber gemacht? Wieso habe ich das eine lieber gemacht als das andere? Was ist einfacher? Was ist schwieriger?

3. Bildergeschichte mit der App BookCreator

Die Kinder erfinden zu zweit eine Geschichte. Danach zeichnen sie diese Geschichte mit Stiften auf. Für jeden Teil der Geschichte zeichnen sie in der Zeichenapp ein Bild. Dieses wird von der Lehrperson festgehalten mit Hilfe eines Bildschirmfotos.

Die Lehrperson zeigt danach, wie eine Geschichte erstellt werden kann mit der App BookCreator. Die Bildschirmfotos werden in die App Bookcreator integriert. Die Bilder können nun vertont werden. Kinder, welche schon schreiben können, versehen ihre Geschichte mit Text.

4. Vertonen eines Bildes mit der App Book Creator

Ein Bild (zum Beispiel Wimmelbild) wird fotografiert. Danach wird in der App Book Creator das Bild vertont. So entsteht ein neues Bild mit Aussagen von den Kindern.

5. Lernen zu Zeichnen macht Spass App

Die Kinder zeichnen zuerst mit der App ein Bild, danach zeichnen sie ein Bild mit Stiften und Papier.

6. Tangram App

Die Kinder legen Figuren mit verschiedenen Formen. Danach probieren sie die App Tangram aus.

7. Lexico

Die Kinder müssen Aufträge der Lehrperson ausführen. Stell dich vor den Stuhl, hinter den Stühlen, neben den Stuhl, auf den Stuhl,... danach probieren sie die App Lexico aus.

8. Multidingsda

Die Lehrperson erzählt eine Geschichte aus dem Bilderbuch Multidingsda. Das Bild wird genau angeschaut, danach gehen die Kinder zu zweit mit dem Ipad die Geschichte auf dem Ipad anschauen und lösen die Aufgaben dazu.

9. Wimmelbuchapp

Wimmelbilderbücher sind in vielen Kindergärten vorhanden, genaues Betrachten eines Bildes, danach wird auf dem Ipad ein Wimmelbuch angeschaut und die Aufgaben dazu gelöst.

10. Aufnahmen mit der dictaphoneapp

Die Kinder erstellen Rätsel und diese werden dann aufgenommen mit der App Dictaphone. Diese Aufnahmen werden als Einstieg für einen Elternabend verwendet. Ein Lied wird aufgenommen und kann so immer wieder gehört werden. Ein Vers wird aufgenommen und wird an einem Werkstattposten von den Kindern selbständig gelernt.

11. Fingerzahlen

Zählen, ordnen, sortieren, zuordnen, ... in verschiedensten Situationen kommt dies im Kindergarten vor. Mit der App Fingerzahlen kann dies vertieft werden.

12. Jahreszeiten Philipp

Zum Programm Lezus, Sprachschlüssel,... können zum Beispiel Reimwörter vertieft werden.

13. Buchstaben lernen Fahrzeuge, Tiere, Essen App

Drei Apps, welche für Kinder geeignet sind, welche sich für Buchstaben interessieren. Weiterführende Apps zu Buchstaben, Lesen lernen: Blitzlesen, Conni Lesen, Alphabet, Spielplatz, ABC Märchen, Wortzauberer

14. Spielen Obstgartenapp

Die App Obstgarten ist bei Kindern sehr beliebt, ein Spiel spielen, welches sie auch als Brettspiel kennen.

15. Symmetrie App

Die Kinder können logisch denken vertiefen und einfache symmetrische Formen ergänzen.

16. Scratch

Einfaches Programmieren für Kindergartenkinder. Gegen Ende des zweiten Kindergartenjahres einsetzbar. Die App muss in Kleingruppen eingeführt werden und es kann nun sehr einfach programmiert werden.

17. Matrix Games 1-3

Die Kinder müssen Reihenfolgen ergänzen. Logisches Material ist in vielen Kindergärten vorhanden und kann mit dieser App auf eine andere Weise geübt werden.