

«appolino» – klickend und wischend zum Lernerfolg

iPads und Apps sind immer häufiger in unseren Schulzimmern anzutreffen und versprechen spielerisches Lernen. Digitale Lehrmittel haben grosses Potenzial, wenn sie ihre interaktiven Möglichkeiten ausschöpfen.

| Silvie Spiess

Kinder lernen besonders gut und gerne in einem spielerischen Umfeld. Je mehr sie dabei selber aktiv sind, desto besser gelingt das Lernen. Speziell bei jüngeren Kindern hat dieses handelnde und selbstentdeckende Lernen eine grosse Bedeutung. Das wortwörtliche Be-Greifen und das spielerische Ausprobieren entsprechen der kindlichen Spiel- und Entdeckungsfreude und fördern das Verständnis für Zusammenhänge und Abläufe.

So gilt es auch bei Lehrmitteln, einerseits den Stoff zu vermitteln und andererseits mit spielerischen Elementen die Kinder zum Lernen zu motivieren. Im digitalen Bereich sind in letzter Zeit einige Apps für Smartphones und Tablets erschienen. Dabei sticht die Lernapp-Serie «appolino» aus dem Lehrmittelverlag St. Gallen besonders positiv hervor.

In «appolino» sind sowohl Gestaltungselemente wie auch Animationen auf das Wesentliche reduziert. Dies erleichtert den Kindern die Konzentration und Fokussierung auf den Lernprozess. Die Bedienelemente sind auch für kleinere Kinder klar erkennbar. Im Praxistest zeigt sich, dass sie ohne Aufforderung auf die Lautsprecherbox klicken, um eine Anweisung erneut anzuhören. Auch die altersgerechten und liebevoll gezeichneten Illustrationen lenken den Blick gezielt auf den Lerninhalt. «appolino» greift die interaktiven Möglichkeiten von Tablets in beispielhafter Weise auf und bietet so optimale Voraussetzungen, um Kinder im Alter von fünf



Mit «appolino» lernen Kinder spielerisch.

bis zehn Jahren beim selbsttätigen Lernen zu unterstützen und individuell zu fördern.

Alle Apps beinhalten je neun verschiedene Module mit je sechs ansteigenden Schwierigkeitsgraden. Das Kind wird dabei in mehreren Schritten vom Einfachen zum Schwierigen und vom Bekannten zum Unbekannten geführt. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabenstellungen passt sich automatisch dem individuellen Lern- und Wissensstand des Kindes an. Die didaktischen wichtigen Schritte des Erarbeitens, des Übens und Wiederholens sowie des Vertiefens unterstützen dabei den Lernprozess.

Bisher sind die vier Apps «Lesen», «Schreiben», «Zahl & Menge» und «Plus & Minus» erschienen. Die Lese- und Schreibkompetenzen werden vom Wort über den Satz bis hin zu ganzen Texten aufgebaut. Die Themenbereiche stammen aus der Lebens- und Erfahrungswelt der Kinder, was die Identifikation mit dem Lernstoff erleichtert. So finden die Lerneinheiten zum Beispiel im Zoo,

im Schulzimmer oder auf dem Bauernhof statt. Die farbenfrohen Bilder regen zusätzlich zu weiteren Gesprächen und Geschichten an.

In der Mathematik wird der Zahlenraum von 20 über 100 bis 1000 ausgebaut. Vielfältige und variantenreiche Aufgabenstellungen sorgen für Abwechslung, trainieren gleichzeitig flexible Lösungsstrategien und zeigen gezielt Vernetzungen auf. Zahlbegriffe werden sowohl als Menge wie auch als Ziffern dargestellt, und komplexere Rechnungen lassen sich oft auch in frei wählbaren Teilschritten bearbeiten.

Ende Jahr wird mit den zwei Apps «Mal & Geteilt» bzw. «Rechenkasten» die Serie vervollständigt und vorerst abgeschlossen. Alle Apps sind sowohl als Einzel- wie auch als Schullizenz für iPads sowie Windows- und Android-Geräte erhältlich.

«appolino» eignet sich sowohl für den Einsatz in der Schule wie auch für zu Hause. Es deckt die Inhalte der Lehrpläne der Vorschulstufe und der ersten Schuljahre ab und ist lehrmittelunabhängig. Jedes Kind lernt – entsprechend seinem Wissensstand und seinen Fertigkeiten – selbstständig im eigenen Tempo.

Weitere Informationen und Bezugsquellen finden Sie unter www.appolino.ch

Silvie Spiess ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienbildung an der PH Zürich. silvie.spiess@phzh.ch