Ausgewählte digitale Fördermaterialen und Apps im Förderschwerpunkt Lernen

Die folgenden Materialien werden für die **sonderpädagogische Förderung** empfohlen. Die Materialien sind den jeweiligen Förderbereichen zugeordnet und stellen eine Auswahl dar. Ggf. sind für die Durchführung schulorganisatorische Anpassungen hinsichtlich des Umfangs der individuellen Förderung notwendig. **Der Einsatz der Materialien ist vom individuellen Entwicklungsstand der Schülerin bzw. des Schülers oder der Lerngruppe abhängig. Die Klassen/Altersangaben sind daher als Orientierung (Lehrplan Grundschule/Oberschule) zu sehen.**
In der Regel sind die Produkte kostenpflichtig oder Verbindung mit dem Lehrwerk bzw. Büchern erhältlich.

Förderung mathematischer Kompetenzen			
Allgemein/übergreifend			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Mathe sicher können	- Fundierung auf Entwicklungsmodellen mathematischer Basiskompetenzen, Diagnose- und Fördermaterialien - Förderung mathematischer Basiskompetenzen - fundierte Vorstellung mathematischer Strukturen - Operationsverständnis - Anwendung Rechenverfahren	Klasse 1 – 4 ab Klasse 5	Online Förderkonzept richtet sich spezifisch an Schülerinnen und Schüler mit Lernschwierigkeiten und Lernstörungen im Rechnen
Conni Mathe	- Rechenoperationen im Zahlenraum bis 20 bzw. bis 100 mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden - Uhrzeit	Klasse 1 – 4	App
MATHE-TIGER	- Kopfrechentraining zu Grundrechenarten - Schwierigkeitsgrad passt sich automatisch der Leistung der Kinder an	Klasse 1 – 4	App
Zahlix und Zahline im Knobelland	- verschiedene Knobelaufgaben zu mathematischen Themen in 3 Schwierigkeitsstufen	Klasse 3 – 6	Computerbasiertes Programm

Förderung mathematischer Kompetenzen			
Allgemein/übergreifend			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
ZahlenZorro	- Üben aller Kompetenzbereiche in Mathematik in spannende Rechengeschichten	Klasse 1 – 4	Online-Programm
MiniMax Mathe	- Individuelles/differenziertes Üben der Inhalte aus Mathematikunterricht	Klasse 1 – 4	Computerbasiertes Programm und App
Blitzrechnen	- Rechenaufgaben in verschiedenen Zahlenräumen - Aufbau grundlegender Zahl- und Operationsvorstellungen in den jeweiligen Zahlenräumen - Übungen zum automatisierenden Üben	Klasse 1 – 4	App
Richtige Rechnen	- arithmetische Lerninhalte in verschiedenen Zahlenräumen	Klasse 1 – 4	App
Raben App	- Individuelles/differenziertes Üben der Inhalte aus Mathematikunterricht	Klasse 1 – 4	Computerbasiertes Programm und App

Förderung mathematischer Kompetenzen			
Addition und Subtraktion			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Die Schlümpfe - Zählen und Rechnen lernen. Schlumpf dich schlau	Grundrechenaufgaben Addition und Subtraktion im Zahlenraum 0-20, mit ansteigenden Schwierigkeitsgraden	ab Klasse 1	App
+Plus und minus trainieren	Übungen im Zahlenraum 0-10 und 0-20 in 3 Schwierigkeitsstufen	Klasse 1 – 2	App

Förderung mathematischer Kompetenzen			
Multiplikation und Division			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Hexe Lilli Einmaleins-App	Multiplikation und Division in 3 Schwierigkeitsgraden	Klasse 1 – 4	App
Einmaleins trainieren	Training von Mal- und Geteiltaufgaben des kleinen Einmaleins und des Einmaleins der Zehnerzahlen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen	Klasse 2 – 3	App

Förderung mathematischer Kompetenzen			
Einheiten der Zeit/Zeitspannen			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Hexe Lilli Uhrzeit-App	Training der Uhrzeit mit digitalen und analogen Uhren	Klasse 1 – 4	App
Uhrzeit trainieren	Übung des Umgangs mit digitalen und analogen Uhren (ablesen, Uhr stellen, Zeitspannen berechnen)	Klasse 1 – 4	App
Conni Uhrzeit	- Übungen zum Uhrzeit-Lesen (analog und digital) - in 3 Schwierigkeitsgraden	Klasse 1 – 2	App
Einheiten des Geld/Geldwert			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Dschungel Münzen	- Umgang und Rechnen mit Geld - unterschiedliche Schwierigkeitsgrade (passen sich automatisch nach oben und unten an)	ab Klasse 1	App
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	
Wiebkes Waage	- Kennenlernen der Einheiten der Masse im ZR bis eine Milliarde - Vermittlung von Gewichtsverhältnissen - mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden	ab 9 Jahre	kostenlose und werbefreie App

Förderung schriftsprachlicher Kompetenzen			
Deutsch allgemein/übergreifend			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Flex und Flora	verschiedene Lernspiele zu Lesen, Schreiben, Rechtschreiben und Grammatik	Klasse 3/4	Computerbasiertes Programm
GrundschuleDeutsch Westermann	abgestimmt auf Lehrpläne der Grundschule in 2 Schwierigkeitsstufen	Klasse 1 – 4	App
Olchi ABC-Buchstabensuppe	Lernen des Alphabets und Laut-Buchstabe-Zuordnung	Klasse 1	App
Conni ABC	Lernen des Alphabets mit Aussprache und Reihenfolge Erkennen eines Anlautes und Zuordnen des Buchstabens	Klasse 1	App
Zebra Deutsch App 1-4	Aufbau eines (Klassen-)Wortschatzes in Anlehnung an das Lehrwerk 6 Rechtschreibstrategien nach Zebra Lehrwerk	Klasse 1 – 4	Computerbasiertes Programm und App
Deutsch Klasse 2/3/4 mit Zebra	- Übungen zum Kennenlernen der Struktur der deutschen Sprache zur Rechtschreibung und Grammatik - Kennenlernen und Anwenden von Strategien der Rechtschreibung	Klasse 2/3/4	App
Niko Deutsch App 1-4	- Übungen zu Wortschatzes in Anlehnung an das Lehrwerk	Klasse 1 – 4	App und Computer-Software
Piri Deutsch App-Schulversion 1-4	- Übungen zu Inhalten Deutschunterricht der Klassenstufen - Übungen zu Wortschatz der Klassenstufen Rechtschreibstrategien des Lehrwerkes	Klasse 1 – 4	App
ABC der Tiere 1	- Lesen- und Schreibenlernen nach Silbenmethode - orientiert an Silbenfibel, kann aber unabhängig eingesetzt werden	Klasse 1	App und Software auf CD-ROM

Förderung schriftsprachlicher Kompetenzen			
Kompetenzbereich Lesen (Lesefertigkeiten, Lesefähigkeiten)			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
eKidz.eu - Deutsch lernen	- Lesetraining zu Lesefähigkeit und Leseverständnis - 9 Lesestufen mit steigender Komplexität - mit Auswertung (Lernstandsdiagnostik) - Voraussetzung: erste Kenntnisse von Laut-Buchstaben-Beziehungen, Buchstaben und deren Verbindungen	5 – 10 Jahre	App auch für DaZ geeignet
Der kleine Drache Mildenberger Verlag	- animiertes Bilderbuch zum Lesenlernen (mit Zuordnung Bild-Text und Fragen zu Textverständnis) - Silbenmethode	Klasse 1 – 4 ab Klasse 5	App
Frosty, der Schneemann Mildenberger Verlag	- animiertes Bilderbuch zum Lesenlernen (mit Zuordnung Bild-Text und Fragen zu Textverständnis) - Silbenmethode	Klasse 1 – 4 ab Klasse 5	App
Frohe Ostern Mildenberger Verlag	- animiertes Bilderbuch zum Lesenlernen (mit Zuordnung Bild-Text und Fragen zu Textverständnis) - Silbenmethode	Klasse 1 – 4 ab Klasse 5	App
Appolino Lesen	- Lesenlernen auf Wort-, Satz und Textebene - 6 Schwierigkeitsstufen	Klasse 1	App
Meine Grundschul-App Sternchenverlag	- Verschiedene Apps (Teil1+2); Sätze lesen) - Lesen üben auf Wortebene bzw. Satzebene in verschiedenen Schwierigkeitsgraden - wahlweise Silbenschreibweise einstellbar	Klasse 1	App auch für DaZ geeignet
Antolin 1/2 **Antolin 3/4**	- Lesespiele zur Leseförderung	Klasse 1 – 4	App
Antolin	- Programm zur Leseförderung mit verschiedenen Büchern und Themen und anschließenden Fragen zum Leseverständnis	Klasse 1 – 10	Online-Programm

Förderung schriftsprachlicher Kompetenzen			
Kompetenzbereich Lesen (Lesefertigkeiten, Lesefähigkeiten)			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
	- Lernfortschritte werden aufgezeichnet und sind später verfügbar		
Conni Lesen	- Lernspiele zu Buchstaben und Wörtern	Klasse 1 – 4	App
Emil & Pauline im Dschungel – Deutsch-Lernspiele für die 1. Klasse	- Unterstützung des Lesenlernens durch verschiedene Lernspiele - mit zunehmenden Wiederholungen erhöht sich Schwierigkeitsgrad	Klasse 1	App
Lesen lernen 1 mit Zebra **Lesen lernen 2 mit Zebra**	- Wortlesen mit Schwerpunkt auf Silbe - unterschiedliche Schwierigkeitsgrade - Lesenlernen und Lesefertigkeiten ausbauen - Schwerpunkt ist Wortlesen mit Blick auf Silbe und Wortbausteine	Klassen 1 und 2	App
Lesespiele mit Elfe und Mathis	- Einübung, Vertiefung und Automatisierung von Lesefertigkeiten - Förderung der Lesefähigkeiten in den Bereichen: Laute und Silben, Wörter, Sätze, Texte und Strategien - in 3 Niveaustufen - therapeutischer Bereich zur Graphem-Phonem-Zuordnung (nur gemeinsam mit Lehrkraft zu bearbeiten - Programm kann an Leistungsstand der Kinder angepasst werden, indem Ergebnisse standardisierter psychologischer Testverfahren eingegeben werden - Belohnung in Form von Edelsteinen	Klasse 1 – 4	Computerbasiertes Programm

Förderung schriftsprachlicher Kompetenzen			
Kompetenzbereich Schreiben (Schriftspracherwerb, Schreibfertigkeiten, orthografisch Schreiben, Texte verfassen)			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Meine Grundschul-App Schreiben Teil 1und 2 Sternchenverlag	- Wörter nach Gehör schreiben - selbständig nach Gehör schreiben lernen - mit Schwierigkeitsstufen	1. Klasse	App
Karibu Schreib-Ufo	- spielerisches Kennenlernen der Anlauttabelle aus dem Erstlesewerk (bzw. „der Fibel“) „Karibu“	ab Klasse 1	App
Löwenzahn Anlautkreis	- spielerisches Kennenlernen der Anlauttabelle aus dem Erstlesewerk „Löwenzahn“	ab Klasse 1	App
Die Zebra Schreibtabelle	- Lauttabelle zur Darstellung von Laut-Buchstaben in Verbindung mit Vertonung der Buchstaben und kleinen Spielen - orientiert an Schreibtabelle	ab Klasse 1	kostenlose und werbefreie App
Wörter Schreiben 1 mit Zebra	- Schreibübungen für den Schulanfang	Klasse 1	App, orientiert an Zebra-Lehrwerk, aber unabhängig nutzbar
IDeRBlog ii	- Voraussetzung:(Laut-Buchstabe-Zuordnung sicher, erste Rechtschreibregeln bekannt - Rechtschreibtraining - Förderung der Schreibmotivation - freies Verfassen von Texten	Klasse 2	Webbasiertes Lernprogramm kostenlos und werbefrei
Ich schreibe in Druckschrift	- Graphem-Phonem-Korrespondenz - Buchstabenformen - Ziffern	Klasse 1	kostenlose und werbefreie App

Förderung schriftsprachlicher Kompetenzen			
Kompetenzbereich Sprechen und Zuhören (verstehend zuhören)			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
RICHTIG zuhören	- Vermittlung von Zuhörstrategien - Training des Hörverstehens, selektives Hören, Konzentrationsfähigkeit, Gedächtnis, - 3 Schwierigkeitsgrade	Klasse 1 – 4	App

Deutsch als Zweitsprache (DaZ)			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Starte mit! Bildwörterbuch	- Bildwörterbuch, mit Vorlesefunktion zur Verbesserung des Hörverständnisses und der Aussprache	Klasse 1 – 4	App zum Lehrwerk „Starte mit!“
Starte mit! Buchstaben-App	- Üben der Buchstaben (Bilder/Buchstaben zu gesprochenen Lauten zuordnen)	ab Klasse 1	App zum Lehrwerk „Starte mit!“

Englisch			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Conni Englisch	- multimodales Lernen, spielerische Begegnungen mit der Sprache - Aussprechen und Schreiben erster englischer Wörter 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade	ab Klasse 1	App
Reading is fun!	- Kurzgeschichten für Englischanfänger - mit Vorlesefunktion	Klasse 1 – 4	App

Englisch			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
VocabiCar	- spielerisches Lernen des englischen Wortschatzes - individuell einstellbare Schwierigkeitsstufen	Klasse 3 – 6	App

ergänzende/fachübergreifende Materialien Lernverlaufs- und Lernstandsdiagnostik			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
BuchTaucher und BuchBlicker	- unterrichtsbegleitend - enthält multimediale Inhalte wie Erklärvideos, Animationen etc. zur jeweiligen Lehrbuchseiten	ab Klasse 1 ab Klasse 5	App als Ergänzung zu vielen Lehrbüchern (Tinto, Einsterns Schwestern, Jo-Jo etc.)
GrundschulTrainer-App	- interaktive Übungsformate zu den jeweiligen Lehrwerken	ab Klasse 1	App als Ergänzung zu Lehrbüchern (Einsterns Schwestern, Tinto, Jojo-Fibel, Jojo-Sprachbuch, Meine Fibel etc.)
ANTON	- lehrplanrelevante Themen der jeweiligen Fächer (Deutsch, Mathe, Englisch, DaZ) und Klassenstufen - mit individuell zugewiesenen Aufgaben und Nachvollzug des Lernfortschrittes	Klasse 1 – 10	App und Online-Programm Auch für DaZ geeignet
ALFONS Online Welt	- für Mathematik, Deutsch und Englisch - Übungspakete und Aufgaben zum Lernen und Üben der Kompetenzbereiche	Klasse 1 – 4 (Englisch Klasse 3 – 4)	Online-Programm

LegaKids	- Lernspiele und Übungen spezifisch für Kinder mit Lernschwierigkeiten in den Bereichen:
	  - Lesen
	  - Rechtschreiben
	  - Rechnen
		ab Klasse 3	webbasiertes Online-Programm

ergänzende/fachübergreifende Materialien Lernverlaufs- und Lernstandsdiagnostik			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Online-Diagnose Grundschule	- zur Diagnose und Förderungen in den Fächern Mathematik und Deutsch	Klasse 2 – 4	Online-Programm zur Diagnose und Förderung
LEVUMI	- Lernverlaufsdiagnostik zur Diagnose und Förderung - Tests zur Leseflüssigkeit, zum sinnentnehmenden Lesen, zu basalen mathematischen Kompetenzen, sowie Rechtschreiben und Wortschatz - (Schülerverhalten)	Grundschule und Sekundarstufe I	Online-Programm kostenlos und werbefrei
quop	- Lernverlaufsdiagnostik mit Testinventar zum Lesen, Mathematik und Englisch	Klasse 1 – 6	Computerbasierte Software

Förderbereich Denken und Gedächtnis			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**

Denkspiele mit Elfe und Mathis. Förderung des logischen Denkvermögens für Vor- und Grundschulkinder	- Einzeltraining mit Feedback- und Belohnungsprinzip
	- Begleitung der SuS während der Durchführung durch Betreuungsperson erhöht Ergebnisse deutlich
	- Förderung:
	  - Training des induktiven Denkens
	  - Generalisierungen
	  - Diskrimination
	  - Kreuzklassifikation
	  - Beziehungserfassung
	  - Beziehungsunterscheidung
	  - Systembildung
		Klasse 1 – 2	Computerprogramm

Förderbereich Aufmerksamkeit und Konzentration			
Bezeichnung	**Kurzbeschreibung**	**Alter/Klasse**	**Sonstiges**
Konzentration – Der Aufmerksamkeitstrainer	- Voraussetzung: Lesefähigkeiten - Förderung der Konzentrationsfähigkeit mit Steigerung des Schwierigkeitsgrades, - mit Hinweisen für bessere Konzentration - Ergebnisse werden in Leistungskurve dargestellt	6 – 8 Jahre	App