

Die hier aufgelistete Bewertung entstand bei einem Treffen des Forum Tablets. Es ist ein subjektiver Blick der TeilnehmerInnen auf ausgewählte Apps.	Unsere Kriterien: - selbsterklärend - motivierend - Hilfe bei Fehlern - multi-user-fähig - unterschiedliche Anspruchsniveaus - übersichtlich - benutzerfreundlich - ansprechend - läuft stabil
App	Bewertung
Wiebkes Waage	+ schöne Grafik, Verständnis für Gewicht kann leichter verstanden und ausprobiert werden + Größenvorstellung gefördert ohne Material - Ergebnisse können durch ausprobieren entstehen - zu viel durch Ausprobieren, Größen müssen nicht beachtet werden
Annas Bauecke	+ ganz witzig, motorisch für Kinder zu schwer, weil Bausteine instabil sind? - -
Eddis Maschine	+ Knobelaufgaben, um Prozesse zu verstehen + motivierend ++ technisches Verständnis - durch Ausprobieren lösbar - kein Verständnis notwendig

Leanders Lichtbox	+ für starke Kinder zum Knobeln + Themenbezogen, selbsterklärend - -
Ronjas Roboter	+ + anspruchsvoll und übersichtlich + niedlich, ansprechend - -
Brain it on!	+ + sehr anspruchsvoll ++ viele Überlegungen nötig, um "Schritte voraus" denken erforderlich ++ Knobeln, fast schon Physik - muss dort weiterarbeiten, wo Vorgänger aufgehört hat, nicht individualisiert - Spielcharakter -- Für Hilfe muss man Werbung schauen / Ausschlusskriterium
Scratch junior	+ + macht Spaß, einfach/learning by doing, tolle Grafik ++ sehr übersichtlich ++ sehr motivierend gestaltet ++ umsonst - -
Petterssons Erfindungen Deluxe	+ Erfindungen müssen zusammengebaut werden; logisches Denken + anspruchsvoll, für einige Kinder sicherlich spannend, aber nicht für alle - es bleibt immer etwas übrig - Lerneffekt

Richtig konzentrieren mit Fragenbär	+ Erweiterung der Spielauswahl erst nach und nach, kein Zeitdruck - sehr teuer - sehr linear, gibt (zumindest zu beginn) kaum sichtbare Wahlmöglichkeiten (teuer)
Fahrrad-Champion	+ abwechslungsreiche Situationen + nette Ergänzung als Vorbereitung auf den Fahrradführerschein, vor allem, weil es kostenfrei ist + man kann den Spielstand zurücksetzen + Levels erspielen ist sehr motivierend + etwas langweilig, aber als Übung okay + Fahrradprüfung - - Fragen klein, werden teilweise nicht mit Bildern unterstützt / leselastig - Bilder teilweise klein, muss man suchen - generell leselastig, könnte man schöner lösen
OSMO Newton	+ + - - Kosten/ Nutzen: viel zu teuer für wenig Lerneffekt
OSMO Tangram	+ + - -
Thinkrolls 2	+ try and error // ohne Text + schlicht, aber motivierend gestaltet + interessant ++ deutliche Steigerung - Grafiken // teuer - einfaches Spielprinzip, aber ohne Erklärung am Anfang - teuer - ähnlich wie Pushy, teuer, lustige Grafik

Lightbot	+ motivierend! + Symbole sind selbsterklärend / lesen nicht notwendig + Version für Erwachsene kostenlos und für Grundschulkinder spielbar +/- Perspektive erschwert/herausfordernd / vgl. Pushy Lernwerkstatt - beginn leselastig - relativ teuer für Steuerungspiel - Grafik - Level 5 sehr anspruchsvoll -- keine Tipps bei Schwierigkeiten
Frag doch mal die Maus	+ + - -
SachMeister	+ gängige Themen, Quiz + vielfältige Themenauswahl, alle Bereiche des SU werden abgedeckt - immer gleiche Struktur, langweilig nach einiger Zeit ? - eher zum Abschluss einer Einheit als kurze Wissensüberprüfung einsetzbar
Anton	+ kostenlos + Übungen mit Informationen, so dass die Übungen auch gemacht werden können, wenn die Themen nicht im Unterricht besprochen worden sind + motivierend + einfach, ohne Animation + sehr effektiv + Aufgaben werden ständig erweitert