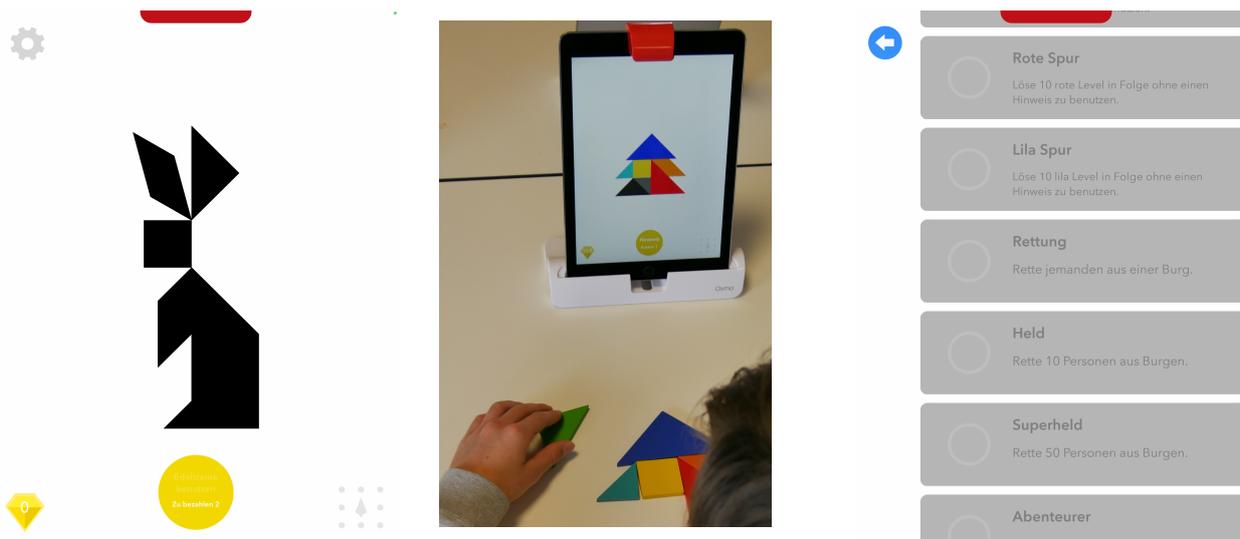


App-Empfehlung



Osmo Tangram

(von Tangible Play)



Klassenstufe:	Ab Klassenstufe 1
Sprachen:	Deutsch
Kosten:	App-Store: gratis Benötigt wird einmalig das Starter Kit (ca. 90,00 €)
Inhalt / Kontext:	Die App beruht auf dem bekannten Spiel „Tangram“, welches bereits seit langer Zeit existiert. Dabei geht es zentral um das Nachlegen vorgegebener Figuren mit verschiedenen Formen. Diese Tätigkeit wurde von Osmo nun mit der virtuellen Welt verknüpft. Das Kind legt die auf dem Tablet dargestellten Figuren mit verschiedenfarbigen Holzsteinen nach. Parallel dazu werden seine Handlungen durch die Kamera erfasst und auf dem Bildschirm angezeigt. Legt das Kind die Form korrekt, dann wird sie auf dem Bildschirm synchron dargestellt.
Ziele:	Beim Nachlegen von Figuren müssen Formen in unterschiedlichen Lagen identifiziert werden. Hierbei wird das räumliche Vorstellungsvermögen gefordert und gleichzeitig gefördert. Die Kinder lernen, sich räumliche Beziehungen zwischen den einzelnen Figuren vorzustellen. Die Teilkomponente „Räumliche Veranschaulichung“ der Raumvorstellung steht hierbei im Mittelpunkt.

Funktionen der App:	<ul style="list-style-type: none"> • Fortschritt zurücksetzen • Erfolge können dokumentiert und Abzeichen gewonnen werden • Einführung (visuell, ohne Lesekenntnisse verständlich) 	
Aufgabe:	<p>In vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen besteht die Aufgabe im Nachlegen einer auf dem Bildschirm dargestellten Figur mit Hilfe der Tangramformen. Dabei unterscheiden sich die einzelnen Level in der Darstellung von Konturen und Farben.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. alle Farben und Konturen ersichtlich 2. nur noch Konturen in verschiedenen Graustufen ersichtlich 3. keine Konturen mehr, Figuren ganz in schwarz gehalten 4. keine Konturen mehr, Figuren ganz in schwarz gehalten, komplexere Figuren <p>Durch korrektes Nachlegen von Figuren können neue Level freigeschaltet und die gesammelten Punkte im Laufe des Spiels gegen Hinweise eingelöst werden.</p>	
Allgemeine / prozessbezogene Kompetenzen:		
Inhaltliche / mathematische Kompetenzen:	Raum und Form	<p>Geometrische Figuren erkennen, benennen und darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körper und ebene Figuren nach Eigenschaften sortieren und Fachbegriffe zuordnen • Modelle von Körpern und ebenen Figuren herstellen und untersuchen (Bauen, Legen, Zerlegen, Zusammenfügen, Ausschneiden, Falten...) <p>Flächen- und Rauminhalte vergleiche und messen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Flächeninhalte ebener Figuren durch Zerlegen vergleichen und durch Auslegen mit Einheitsflächen messen • Umfang und Flächeninhalt von ebenen Figuren untersuchen
Lernvoraussetzungen:	-	
Bewertung:	positiv	negativ

	<ul style="list-style-type: none"> • sehr motivierend • sprachunabhängig • wenig Erklärungsbedarf • einfache Handhabung • Schulung des räumlichen Vorstellungsvermögens 	
--	--	--

Allgemeine Informationen:

Altersangemessenheit:	altersangemessen, sprachunabhängige Bedienung
Gestaltung:	schlichte Gestaltung, wenig ablenkend
Navigation:	einfache und klare Navigation ohne spezifischen Einführungsbedarf
Kommerzielle Elemente:	keine kommerziellen Elemente, keine In-App-Käufe
Sicherheit/ Datenschutz:	keine persönlichen Daten erforderlich
zugehörige Apps:	Weitere Apps von Osmo: Osmo Coding, Words for Osmo, etc.