# Das "Padagogy Wheel" als Hilfe zur Auswahl der passenden App

ES

## Lernziele:

Vereinfachung der Suche nach der passenden App für einen bestimmten Zweck für die SchülerInnen (und/oder auch Lehrpersonen)

## Medienkompetenzen:

1.4 Daten, Informationen und digitale Inhalte verarbeiten

3.2 Multimediale Dokumente (&Inhalte) erstellen

## Beschreibung:

In der Welt der unzähligen Apps fällt es oft schwer, die richtige Auswahl zu treffen. Sowohl die SchülerInnen, welche an (digitalen) Projekten arbeiten, als auch die Lehrperson welche an einem bestimmten Kompetenzniveau anschliessen möchte, kann hier mit Hilfe der Grafik des sog. „Padagogy-Wheel“, welches eine kleine Vorauswahl trifft und die angegebenen Apps schon in verschiedene Fähigkeits-Bereiche unterteilt, einen schnelleren Zugang zum richtigen Tool finden.

Die grafische Darstellung wurde von Allan Carrington entwickelt, sie basiert auf der Bloomschen Taxononomie-Skala und auf dem SAMR-Modell von Ruben Puentedura.

## Tipps & Tricks:

Im englischsprachigen ist bereits eine aktuellere Version V5.0 verfügbar.

Eine direkte Auswahl mit jeweils einer Beschreibung der Funktionen verschiedener Apps findet sich im „Digitalen Werkzeugkasten“ des Sofatutor-Magazins für Lehrer.

## Klassenstufe:

3e, 2e, 1e

## Fachbereich:

Interdisziplinär

## Material:

Computer mit Internetzugang

Android-Tablet oder iOS-Gerät

## Weiterführende Links:

Eine deutschsprachige Version des Padagogy-Wheel in hoher Auflösung z.B. zu Print-Zwecken kann hier heruntergeladen werden.