



Osmo



Play beyond
the screen:



Osmo ist ein Lernspiel, das mit seiner smarten Technologie die Grenzen des digitalen Spielerlebnisses überschreitet und interaktive Handlungen ermöglicht. Das Prinzip dahinter ist recht simpel: Das iPad wird auf die Basis gestellt und ein kleiner Spiegel auf die Kamera gesetzt. Alles, was nun auf dem Tisch vor dem iPad passiert, wird auf den Bildschirm gespiegelt und steuert dadurch die verschiedenen Spiele-Apps. Osmo fördert die Kreativität, die Lese- und Schreibfähigkeiten sowie das lösungsorientierte Denken.

1. Grundlagen kennenlernen

Erhalten Sie erste Impressionen der verschiedenen OSMO Kits, indem Sie den QR Code scannen oder auf die Grafik klicken (Weiterleitung zu YouTube).



(Stand: 21.02.2019)

2. Selbst ausprobieren

Probieren sie die sechs verschiedenen Apps aus und erarbeiten sie mögliche Einsatzszenarien in der Schule. Bewerten sie die Apps auch auf ihre Sinnhaftigkeit im Schuleinsatz hin.

Voraussetzungen:

Creative Kit

- iPad mit Apps: Newton, Monster, Masterpiece
- Aufsteller
- Spiegel
- Kreativitätstafel
- Löschbare Stifte
- Flauschiger Beutel
- Tuch

Genius Kit

- iPad mit Apps: Tangram, Numbers, Words
- Aufsteller
- Spiegel
- Aufbewahrungsbehälter mit den Words- und Numersplättchen
- Aufbewahrungsbehälter mit den Tangram-Formen

Anleitung:

- [Newton](#)
- [Monster](#)
- [Masterpiece](#)
- [Tangram](#)
- [Words](#)
- [Numbers](#)

3. Für Interessierte

-

4. Lizenz

Autor: Steffen Jakowski

Dieses Werk ist lizenziert unter einer

[Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).



From:

<https://lerntheke.ideenwolke.net/> - **Ideenwolke Lerntheke**

Permanent link:

<https://lerntheke.ideenwolke.net/doku.php?id=wiki:selbstlern:osmo&rev=1574145663>

Last update: **2019/11/19 07:41**

