

## MINT-Links – Angebote für Grundschule, Sekundarstufe I und II

Homepage	Für wen	Inhalt
<a href="http://interaktiv-lernen.net-Mathematik">interaktiv-lernen.net- Mathematik</a>	Klassen 1- 8 - Mathematik	Die Seite stellt den Jahrgängen 1 bis 8 selbst erstellte interaktive Lerninhalte zu verschiedenen Unterrichtsbereichen zur Verfügung.
<a href="https://pikas.dzlm.de/">https://pikas.dzlm.de/</a>	Grundschule - Mathematik	Unter der Rubrik „Elterntipps“ findet sich ausgewähltes Material, mit dem ‚Mathe zu Hause‘ umgesetzt werden kann.
<a href="http://www.haus-der-kleinen-Forscher.de">www.haus-der-kleinen-Forscher.de</a>	MINT-Experimente für zu Hause	Ideen für Experimente, die Sie gemeinsam mit Ihrem Kind mit Naturmaterialien oder Haushalts-gegenständen leicht umsetzen können. Wie funktioniert eine Schublade? Wie schnell wächst eine Narzisse? Wie bringt man Erbsen zum Knallen?
<a href="http://www.lernwolf.de">www.lernwolf.de</a>	Grundschule – Mathematik, Sachkunde	Hier finden Sie kostenlose Arbeits- und Übungsblätter.
<a href="http://www.hamsterkiste.de">www.hamsterkiste.de</a>	Grundschule – u.a. Mathematik, Sachkunde	Arbeitspläne und Ferientipps für alle Klassen von 1- 4.

<a href="https://phet.colorado.edu/de/">https://phet.colorado.edu/de/</a>	Sekundarstufe I und II - Wissenschaft und Mathematik	Schülerinnen und Schüler finden hier 658 interaktive Simulationen rund um Wissenschaft und Mathematik.
<a href="https://de.serlo.org/">https://de.serlo.org/</a>	Alle Schulformen ab Klasse 5 - Mathematik, Biologie, Nachhaltigkeit	Serlo bietet Schülerinnen und Schüler ab Klasse 5 der allgemeinbildenden Schulen einfache Erklärungen, Kurse, Lernvideos, Übungen und Musterlösungen, mit denen sie nach ihrem eigenen Bedarf und in ihrem eigenen Tempo lernen können.
<a href="http://www.zum.de/Faecher/freiarb/niehaves/index.htm">http://www.zum.de/Faecher/freiarb/niehaves/index.htm</a>	Klasse 5-10 - Mathematik	Übungsaufgaben
<a href="http://www.realmath.de">www.realmath.de</a>	Sekundarbereich I - Mathematik	Die Seite bietet dynamische Arbeitsblätter für den Sekundarbereich I nach Klassen geordnet. Diese sind zur Anschauung für den Unterricht geeignet (Materialien für Lehrer und Lehrerinnen) aber auch zum Üben für zu Hause.
<a href="http://mathe-online.at">mathe-online.at</a>	Sekundarbereich I und II - Mathematik	Hier finden sich mathematische Lernpfade, Erklärungen und Aufgabenstellungen.
<a href="http://ne.lo-net2.de/selbstlernmaterial/">http://ne.lo-net2.de/selbstlernmaterial/</a>	Sekundarstufe I und II - Mathematik und Physik – Nach Themen geordnet	Auf diesem Internetportal finden sich Materialien zum selbstständigen Arbeiten in den Fächern Mathematik und Physik, die übersichtlich nach Themen gegliedert sind.

<a href="http://mathematik-digital.de">mathematik-digital.de</a>	Klasse 5 bis Klasse 10 – Mathematik	Hier findet sich (fast) alles zum Üben und Lernen am Computer.
<a href="http://grooffs.de/">http://grooffs.de/</a>	Klassen 5 – 10, Jahrgang 11, Abitur - Mathematik	Die Arbeitsblätter hat ein Lehrer angefertigt, damit Schülerinnen und Schüler selbstständig und ohne große Mühe ihr mathematisches Wissen auffrischen oder neu aneignen können.
<a href="https://medienportal.siemens-stiftung.org/de/home">https://medienportal.siemens-stiftung.org/de/home</a>	Unterrichtsmaterialien für MINT-Fächer	Hier stehen interaktive Lern- und Wissensmedien zur Verfügung. Die Experimente, Rätsel, Tests, Lernspiele und Erklär-Videos können die Schülerinnen und Schüler zum Lernen oder für Referate verwenden.
<a href="https://www.smz-karlsruhe.de/unterricht-und-lernen/online-workshops/">https://www.smz-karlsruhe.de/unterricht-und-lernen/online-workshops/</a>	Online-Workshops für Schülerinnen und Schüler	Das Stadtmedienzentrum Karlsruhe am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ) bietet zahlreiche Online-Workshops für Schülerinnen und Schüler an allgemeinbildenden Schulen an. Die Themen reichen von Hörspielproduktion mit „Audacity“ (PC) oder der App "Garageband" (iOS) oder Programmieren mit SCRATCH bis hin zum Erstellen von Trickfilmen und Erklärvideos mit "Stop Motion Studio" oder "Explain Everything". Auch Filmschnitt mit iMovie (iOS) kann hier erlernt werden.
<a href="https://www.planet-schule.de/">https://www.planet-schule.de/</a>	MINT-Dokumentationen	Der SWR (Südwestrundfunk) und der WDR (Westdeutscher Rundfunk) bieten im Planet-Schule informative Filme an. Zusatzmaterial,

		wie übersichtlich zusammengestellte Hintergrundinformationen oder passende Lernspiele, ergänzt das Angebot.
<a href="http://www.hbg-biologie.de/index.html">http://www.hbg-biologie.de/index.html</a>	Oberstufe – Biologie	Themen aus dem Biologieunterricht selbstorganisiert erarbeiten und wiederholen.
<a href="http://kappenberg.com/akminilabor/apps/start.html">http://kappenberg.com/akminilabor/apps/start.html</a>	Chemie	Interaktive Übungen und Erklärungen zu zahlreichen Chemiethematen, sehr übersichtlich angeordnet.
<a href="https://app.code-it-studio.de/">https://app.code-it-studio.de/</a>	Informatik – Programmieren lernen	Programmierkurse, Tutorials, Makerbereich
<a href="https://www.think-ing.de/materialien/low-cost-high-tech-freihandversuche-physik">https://www.think-ing.de/materialien/low-cost-high-tech-freihandversuche-physik</a>	Sekundarbereich I und II - Physik	60 Freihandversuche aus dem Bereich Physik regen mit wenig Materialaufwand zum Ausprobieren und Lernen an.
<a href="https://www.helmholtz.de/fileadmin/user_upload/06_jobs_talente/Schuelerlabore/Helmholtz_Schuelerlabore_Brochure2018_A5_web2.pdf">https://www.helmholtz.de/fileadmin/user_upload/06_jobs_talente/Schuelerlabore/Helmholtz_Schuelerlabore_Brochure2018_A5_web2.pdf</a>	Grundschule, Sekundarstufe I – MINT-Fächer	Kurze Experimente wie „Lochkamera zum Selberbauen“ oder „Elektrisch leitfähige Knete“ machen Spaß beim Ausprobieren und erklären spielerisch naturwissenschaftliche Zusammenhänge.
<a href="https://www.wissenschaftsjahr.de/2019/jugendaktion/">https://www.wissenschaftsjahr.de/2019/jugendaktion/</a>	Sekundarstufe I und II - Informatik	„Mensch, Maschine!“ ist ein gemeinsames Projekt des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, der Universität Paderborn und der Deutschen Telekom Stiftung. Spielerisch lernen die Schülerinnen und Schüler, wie Künstliche Intelligenz (KI) funktioniert und sich vom menschlichen Denken unterscheidet.