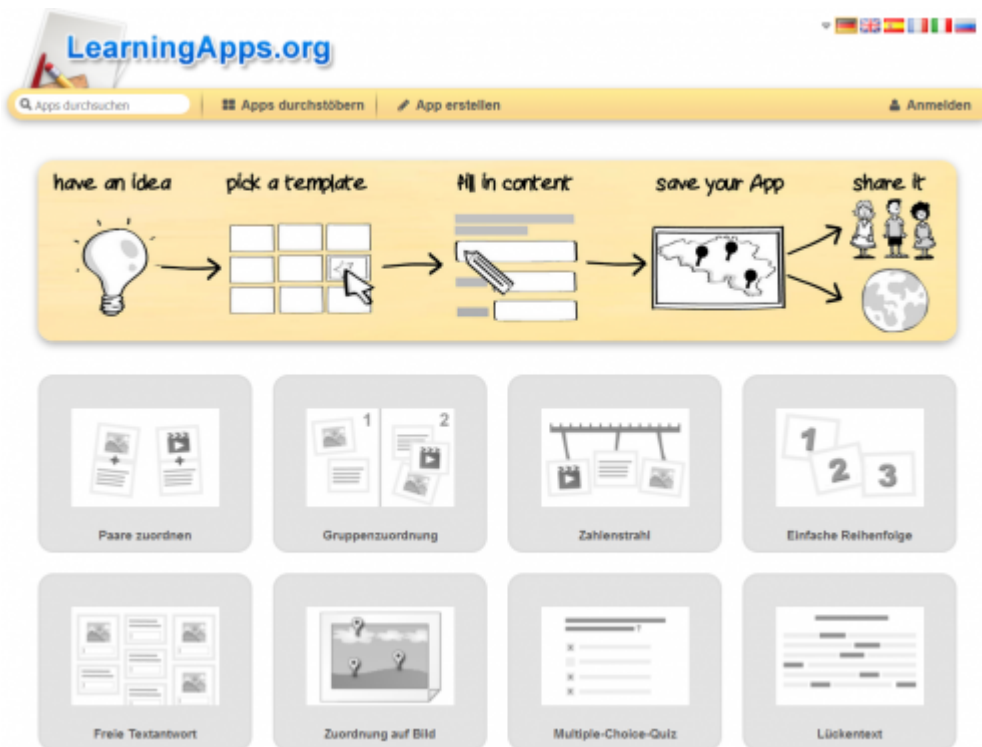




# LearningApps.org

Die Webseite [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org) ist eine Web 2.0 Plattform, mit der man multimediale Lernbausteine („Apps“) selbst erstellen und verwalten kann. Hierfür stehen über 20 unterschiedliche Vorlagen („Templates“) wie beispielsweise „Paare zuordnen“ oder „Multiple Choice“ zur Verfügung. Darüber hinaus hat man Zugriff auf einen umfangreichen und nach Schulfächern sortierten Materialpool. Diese fertigen Apps kann man sehr einfach verändern und eine Kopie im eigenen Account speichern.

LearningApps.org wurde im Rahmen eines Forschungsprojekts der PH Bern in Kooperation mit der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, der Hochschule Zittau/ Görlitz und einer Vielzahl von Lehrerinnen und Lehrern entwickelt.



## 1. Grundlagen kennenlernen

Lernen Sie die grundlegenden Funktionen von LearningApps.org kennen, indem Sie den QR Code scannen oder auf die Grafik klicken (Weiterleitung zu YouTube).



(Stand: 03.10.2017)

## 2. Selbst ausprobieren

Erstellen Sie eine eigene LearningApp zu einem Thema Ihrer Wahl. Suchen Sie sich anschließend eine vorhandene App aus dem Katalog aus und passen Sie diese an.

### Voraussetzungen:

- ein eigenes kostenloses Konto erstellen oder die [Fortbildungszugangsdaten](#) verwenden
- digitale Endgeräte, im idealfall mobile Endgeräte mit QR-Reader App (z.B. iPad)
- Internetverbindung/ WLAN (browserbasiert)

### a) eigene App erstellen

1. Gehen Sie auf <https://learningapps.org/>
2. sehen Sie sich bei Bedarf das Tutorial auf der Startseite an.
3. Klicken Sie auf „App erstellen“ und verschaffen Sie sich einen Überblick über die vorhandenen Vorlagen.
4. wählen Sie eine Vorlage passend zu Ihrem Thema aus.
5. Füllen Sie diese App nun mit Inhalt.
6. Speichern Sie die App in Ihrem (oder dem Fortbildungs-) Konto ab.
7. Überprüfen Sie Ihre App und passen Sie sie ggfs. weiter an.
8. Speichern Sie den generierten QR Code ab oder teilen Sie Ihre App via Link mit anderen.

### b) vorhandene App anpassen

1. erstellen Sie weitere Differenzierungsstufen Ihrer App: „ähnliche App erstellen“ > Titel und Inhalt der App anpassen > „App speichern“.
2. suchen Sie im Materialpool nach einer beliebigen App und passen Sie diese ebenfalls nach Ihren Bedürfnissen an.

### c) weitere Funktionen zum Ausprobieren:

- Erstellen Sie unterschiedliche Ordner in Ihrem Konto (z.B. Schulfächer) und sortieren Sie Apps darin.

### Tipps:

- Erstellen Sie blitzschnell verschiedene Niveaustufen einer App über „App anpassen“.
- Stellen Sie den Schülern die Apps über den generierten Vollbildlink als QR-Code zur Verfügung. Man muss sich nicht anmelden und es werden keine personenbezogenen Daten gebraucht.
- Ergebnissicherung einer LearningApp lässt sich ganz einfach realisieren, indem die SchülerInnen einen Screenshot des Ergebnisses machen und an Sie verschicken.

### 3. Einsatz im Unterricht

- Gemeinsame Ergebnissicherung am Beamer/ dem interaktiven Whiteboard
- Einbinden in kooperative Lernformen
- Einbindung in Unterrichtsmaterial via QR-Code: Arbeitsblätter, Lerntheken, Wochenpläne, Plakate ...
- SuS erstellen eigene LearningApps und stellen diese ihren Mit-SuS zur Verfügung (Transfer).

### 4. Für Interessierte

- Infoblatt zu Learning Apps
- Beispiele Apps: [Memory: Sinn-Sinnesorgan](#), [Bild-Zuordnung: menschliches Ohr](#), [Millionenspiel: menschliche Verdauung](#), [Tabelle: Dezimalbrüche multiplizieren](#), [Gruppenzuordnung: Würfelnetze](#), [Paare zuordnen: Vorgangsbeschreibung](#), [Lückentext: Verben im Präsens](#), [Video mit Einblendungen: Vorgangsbeschreibung](#) [Papierhut falten](#), [Reihenfolge: Vorgangsbeschreibung](#) [Toast](#)

### 5. Lizenz

Autor: Philipp Staubitz & Christian Albrecht

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:learningapps&rev=1574082793>

Last update: **2019/11/18 14:13**

