

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: "LearningApps" im Englischunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Auf einen Blick

Baustein 1

Was bietet *LearningApps*?

Baustein 2

Wie können Sie *LearningApps* in 5 Stufen nutzen? –
Eine Gebrauchsanleitung

- Stufe 1:** Nutzung vorhandener Apps
- Stufe 2:** Anpassung oder Überarbeitung vorhandener Apps
- Stufe 3:** Erstellung eigener Apps
- Stufe 4:** Einrichtung von *LearningApps* als Lernplattform für die eigene Klasse
- Stufe 5:** Erstellung von Apps durch die Lernenden im Rahmen eines Unterrichtsprojekts
-

Baustein 3

Methodisch-didaktische Chancen und Grenzen anhand von
Praxisbeispielen im Fach Englisch

- a) Ersetzung** Technik ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, ohne funktionale Änderung
- b) Erweiterung** Technik ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, mit funktionaler Verbesserung
- c) Änderung** Technik ermöglicht beachtliche Neugestaltung von Aufgaben
- d) Neubelegung** Technik ermöglicht das Erzeugen neuartiger, unvorstellbarer Aufgaben
-

Baustein 4

Fazit

Baustein 5

LearningApps – Eine Kompakt-Anleitung

Richtig zugeordnete Paare werden automatisch grün markiert, während falsch zugeordnete Paare rot umrandet erscheinen. Die Lernenden können erneut überlegen, ihre Zuordnungen ändern und schließlich erneut auf das Häkchen klicken, um sich zu versichern, am Ende die richtige Lösung gefunden zu haben. Bei den meisten Apps wird nach zwei Fehlversuchen die richtige Lösung enthüllt. Die App gibt damit **also zum gewünschten Zeitpunkt unmittelbare Rückmeldung** im Lernprozess. Problematisch könnte hierbei sein, dass es die Schülerinnen und Schüler zu sinnlosen Ratespielchen verleitet. Dieses Problem können Sie auch im Unterricht thematisieren.

Stufe 2: Anpassung oder Überarbeitung vorhandener Apps

Zwar finden Sie eine große Zahl an öffentlich zugänglichen *LearningApps*, sicherlich entspricht die konkrete inhaltliche Umsetzung aber nicht immer den eigenen Vorstellungen oder unterrichtlichen Anforderungen. Über den blauen Button links unten „**ähnliche App erstellen**“ gelangen Sie unter die Oberfläche der App und können dort innerhalb weniger Minuten kleine Fehler oder Unachtsamkeiten ausbessern oder **Inhalte ersetzen, verändern, löschen oder ergänzen**.

Wichtiger Hinweis zur Beruhigung: Die dann abgespeicherte App ist eine persönliche Kopie der ursprünglichen App, die unverändert bestehen bleibt. Man muss also keine Bedenken haben, dass man auf diese Weise die Arbeit eines anderen Autors bzw. einer anderen Autorin beeinträchtigt.



Der große Vorteil von *LearningApps* besteht darin, dass **bei allen Vorlagen der Aufbau und die Bedienung** – sowohl beim Anpassen als auch beim Neuerstellen – **grundsätzlich gleich** ist:

Als **Einleitung** ist ein aussagekräftiger Titel und eine klar verständliche Aufgabenstellung sinnvoll, die den Lernenden eine deutliche Orientierung geben. Als Anzeigesprache der App sollte die jeweilige Zielsprache gewählt werden

Titel der App Anzeigesprache 

MATHEMATIK Brüche/Prozent

Aufgabenstellung

Geben Sie eine Aufgabenstellung zu dieser App ein. Diese wird beim Start eingeblendet. Benötigen Sie diese nicht, lassen Sie das Feld einfach leer.

Es folgt das **Herzstück** jeder App-Vorlage, denn hier werden die fachlichen Inhalte eingegeben (hier am Beispiel eines Multiple-Choice-Quiz). Die Details unterscheiden sich je nach Vorlage, die Darstellungsweise ist jedoch immer gleich. Statt Text können Sie auch Bild-, Audio- oder Video-Material einbinden. Außerdem können Sie Lösungshinweise oder Erklärungen einfügen.

Fragen und Antworten

Geben Sie hier bis zu 15 Fragen und deren mögliche Antworten an.

Frage:	 <input <="" input="" type="text" value="A Wieviel sind 6/48?"/>	Hinweis:	<input type="text"/>
Richtige Antwort:	 <input <="" input="" type="text" value="A 12.5%"/>	Hinweis:	<input type="text"/>
Falsche Antwort:	 <input <="" input="" type="text" value="A 12.25%"/>	Hinweis:	<input type="text"/>
Falsche Antwort:	 <input <="" input="" type="text" value="A 15.22%"/>	Hinweis:	<input type="text"/>
Falsche Antwort:	 <input <="" input="" type="text" value="A 13.113%"/>	Hinweis:	<input type="text"/>

