

Einführung zu "Learning Apps"

Dieser Text soll Ihnen Basisinformationen zum didaktischen Konzept sowie zur konkreten Anwendung der *Learningapps* (<http://learningapps.org>) geben.

Learning-Apps für aktuelle Hefte

Vielfalt und Toleranz - „Ich bin ja wirklich tolerant, aber...“

Matrix - enthält mehrere Apps zum Thema "Vielfalt und Toleranz - „Ich bin ja wirklich tolerant, aber...“

- *Vielfalt und Toleranz - „Ich bin ja wirklich tolerant, aber...“* (<https://learningapps.org/display?v=pvfo53knc19>)

Die Apps zum aktuellen Heft kannst du hier direkt ausprobieren:

Legalize Cannabis? - „Verboten, weil es illegal ist!“

Matrix - enthält mehrere Apps zum Thema "Legalize Cannabis? - „Verboten, weil es illegal ist!“

- *Legalize Cannabis? - „Verboten, weil es illegal ist!“* (<https://learningapps.org/display?v=pu7wfnfg219>)

Die Apps zum aktuellen Heft kannst du hier direkt ausprobieren:

Matrix der Learning Apps

- + Vielfalt und Toleranz - „Ich bin ja wirklich tolerant, aber...“
- + Legalize Cannabis? - „Verboten, weil es illegal ist!“
- + Unser Trinkwasser – von Geschäften und Konflikten
- + Unsere Tour durch die EU - eine spielerische Reise
- + Kommunalwahlen in BaWü – wählen gehen am 26. Mai 2019
- + It's a plastic world – ersticken wir am Plastikmüll?
- + „Digitale Revolution“ und BGE* – werden wir überflüssig?
- + Diagnose „Handysucht“ – Gefahr oder Hysterie?
- + Fake News – ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt!
- + Esst euch fit – und die Umwelt gleich mit!
- + Werbung 2.0 – Information oder Abzocke?
- + Dein Referat – einfach copy & paste?
- + Bundestagswahl 2017
- + (Elektro-)Mobilität – wo geht die Reise hin?
- + DU zahlst Opas Rente und kriegst selbst mal nix? (1/2017)
- + Energiewende – Rettung für das Weltklima? (3/2016)
- + Briten-Referendum: Brexit - bricht die EU auseinander? (2/2016)
- + Hate Speech - gegen Hass im Internet (1/2016)
- + TTIP-Freihandelsabkommen - Chance oder Risiko? (3/2015)

- + Konflikte, Krisen, Kriege... keine Chance für den Frieden? (2/2015)
- + Auf der Flucht (1/2015)
- + Demokratie - ist mir doch egal?! (5/2014)
- + Medien in der Demokratie - Mittler oder Macher? (1/2013)
- + Deine Grundrechte - und wie sie Dich schützen (4/2012)
- + Lobbyismus - Die Mächtigen der Republik (3/2012)
- + Wahlen und Demokratie (1/2011)

Was sind "Learning Apps" überhaupt?

Die Seite *Learningapps.org* (<http://learningapps.org>) wurde von der Universität Mainz entwickelt und gibt Lehrern und anderen im Bildungssektor arbeitenden die Möglichkeit, ihre Lerninhalte in vorgefertigte Musterapps einzutragen. Diese Apps sind sehr vielfältig nutzbar und ermöglichen interaktives Lernen und verinnerlichen des im Unterricht Erlernten.

Interaktives Lernen mit den Medien Computer/ Smartphone ist vor allem deshalb wünschenswert, weil die heutigen Schüler sehr technikorientiert sind und sich möglicherweise von den klassischen Unterrichtsmethoden gelangweilt fühlen.

Denn was die interaktiven Apps vor allem bringen sollen, ist Spaß am Lernen sowie die Auseinandersetzung mit Technik, bei der es nicht um Unterhaltung geht. Es geht also darum, Lernen attraktiver zu machen.

Es ergeben sich hier aber auch Lerneffekte für weniger technikaffine Lehrkräfte. Durch die Auseinandersetzung mit diesen sogenannten Neuen Medien werden Sie mehr Möglichkeiten zur Unterrichtsgestaltung bekommen und sich durch Ihre medialen Kenntnisse auch den Respekt der Schüler erwerben.

Wie nutzt man Learning Apps?

Die Apps werden per *QR-Code* (https://en.wikipedia.org/wiki/QR_code) in die Print-Version der „mach's klar“ Hefte eingebettet. Mit der entsprechenden *Smartphone-App* (https://de.wikipedia.org/wiki/Mobile_App) (diese kann in jedem gängigen Smartphone App-Store kostenlos heruntergeladen werden) kann dieser dann gescannt werden und führt direkt zur entsprechenden Learningapp. Um den QR-Code erfolgreich scannen zu können ist eine Internetverbindung nötig.

Die Learning Apps werden außerdem auf der Homepage von „mach's klar“ (lpb-home/machsklar) verlinkt, sodass Sie diese auch über den Computer aufrufen können. Die Apps fungieren dabei teilweise als Ersatz für die in den Heften gestellten Aufgaben. Teilweise sind sie jedoch auch losgelöst von den Aufgaben oder dienen als Ergänzung. Es ist in jedem Fall sinnvoll, bei der Planung des Unterrichts alle Apps einmal selbst auszuprobieren.

Auf der Seite *Learningapps.org* gib es auch ein sehr zu empfehlendes *Tutorial* (<http://learningapps.org/tutorial.php>)!

Um die Seite effektiv nutzen zu können, richten Sie ein Konto ein. Dieses ist kostenlos und benötigt lediglich eine E-Mail Adresse.

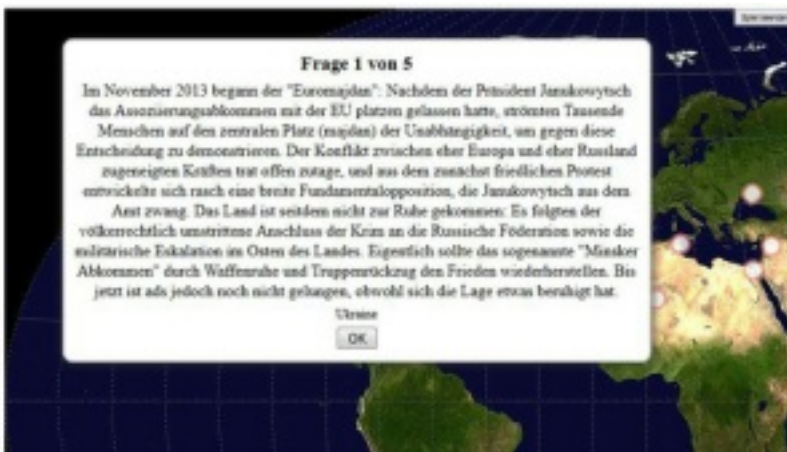
Welche Arten von Learning Apps gibt es?

Zuordnung von Paaren



Hier werden meist Bilder und Aussagen o.Ä. durch *drag&drop* (https://de.wikipedia.org/wiki/Drag_and_Drop) zueinander geordnet. Dieses Spiel schafft vor allem durch das Bildmaterial und die intuitive Steuerung einen einfachen Einstieg in das Thema und kann sowohl in Einzel-, – als auch in Gruppenarbeit gelöst werden.

Zuordnung auf der Landkarte



In diesen Apps sollen meist Attribute oder Ähnliches auf einer physischen Weltkarte zu Ländern zugeordnet werden. Die Ländernamen sind hierbei angegeben. Diese Aufgabe schafft geographische Kenntnisse sowie Wissen über bestimmte Länder, die eher außerhalb des Schülerfokus liegen, aber dennoch sehr wichtig sind (Arabien, Asien, Afrika..)

Gruppenzuordnung



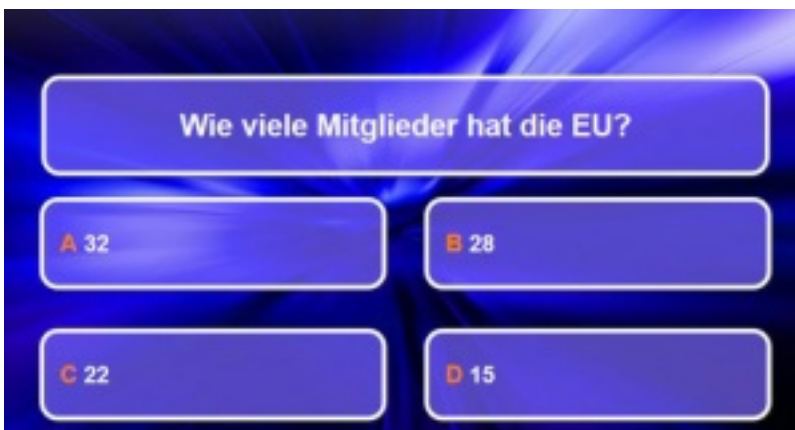
Die Gruppenzuordnung funktioniert genauso wie die Paarzuordnung. Einziger Unterschied ist die Möglichkeit, mehrere Attribute zu einem Träger zuzuordnen. Stellen Sie jedoch klar, dass die Abgrenzungen zwischen den Gruppen nicht immer so eindeutig sind, wie es die App vorgibt.

Lückentext



Die App funktioniert genauso wie ihr Print-Zwilling: Die Schüler müssen die Lücken mit einem der passenden Wörtern füllen, die unter der Lücke angegeben werden.

"Wer wird Millionär?"



Die virtuelle Darstellung eines Fragenkatalogs im Stile von Günther Jauchs erfolgreicher Fernsehshow. Kann sehr gut mit der gesamten Klasse gespielt werden. Je nach Thema auch als Einstieg geeignet.

Video-Einblendung



Bei dieser App läuft eine Videodatei im Hintergrund ab. An bestimmten Stellen wird das Video unterbrochen und die Schüler beantworten Fragen oder bearbeiten Aufgaben zum bis dahin Gesehenen. Der Vorteil hier ist die Verknüpfung von Unterhaltung mit Schulaufgaben ohne dass es dabei langweilig wird. Außerdem verhindert die App, dass die Schüler auf Videoplattformen wie Youtube herumstöbern, anstatt ihrer Aufgaben.

Nutzung von Learning Apps im Unterricht

- 1.) **Im Frontalunterricht:** Auflockerung eines kurzen Vortrags etc. durch das gemeinsame Lösen des Millionenspiels oder eine Gruppenzuordnung mit anschließender Diskussion. Benötigt werden ein Beamer und ein Computer.
- 2.) **Als Hausaufgabe:** Hierbei muss erst eine „Klasse“ (Anleitung dazu) gebildet werden. Die Klasse schreibt vor, welche Apps bearbeitet werden müssen und stellt außerdem eine Statistik zur Verfügung, die es Ihnen ermöglicht, die Erledigung zu kontrollieren.
- 3.) **Bearbeitung der Apps im Computerraum:** Die Schüler können je nach Rechneranzahl allein oder in Gruppen die Apps bearbeiten. Nutzen Sie hierfür die Linkliste auf der „mach's klar“ Homepage oder die Methode der „Klasse“.
- 4.) **Nutzung im Unterricht:** Die Schüler nutzen die Printversion und scannen selbstständig die QR-Codes. Grundlage hierfür ist natürlich die Smartphone-App zum Scan. Die könnte die Schüler einfach bei sich daheim herunterladen. Aber Achtung: Diese Art der Nutzung ist nicht zu empfehlen, wenn im Schulgebäude kein WLAN für die Schüler freigeschaltet werden kann!

Folgen Sie uns auf

