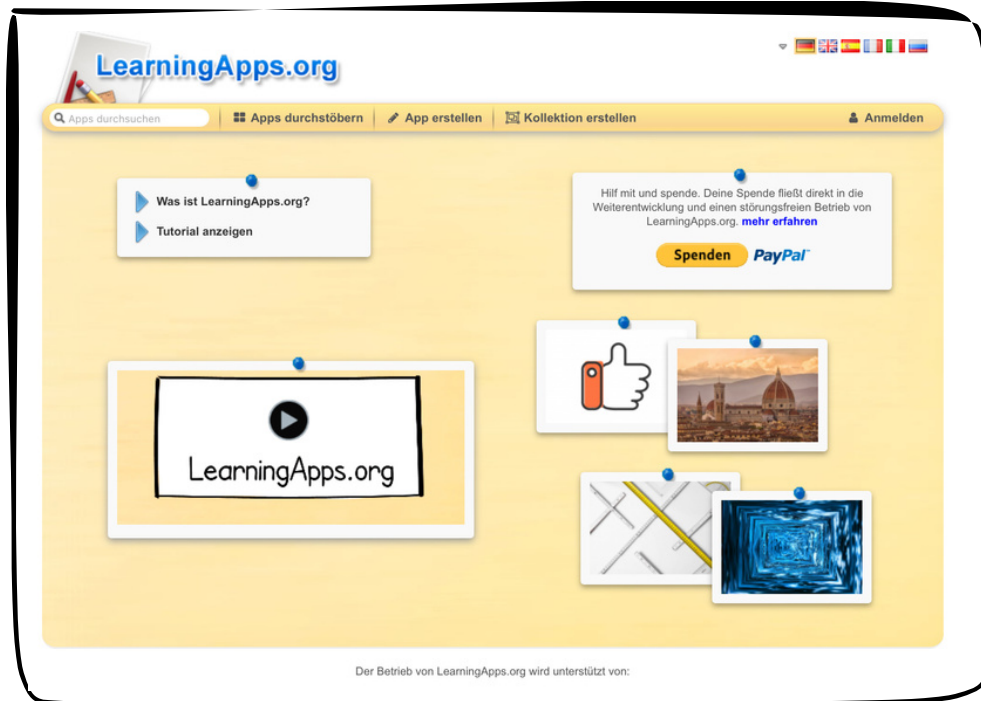


LearningApps

Tutorial

Das Tutorial soll einen Überblick über relevante Funktionen der Online-Plattform geben und ist eine Ergänzung zu meinem Workshop “LearningApps - schnell und einfach interaktive Aufgaben erstellen und in den Unterricht integrieren”.



Seite 2	Überblick über die Grundfunktionen
Seite 3	Meine Sachen
Seite 4	Kollektionen erstellen
Seite 5	Eine App verändern und speichern
Seite 6	Apps durchstöbern, verändern und speichern
Seite 7	Eine App erstellen (1/2)
Seite 8	Eine App erstellen (2/2)
Seite 9	Lösungen zu den Aufgaben anzeigen
Seite 10	Gegeneinander spielen - Ablauf aus Schülersicht
Seite 11	Eine App bereitstellen
Seite 12	Apps anderer Lehrkräfte in den eigenen Account übertragen
Seite 13	Kollektionen von Lernenden erstellen lassen
Seite 14	korrigierte Apps in eine eigene Kollektion überführen

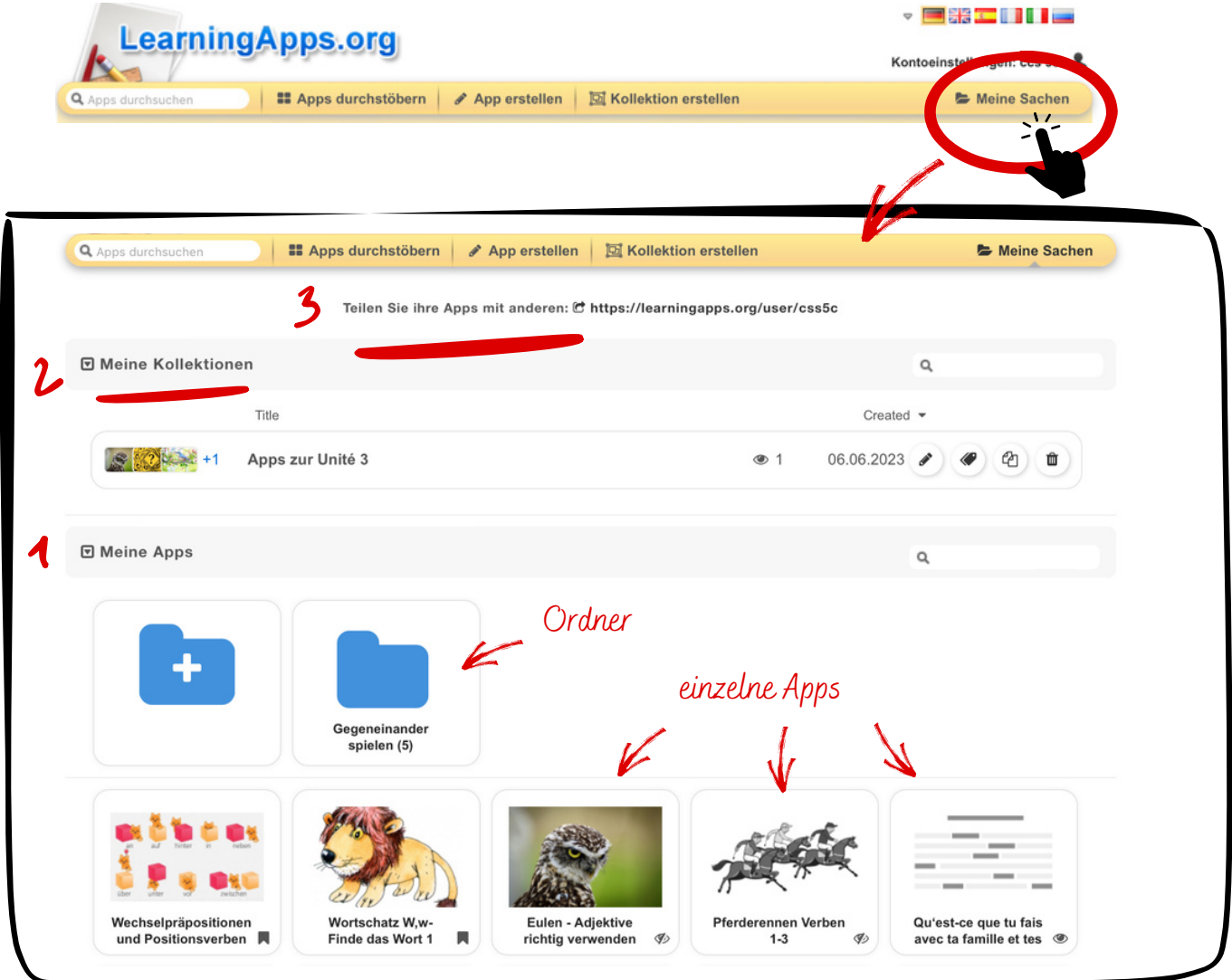
Überblick über die Grundfunktionen



- 1 In den Kontoeinstellungen können Sie Ihr Profil bearbeiten sowie Ihr Passwort und Ihre hinterlegte Emailadresse ändern.
- 2 In "Meine Sachen" sind Ihre angepassten und selbst erstellten Apps sowie die von Ihnen ausgewählten öffentlichen Apps gespeichert.
- 3 Hier können Sie öffentliche Apps nach verschiedenen Kriterien suchen oder ein beliebiges Stichwort für die Suche eingeben.
- 4 Es gibt 21 Vorlagen, die Sie mit Ihren eigenen Inhalten füllen können um eine LearningApp zu erstellen.
- 5 Sie können beliebig viele Ihrer Apps zu "Kollektionen" zusammenfügen und diese Ihren Schülern mit nur einem Link oder QR-Code zur Verfügung stellen.

Meine Sachen

Im Verzeichnis “Meine Sachen” werden Ihre gespeicherten Apps, Ordner und Kollektionen verwahrt.



- 1 Hier finden Sie alle Ihre gespeicherten Apps. Nach dem Speichern stehen Ihnen diese zunächst einzeln zur Verfügung, Sie können die Apps aber auch in Ordnern zusammenfassen.
- 2 Sie können den Lernenden Ihre Apps einzeln oder in Kollektionen zur Verfügung stellen. Sie können beliebig viele Apps zu einer Kollektion zusammenfassen und diese mit Ihren Schülern über einen einzigen Link / QR-Code als App-Sammlung teilen.
- 3 Mit diesem Link können Sie Ihre auf "öffentlich" gestellten Apps anderen Nutzern zur Verfügung stellen. Die Apps können vom Link-Empfänger aufgerufen und in seinem Konto gespeichert werden. Veränderungen in Ihrem eigenen Konto können damit nicht verursacht werden.



Apps, die Sie in “Meine Sachen” löschen können nicht wiederhergestellt werden und werden auch aus den Kollektionen gelöscht.

Kollektionen erstellen

Apps durchsuchen

Apps durchstöbern

App erstellen

Kollektion erstellen

Meine Sachen

Anzeigesprache

Apps der Unité 3

Apps

+ App hinzufügen

Apps nacheinander freischalten

Voreingestellt ist, dass die Apps in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden können. Optional können die Apps nur nacheinander bearbeitet werden, wenn jeweils die vorherige gelöst wurde.

☐ Apps nacheinander freischalten

Arbeitsstand verfolgen

Die Lernenden können sich eintragen, nachdem sie eine App gelöst haben. Die Lehrperson kann sich so eine Übersicht der Arbeitsstände anzeigen lassen. Die Arbeitsstände werden nach einem Jahr automatisch gelöscht. Hinweis: Bei Unterricht in mehreren Klassen sollten die Lernenden z.B. immer ihre Klasse vor ihrem Namen angeben.

☒ Arbeitsstand verfolgen

Zur Überprüfung der Mitarbeit im Unterricht mit Einschränkung geeignet: die Schüler haben immer die Wahl, ob sie Ihren Namen angeben wollen und der Lernende erhält für jede begonnene App ein Häkchen, egal ob die Übung beendet wurde oder nicht.

Apps erstellen / hinzufügen erlauben

Alle können Apps in dieser Kollektion erstellen und teilen. Dazu wird kein LearningApps-Konto benötigt. Diese Option kann jederzeit wieder deaktiviert werden.

☒ Apps erstellen / hinzufügen erlauben

Wie Sie von Schülern erstellte Apps korrigieren können, erfahren Sie auf Seite 14.

Hintergrundbild (optional)

Wählen Sie optional ein Hintergrundbild für diese Kollektion aus.

Bild wählen

Größe: 0 x 0

editieren

Feedback (optional)

Geben Sie optional einen Text an, der eingeblendet wird, wenn alle Apps gelöst wurden.

Super! Du hast alle Aufgaben bearbeitet!

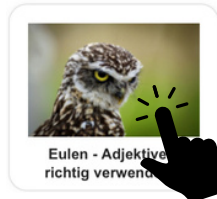
Beschreibung / Hinweise beim Start (optional)

Dieser Text wird optional beim Start der Kollektion eingeblendet.

Kollektion speichern

Eine App verändern und speichern

Öffnen Sie eine App, die Sie bei **Apps durchstöbern** gefunden haben



Eulen - Adjektive richtig verwenden 2023-03-26 (2023-03-26)

Die Tiere sind jung. Die Augen sind riesig. Die Flügel sind lang. Die Eule ist groß.

Der Flügel ist lang. Der Schnabel ist gekrümmt.

Die Nacht ist dunkel. !!!!!ACH-TUNG!!!!

Der Flug ist ge-

Aufgabe

1) Lies den Satz!
2) Lösung: **Artikel - Adjektiv - Nomen**

Das Ohr ist groß.
Lösung: **das große Ohr**

OK

ähnliche App erstellen

merken in "Meine Sachen" **CAUTION 3**

1 Lassen Sie sich die App auf dem ganzen Bildschirm anzeigen (full screen) und probieren Sie die App aus.

2 Erstellen Sie hier eine Kopie der App, um die Inhalte entsprechend Ihren Vorstellungen anzupassen.

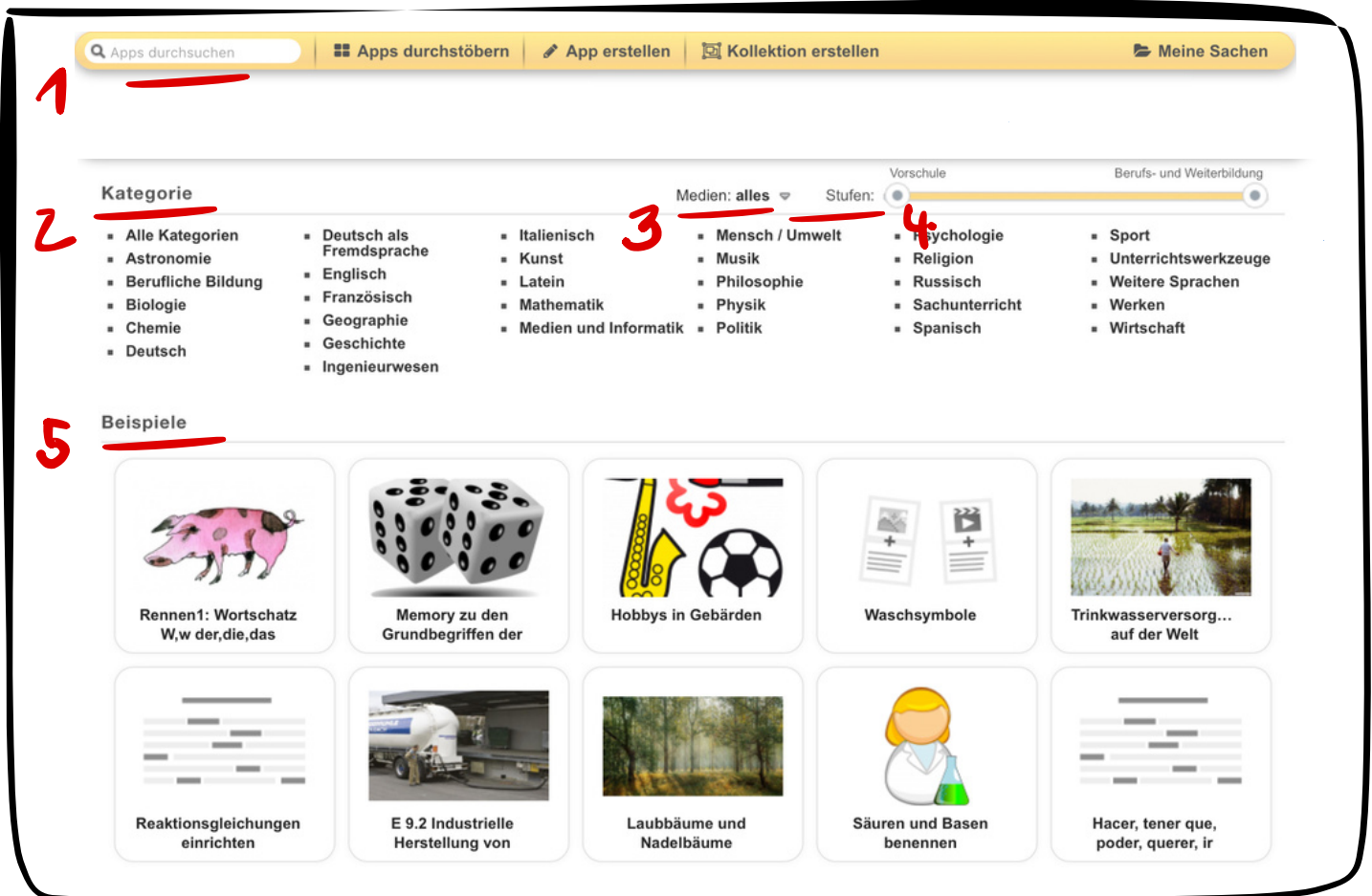
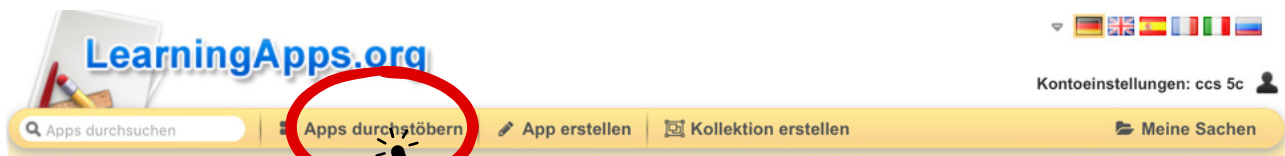
→ *wie passe ich Inhalte an? Mehr auf Seite 8*

3 Wenn Sie die Inhalte der App nicht verändern wollen, können Sie hier einen Link der App in Ihrem Verzeichnis speichern.



Wenn der Autor seine App löscht oder auf "privat" stellt, haben Sie keinen Zugriff mehr auf die App. Wählen Sie daher immer besser "ähnliche App erstellen" um eine wirkliche Kopie der App in Ihrem Verzeichnis zu haben, selbst wenn Sie im folgenden Schritt keine Inhalte verändern.

Apps durchstöbern, verändern und speichern



- 1 Lassen Sie sich alle öffentlich gestellten Apps mit einem bestimmten Stichwort im Titel anzeigen.
- 2 Fokussieren Sie die Suche auf ein bestimmtes Fach.
- 3 Hier können Sie einstellen, ob Ihnen sämtliche verfügbaren Apps angezeigt werden sollen oder ob die Auswahl auf Apps beschränkt werden soll, die wahlweise Bild-, Audio- oder Videodateien enthalten.
- 4 Grenzen Sie die Suche auf die gewünschte Schulform ein.
- 5 Hier werden Ihnen alle Apps angezeigt, die Ihren bei 1 bis 4 eingestellten Suchkriterien entsprechen.

Eine App erstellen (2/2)

Inhaltsoptionen beim Erstellen und Verändern einer App

Nach Eingabe des Titels und der Aufgabenstellung haben Sie verschiedene Optionen zum Erstellen des Inhalts der App. Die wesentlichen Eingabeoptionen sind bei allen Formatvorlagen gleich oder sehr ähnlich.

The screenshot shows the 'Fragen' (Questions) section of an app creation tool. It displays two example questions, each with a 'Frage:' (Question) and 'Antwort:' (Answer) field. The 'Frage:' field has five options: 'Text', 'Bild' (Image), 'Text zu Audio' (Text to Audio), 'Audio', and 'Video'. The 'Antwort:' field also has the same five options. Below the 'Antwort:' field, there is a checkbox labeled 'Richtig?' (Correct?). At the bottom, there are two buttons: '+ weitere Antwortoption hinzufügen' (Add more answer options) and '+ weitere Frage hinzufügen' (Add more questions). Red numbers 1 through 7 are overlaid on the interface, indicating specific steps or options.

1 **A Text**
Geben Sie einen Text ein, den die Lernenden lesen müssen.

2 **Bild**
Suchen Sie als Aufgabe oder Fragenstellung ein Bild aus.

Three search options for images are shown: 'Bilder auf Pixabay, Wikipedia und Flickr (Urheberrecht beachten)' with a 'Bild suchen' button; 'Internetadresse eines Bildes eingeben (Urheberrecht beachten)' with a 'Bild verwenden' button; and 'Bild hier direkt eingeben oder hier klicken' with a dashed box for pasting a link.

3 **Text zu Audio**
Geben Sie den Hörtext und die entsprechende Sprache ein.

The 'Text zu Audio' interface shows a text input field with the word 'Salut' and a language dropdown menu set to 'Français'.

4 + 5 **Audio** **Video**
Suchen Sie bei Youtube nach Audio- oder Videodateien.

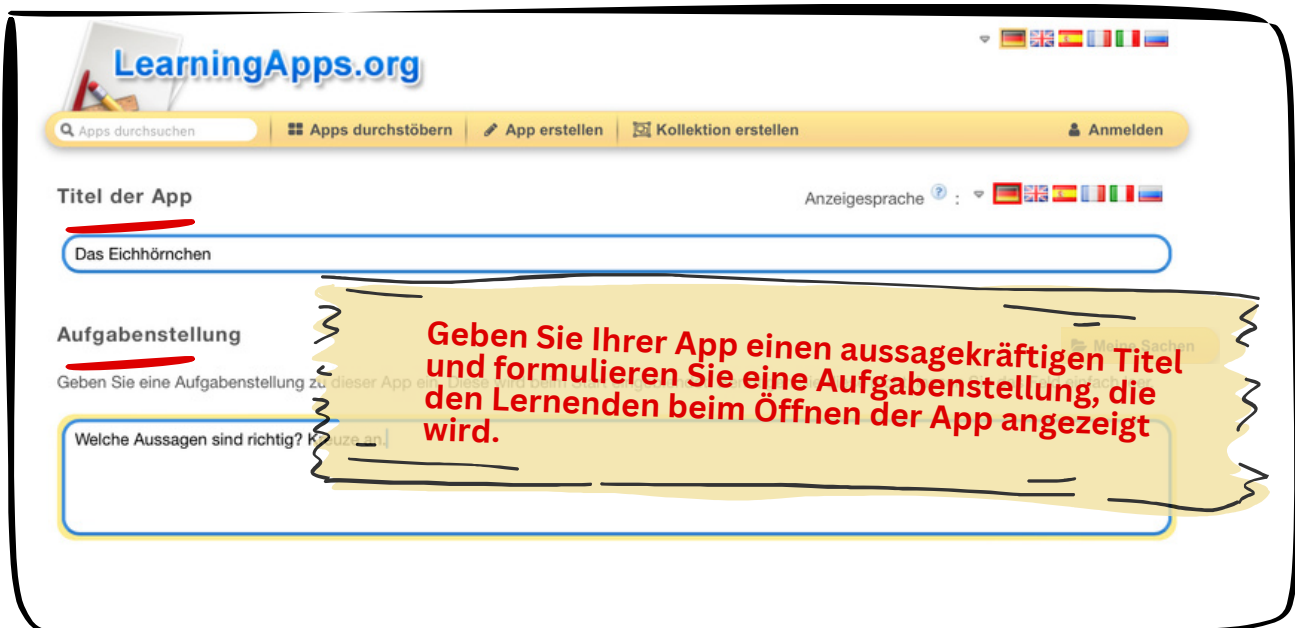
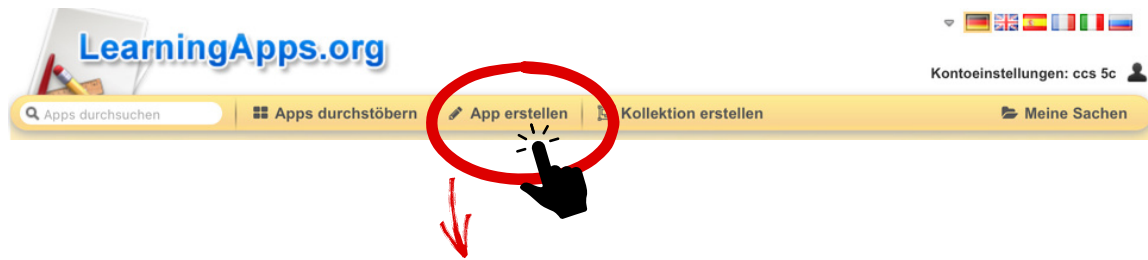
Two YouTube search interfaces are shown. The first is for 'Audio' with a 'Video suchen' button. The second is for 'Video' with a 'Video verwenden' button. To the right, there is a time selection button labeled 'Zeit: 0:00 - ∞'.

6 + 7 **+ weitere Frage hinzufügen**
Geben Sie weitere Fragen oder mehr Antwortmöglichkeiten ein.



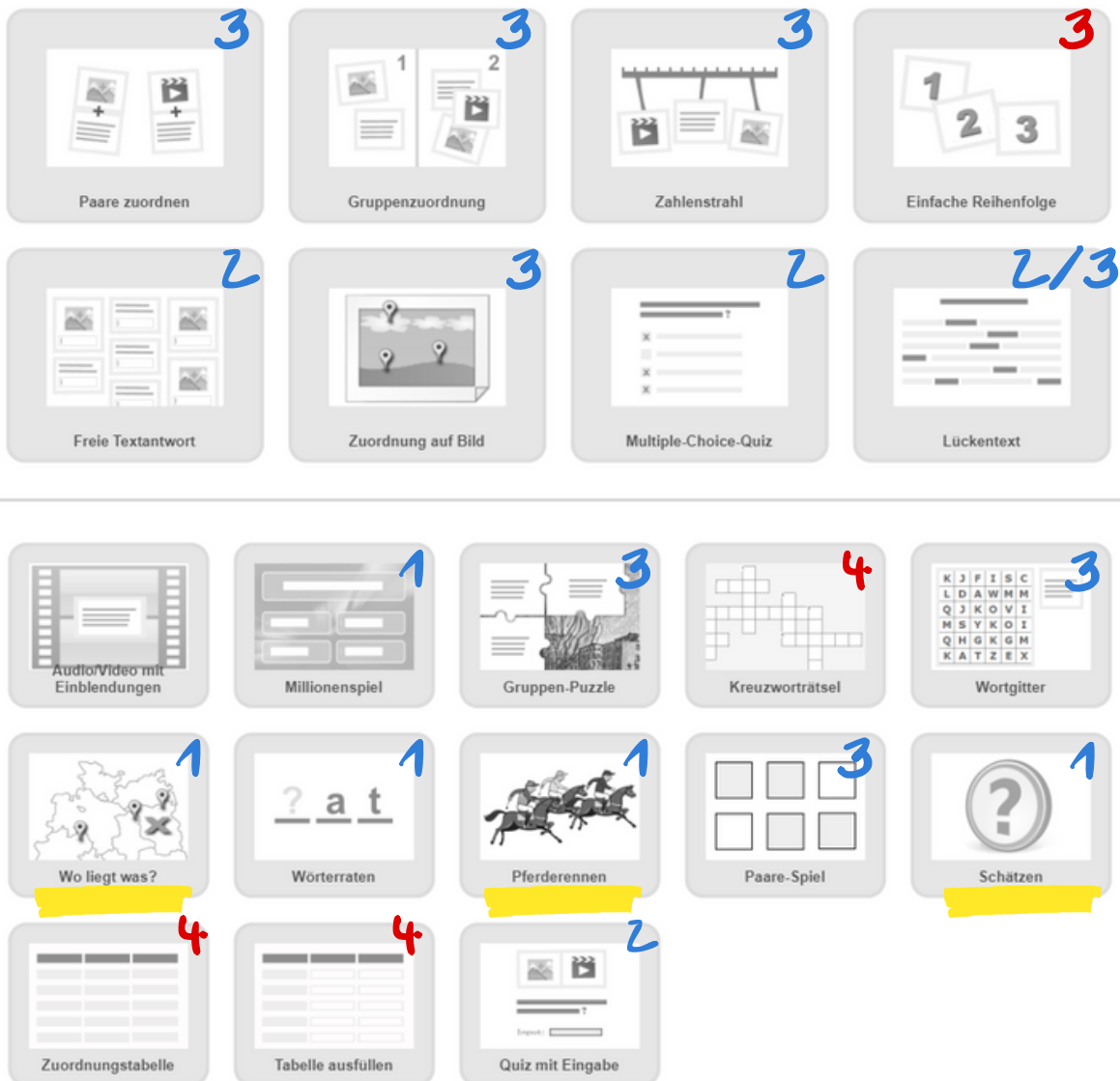
Wenn Sie nur einen bestimmten Ausschnitt aus der Audio- oder Videodatei benötigen, können Sie diesen hier auswählen.

Eine App erstellen (1/2)



Lösungen zu den Aufgaben anzeigen

Bei allen Vorlagen werden richtige Antworten in grün und falsche Antworten in rot angezeigt. Die korrekte Lösung können die Lernenden sich in den meisten Apps nach dem Bearbeiten anzeigen lassen.

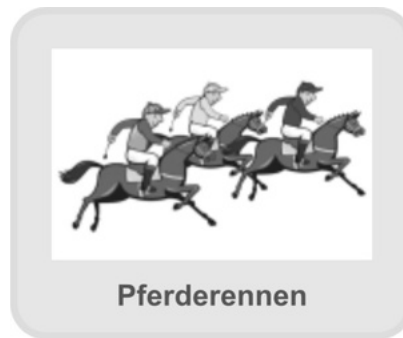


- 1 Die richtige Lösung wird nach der Eingabe angezeigt.
- 2 Die richtige Lösung kann nach (mehrmaliger) falscher Eingabe angeklickt werden.
- 3 Zuordnungsaufgabe: Die richtige Lösung wird nicht angezeigt, es kann aber so oft neu zugeordnet werden bis die Lösung stimmt.
- 4 Bei diesen Apps mit freier Texteingabe werden falsche Einträge zwar angezeigt und können korrigiert werden, es gibt für die Lernenden aber keine Möglichkeit die richtige Lösung aufzurufen, wenn sie nicht von alleine auf die Lösung kommen.

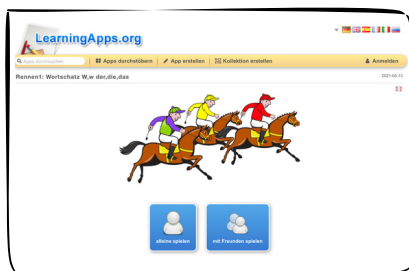
gelb markiert: Hier können mehrere Mitspielende gegeneinander antreten.

Gegeneinander spielen - Ablauf aus Schülersicht

In diesen drei Apps können je nach Spiel bis zu vier oder bis zu sechs Lernende gegeneinander antreten:

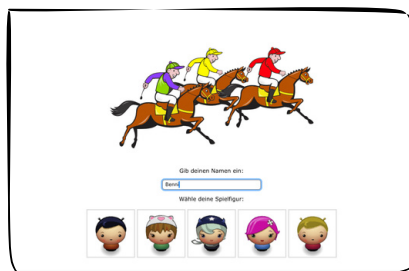


1



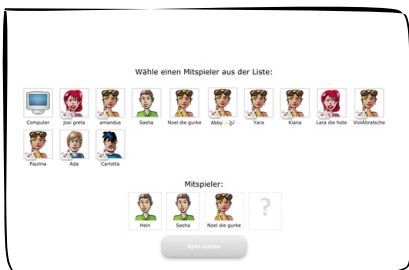
Wähle „mit Freunden spielen“.

2



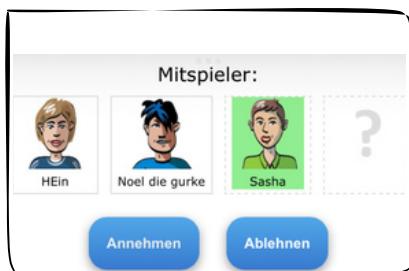
Gib deinen Namen ein und wähle eine Figur.

3



Du kannst nun weitere Mitspielende einladen, in der App gegeneinander anzutreten. Die Mitspielenden müssen dazu ebenfalls Schritt 1 und 2 ausgeführt haben. Wer sich bereits einer anderen Spielgruppe angeschlossen hat wird mit einem Joystick-Symbol gekennzeichnet und kann nicht eingeladen werden.

4



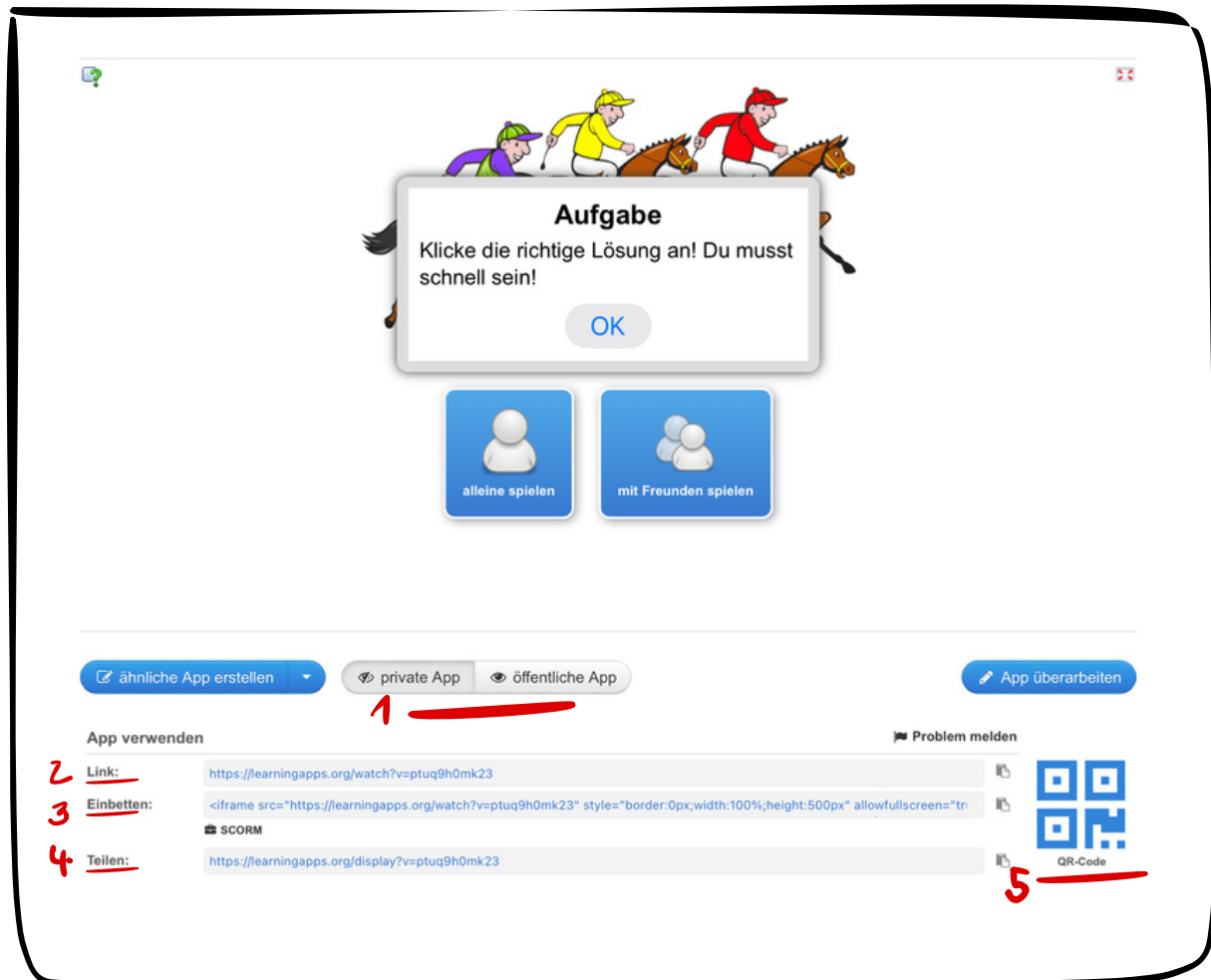
Wenn du in eine Spielgruppe eingeladen wirst, kannst du diese Einladung entweder annehmen oder ablehnen.



Die Spielgruppen sollten vor der Einwahl schon feststehen und es sollte klar sein, wer aus der Gruppe Schritt 3 ausführen und die anderen Mitspielenden aktiv einladen wird, ansonsten kann die Einwahl schnell unübersichtlich und zeitaufwendig werden.

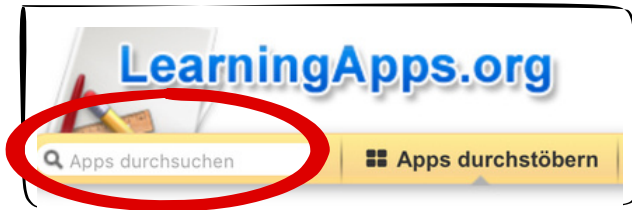
Eine App bereitstellen

Beim Auswählen einer eigenen oder öffentlich gestellten App erscheinen am unteren Bildrand verschiedene Möglichkeiten, wie ich diese App teilen kann.

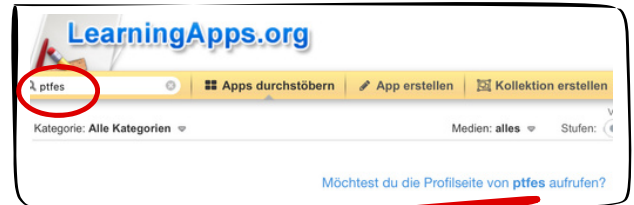


- 1 Entscheiden Sie, ob Ihre App veröffentlicht und beim Durchstöbern in den Suchergebnissen angezeigt werden soll.
- 2/5 Mit dem Link oder dem QR-Code können die Lernenden mit der App arbeiten, ohne über einen eigenen Account verfügen zu müssen.
- 3 Sie können eine App oder eine Kollektion mit diesem Code über die Funktion "Textfeld" in Ihren Moodlekurs einbetten. Die einzelnen Apps können dort dann ohne zusätzlichen Link direkt von den Lernenden ausgewählt werden.
- 4 Wenn Sie Ihre App teilen, brauchen die Lernenden einen eigenen Account, um die App zu öffnen. Dafür kann die App dann direkt im eigenen Account von den Lernenden gespeichert werden. Auf diesem Wege können Sie beispielsweise auch einzelne Apps oder Kollektionen mit Kolleginnen und Kollegen teilen.

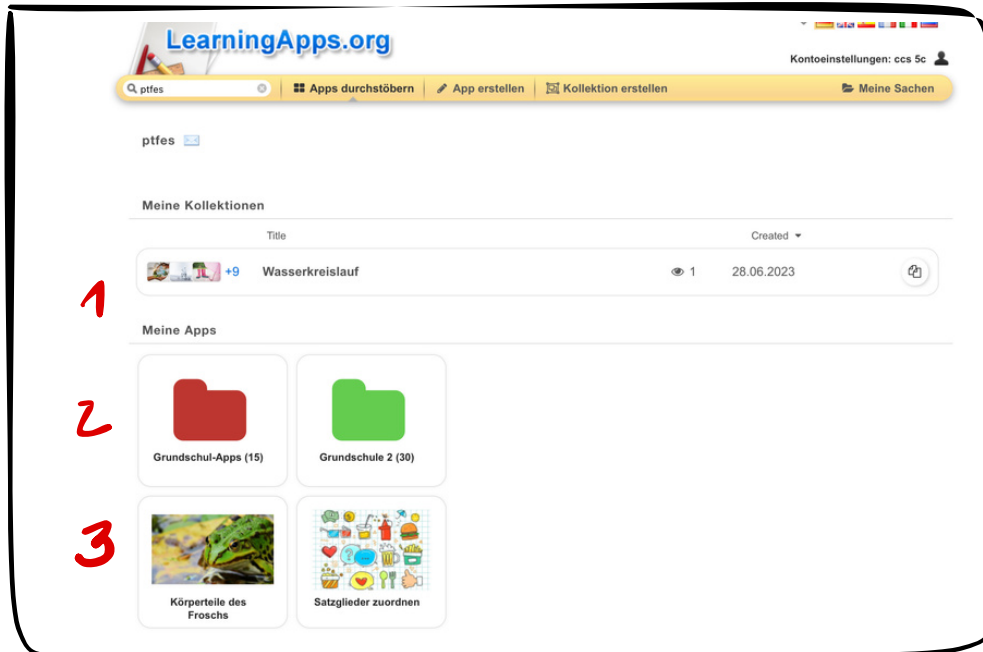
Apps anderer Lehrkräfte in den eigenen Account übertragen



Geben Sie hier den Namen des Accounts ein, auf dessen Apps Sie gerne Zugriff hätten.

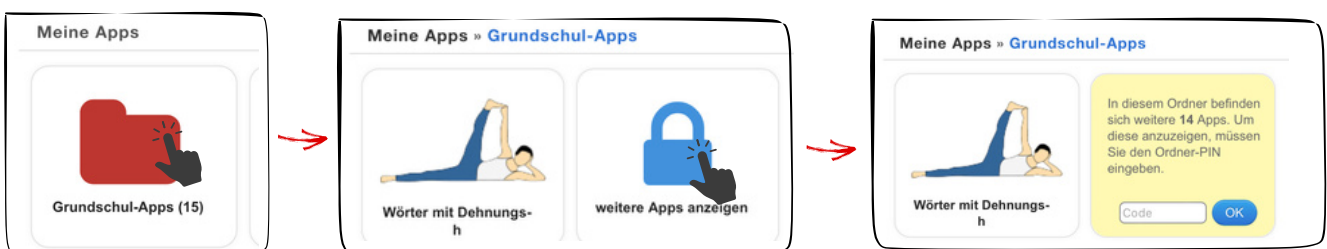


Es erscheint ein Link, über den Sie auf die Profilseite des Accounts gelangen.

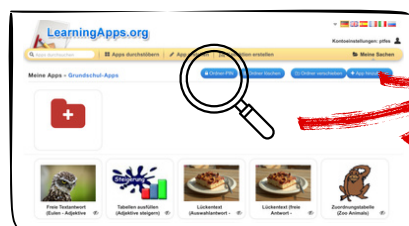


Es erscheinen nun alle öffentlich gestellten Kollektionen (1) und Apps (3) des Accounts. Diese können Sie wie gewohnt öffnen und in Ihrem Account speichern.

Zusätzlich können Sie alle Ordner (2) des Autors / der Autorin sehen, also auch jene, die private Apps enthalten. Wenn Sie einen dieser Ordner anklicken, werden Sie aufgefordert eine **Ordner-Pin** einzugeben, wenn Sie auch auf die privaten Apps des Ordners zugreifen wollen. Diese PIN kann Ihnen der Autor zur Verfügung stellen.



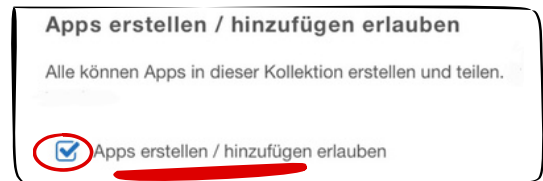
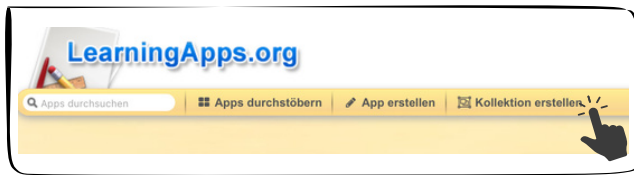
Ihre eigenen Ordner-Pins finden Sie, wenn Sie den jeweiligen Ordner in Ihrem Verzeichnis "Meine Sachen" öffnen.



Wenn Sie Apps mit Kollegen teilen wollen, stellen Sie die Apps entweder "öffentlich" oder legen Sie alle zu teilenden Apps in dem selben Ordner ab, so dass Sie nur einen Code teilen müssen.

Kollektionen von Lernenden erstellen lassen

Sie können die Lernenden eigene LearningApps erstellen lassen ohne dass diese einen eigenen Account benötigen. Sie können diese Apps korrigieren und dann allen Lernenden zugänglich machen.

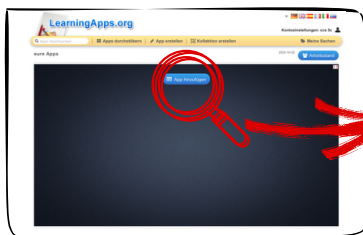


Wählen Sie "Kollektion erstellen" und aktivieren Sie in der sich nun öffnenden Matrix als einzige Einstellung das Feld "Apps erstellen / hinzufügen erlauben". Lassen Sie die Kollektion leer, geben Sie ihr einen Namen, scrollen Sie nach ganz unten und speichern Sie die Kollektion.

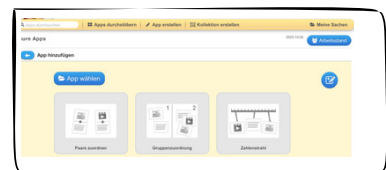
► Kollektion speichern

Geben Sie den Lernenden per Link oder QR-Code Zugriff auf die Kollektion.

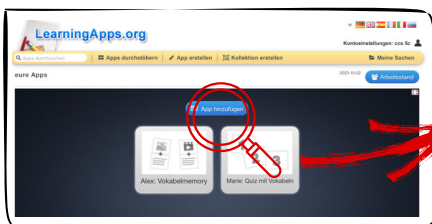
Die Lernenden haben über die Auswahl "App hinzufügen" nun Zugriff auf sämtliche Optionen zum Erstellen einer eigenen App, ohne einen eigenen Account haben zu müssen.



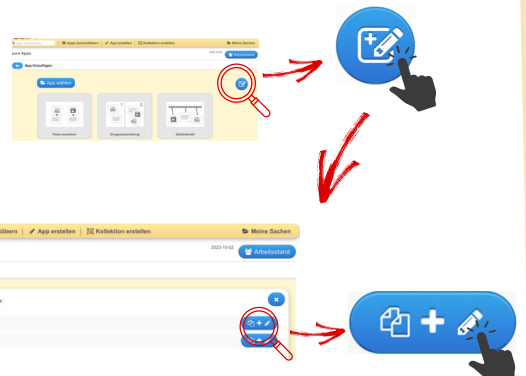
App hinzufügen



Nach dem Erstellen der App können die Lernenden die App speichern. Sie erscheint dann in der Kollektion. Wenn Sie als Lehrkraft nun die Kollektion aufrufen und "App hinzufügen" auswählen, können Sie in zwei weiteren Schritten einen Editiermodus aufrufen.



App hinzufügen



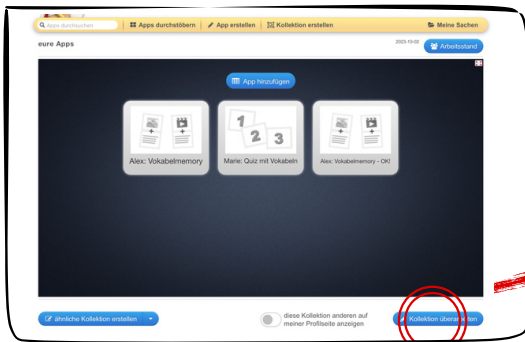
Mit dieser Auswahl duplizieren Sie die App der Schülerin/ des Schülers und können in dieser Kopie entsprechende Korrekturen vornehmen. Die korrigierte App wird dann ebenfalls in der Kollektion gespeichert.



In Kollektionen, in denen das Hinzufügen von Apps erlaubt ist, können auch die Lernenden alle gespeicherten Apps verändern. Übertragen Sie die von Ihnen korrigierten Apps daher in eine Kollektion, in der Sie das Hinzufügen von Apps nicht erlauben und stellen Sie diese den Lernenden dann zum Ausprobieren der korrigierten Schülerapps zur Verfügung (siehe Seite 14).

korrigierte Apps in eine eigene Kollektion überführen

1



2



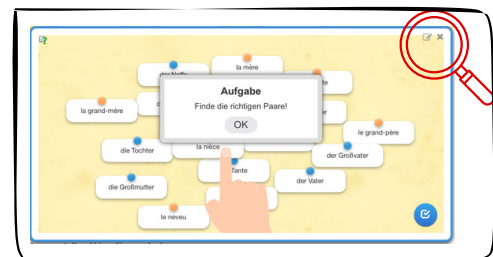
Gehen Sie auf "Meine Sachen" und öffnen Sie die Kollektion mit den Apps der Lernenden.

3



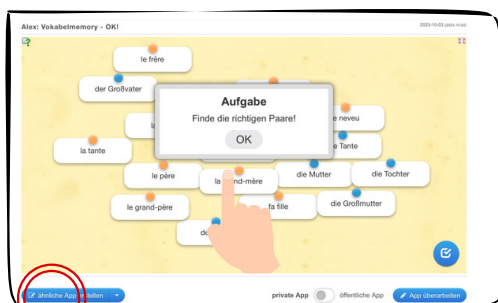
Wählen Sie die von Ihnen korrigierte App aus.

4



Hier kommen Sie in die Matrix der ausgewählten App.

5



Fertigen Sie mit Klicken auf "ähnliche App erstellen" eine Kopie der App an und scrollen Sie dann nach unten. Nun wählen Sie "Fertigstellen und Vorschau anzeigen". Anschließend können Sie die App speichern. Die App befindet sich jetzt in Ihrem Verzeichnis "Meine Sachen" und kann von Ihnen in eine neue Kollektion integriert werden.



Löschen Sie für eine bessere Übersicht die ursprüngliche Kollektion mit den erstellten Apps der Lernenden, nachdem Sie die korrigierten Apps in eine eigene Kollektion übertragen haben.