

***LearningApps.org* – Schüleraktivierende Bausteine für den Französischunterricht selbst erstellen**

Franz Fischer mit Unterstützung von Nikola Burkard



© RAABE 2020

© fladendron/E+

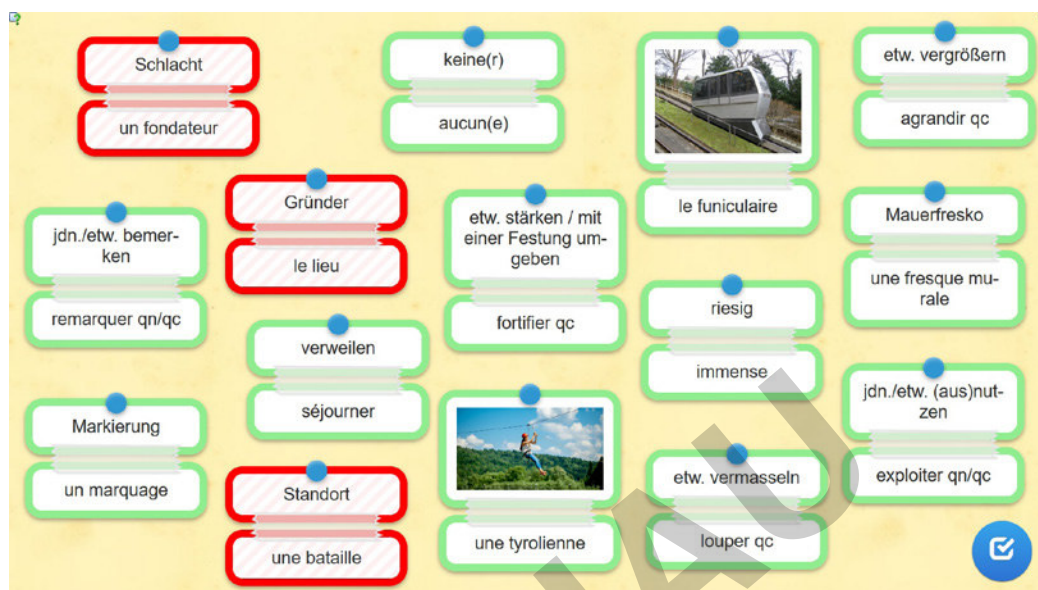
Kleine schüleraktivierende Übungsbausteine lockern den Unterricht auf, ermöglichen Selbststeuerung und Individualisierung und können einen interessanten Mehrwert für den Unterricht darstellen. Die kostenlose Internetseite www.learningapps.org stellt dafür nach dem Baukasten-Prinzip eine Vielzahl von Vorlagen zur Verfügung, die sich äußerst einfach und zeitökonomisch mit konkreten Inhalten füllen lassen. Die Einarbeitungszeit ist denkbar gering, wie auch das eigene *Einführungsvideo* demonstriert. Die Bausteine lassen sich flexibel für alle Endgeräte nutzen. Sie eignen sich in besonderer Weise für den Fremdsprachenunterricht an allen Schularten und werden von Fremdsprachenlehrern weltweit erstellt und bereitgestellt.

KOMPETENZPROFIL



Zielgruppe:	Lehrkräfte für Französisch, aber auch Englisch, Italienisch, Spanisch, Russisch, Latein, Griechisch und Deutsch als Zweit-/Fremdsprache
Einsatzfeld:	im (Fern-)Unterricht, Flipped Classroom oder als Hausaufgabe
Thematische Bereiche:	Neue Medien, Unterrichtsentwicklung, Individualisierung, Schüleraktivierung

Die Schüler gelangen über den **Link, QR-Code oder eine Lernplattform** zur *LearningApp* und können direkt beginnen. Sobald sie wie hier im Beispiel einer französischen Paar-App einige oder alle Elemente zugeordnet haben, kann durch das Klicken auf das Häkchen am rechten unteren Bildschirmrand die **Lösung überprüft** werden.



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 **zu jedem gewünschten Zeitpunkt unmittelbare Rückmeldung** im Lernprozess, was allerdings auch zu sinnlosen Ratespielchen verleiten könnte und auch im Unterricht thematisiert werden sollte.



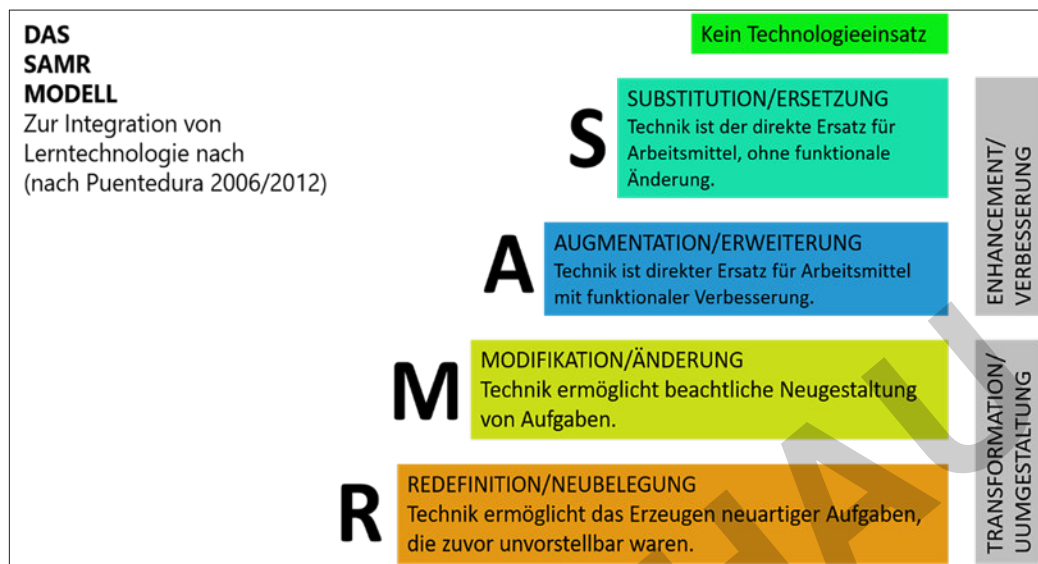
© Klaus Vedfelt/Getty Images Plus

Stufe 2: Anpassung oder Überarbeitung vorhandener Apps

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

Der große Vorteil von *LearningApps* besteht darin, dass bei allen 16 Vorlagen der Aufbau und die Bedienung grundsätzlich gleich sind, was hier exemplarisch erklärt werden soll.

Zwar kann man bei der ersten Verwendung mit einer Motivierung der Schüler rechnen, aber wie bei den meisten digitalen Unterrichtsmedien nutzt sich der Neuheitseffekt aber schnell ab. Da der Aufwand zur Vorbereitung und zum Einsatz im Unterricht trotz aller Nutzerfreundlichkeit nicht vernachlässigbar ist, muss der konkrete Nutzen für einen vereinzelt, regelmäßigen oder sogar systematischen Einsatz im Lernprozess kritisch abgewägt werden. Das SAMR-Modell von Puentedura (2006/2012)² liefert dazu eine gute Orientierung:



a) Ersetzung = Technologie ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, ohne funktionale Änderung

Viele App-Vorlagen entsprechen zunächst **gängigen Übungs- und Spielformen des weitgehend analogen Unterrichts**:

- Zuordnung auf Bild, Gruppenzuordnung und Galgenmännchen an der Tafel
 - Multiple-Choice-Quiz, *Wer wird Millionär?* und Schätzquiz, Video/Audio mit Fragen über Präsentationssoftware
 - Wo ist was? – Quiz an einer Wandkarte
 - Lückentexte, Wortgitter und Kreuzworträtsel auf Arbeitsblättern oder in Arbeitsheften
 - Memory, Wortzuordnungen, Zahlenstrahl/Reihenfolge als ausgeschnittene Elemente
- Sofern Schüler eigene Endgeräte haben oder einfach zur Verfügung gestellt bekommen können, **reduziert sich** allerdings der **Kopier- und Materialaufwand** deutlich.

b) Erweiterung = Technologie ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, mit funktionaler Verbesserung

LearningApps kann darüber hinaus die **Lehrkräfte entlasten**, in dem es einige Aufgaben des Lehrers **automatisiert**:

- Übungen und Spiele werden den Schülern **dauerhaft bereitgestellt** und können – im Gegensatz zum Arbeitsheft – jederzeit wiederholt werden, beispielsweise als Vorbereitung auf eine Prüfung genutzt werden.
- *LearningApps* ermöglicht individuelles Arbeiten und begleitet den **Lerner kontinuierlich mit unmittelbarem Feedback**, das zwar weniger differenziert, aber oft strenger als seitens des

² Praxisnah aufbereitet auf: <http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch/> [letzter Abruf am 29.10.2020]

5. LearningApps – Kompakt-Anleitung

Wie kann man schüleraktivierende Bausteine einfach selbst erstellen?

Erstellen Sie sich gleich ein kostenloses Konto.

Sie haben eine Idee? Erstellen Sie selbst eine LearningApp mit Hilfe von über 20 Vorlagen

Durchsuchen Sie die riesige Sammlung!

Erstellen Sie sich gleich ein kostenloses Konto.

Consigne
 Connaissiez vous Antoine Griezmann ? Découvrez ses capacités hors du commun !
 Complétez le texte avec les bonnes formes du passé composé ou de l'imparfait.
 Si nécessaire, vous pouvez consulter l'aide (=?) pour afficher le vocabulaire.

Zwischen-/ Endkontrolle

Optional: Betten Sie die App als „Lernpaket“ in Ihre Schulplattform ein.

Stellen Sie die App Ihren Schülerinnen und Schülern zur Verfügung.

Gute Arbeit? Entdecken Sie weitere Apps des gleichen Autors, bzw. der gleichen Autorin.

Sie wollen die App auf Ihre Bedürfnisse anpassen? Wollen Sie etwas modifizieren oder korrigieren?