

## III.C.32

Unterrichtsmagazin – Textos / Literatura

# LearningApps im Spanischunterricht – Digitale schüleraktivierende Bausteine selbst erstellen (übergreifend)

Franz Fischer, Aschaffenburg, mit Unterstützung von Andrea Müller, Aschaffenburg



© RAABE 2021

© fladendron/E+

Kleine digitale 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](http://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 digitalen Bausteine lassen sich flexibel für alle Endgeräte nutzen. Sie eignen sich in besonderer Weise für den Fremdsprachenunterricht an allen Schularten und werden von Fremdsprachenlehrkräften weltweit erstellt und bereitgestellt.

---

### KOMPETENZPROFIL



<b>Zielgruppe:</b>	Lehrkräfte für Spanisch, aber auch für andere moderne Fremdsprachen sowie Deutsch/DaZ
<b>Einsatzfeld:</b>	im (Fern-)Unterricht, <i>Flipped Classroom</i> oder als Hausaufgabe
<b>Thematische Bereiche:</b>	Neue Medien, Unterrichtsentwicklung, Individualisierung, Schüleraktivierung

---

## Auf einen Blick

---

### 1. Was bietet *LearningApps*?

---

### 2. Wie kann man *LearningApps* in fünf 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

---

### 3. Methodisch-didaktische Chancen und Grenzen anhand von Praxisbeispielen im Fach Spanisch

- 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

---

### 4. Fazit

---

### 5. *LearningApps* – Kompakt-Anleitung

# 1. Was bietet LearningApps?



Das kostenlose, webbasierte Autorenwerkzeug [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org) existiert seit 2012 und ging aus einem Entwicklungsprojekt der Pädagogischen Hochschule Bern, der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz und der Hochschule Zittau/Görlitz hervor. Es wird seit 2015 vom **Non-Profit-Verein LearningApps – interaktive Bausteine** getragen. Der Schwerpunkt der Nutzung liegt zwar nach wie vor auf dem deutschsprachigen Raum, die Seite wird aber von Lehrkräften weltweit immer mehr genutzt.

Die Bezeichnung kann inzwischen für Verwirrung sorgen: Der Begriff „(Learning)App“ wird hier nicht im Sinne einer Software auf dem Smartphone, sondern für die **kleinen interaktiven Übungen und Spiele** verwendet, die über diese Seite erzeugt werden können. Hierzu zählen Klassiker wie beispielsweise **Lückentexte, Zuordnungsaufgaben und Tabellen oder Multiple-Choice-Quizze**, aber auch Besonderheiten wie **Zahlenstrahlzuordnungen, Zuordnungen auf Bildern, Kartenarbeit, Schätzquizze oder die Arbeit mit Videos und Audios**. Die Seite vereint in einem Bau- und Werkzeugkasten mehr als 20 vielfältige Vorlagen, in die sich verschiedenste Medien (Text, Audio, Video, Links) integrieren lassen und die über alle im Schulalltag üblichen Endgeräte (Smartphone, Tablet, Whiteboard oder mobile/stationäre Computer) mit Internetzugang genutzt werden können. Die Apps sind insbesondere für Geräte mit Touchscreen optimiert, können aber auch bequem mit der Maus bedient werden. Die Schülerinnen und Schüler können dann **individuell oder kooperativ**, im eigenen Tempo und mit **unmittelbarer Rückmeldung** arbeiten. Das didaktisch-methodische Potenzial für den Fremdsprachenunterricht soll im Kapitel 3 näher beleuchtet werden.

Die Benutzeroberfläche von *LearningApps* ist so einfach und intuitiv gehalten, dass Lehrkräfte (und Lernende) ohne jegliche Informatikkenntnisse im wahrsten Sinne des Wortes „kinderleicht“ *LearningApps* nutzen, abändern und erstellen können (vgl. Kapitel 2: „Gebrauchsanweisung“).

**Intuitive  
Nutzung möglich**

Die Schülerinnen und Schüler gelangen über den **Link, QR-Code oder eine Lernplattform** zur *LearningApp* und können direkt beginnen. Sobald sie wie hier im Beispiel einer spanischen 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 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**.



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