

LearningApps.org

LearningApps ist ein kostenloser Dienst bei welchem man, ob Groß oder Klein, verschiedenste digitale Spiele erstellen kann. Man kann bereits erstellte „Apps“ von anderen Nutzern ausprobieren oder direkt loslegen und seine eigenen erstellen.

Die Anmeldung ist kostenlos und es besteht keine Gefahr einer „Abofalle“. Die Anmeldung ist nur erforderlich, sollte man eigene Spiele erstellen und dann speichern wollen.

Klickt man auf „Apps durchstöbern“ kann man zwischen verschiedenen thematischen Kategorien wählen und oben rechts sogar das Zielalter eingrenzen.

LearningApps.org

Kontoeinstellungen: kitasonnenblume

Search temporarily disabled | **Apps durchstöbern** | App erstellen | Meine Klassen | Meine Apps

Kategorie

- Alle Kategorien
- Astronomie
- Berufliche Bildung
- Biologie
- Chemie
- Deutsch
- Deutsch als Fremdsprache
- Englisch
- Französisch
- Geographie
- Geschichte
- Informatik
- Ingenieurwesen
- Italienisch
- Kunst
- Latein
- Mathematik
- Mensch / Umwelt
- Musik
- Philosophie
- Physik
- Politik
- Psychologie
- Religion
- Russisch
- Sachunterricht
- Spanisch
- Sport
- Unterrichtswerkzeuge
- Weitere Sprachen
- Werken
- Wirtschaft

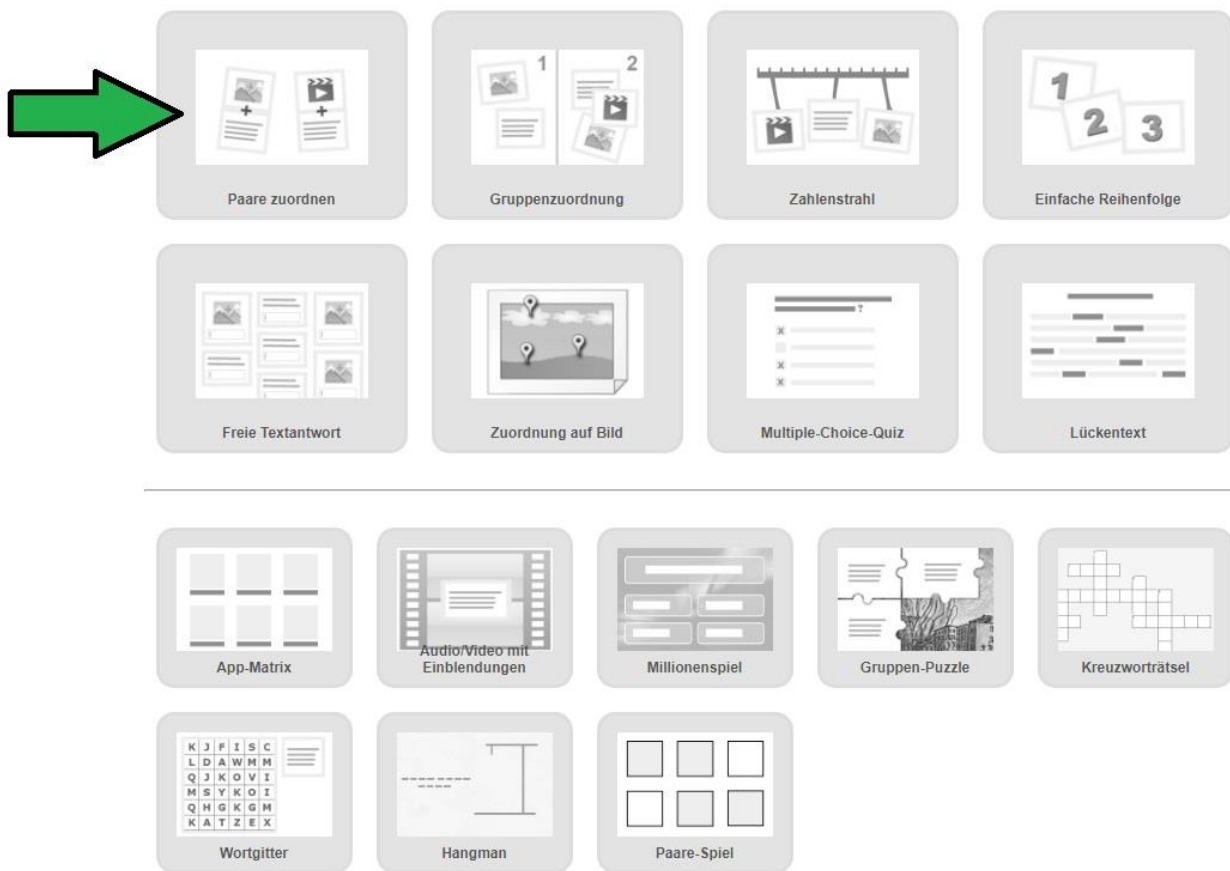
Medien: alles | Stufen: Vorschule | Berufs- und Weiterbildung

Beispiele

- Musik-Quiz
- Trigonometrische Funktionen
- Preis-Absatz-Funktion aufstellen
- Mathe: Achsensymmetrische
- About me - question words Rhd
- Treffpunkt Berlin 17f
- Rechnen mit Dezimalzahlen
- Kaufmännisches Mahnverfahren
- Hinduismus (Sammlung)
- Thema Parlament: Wortarten zuordnen

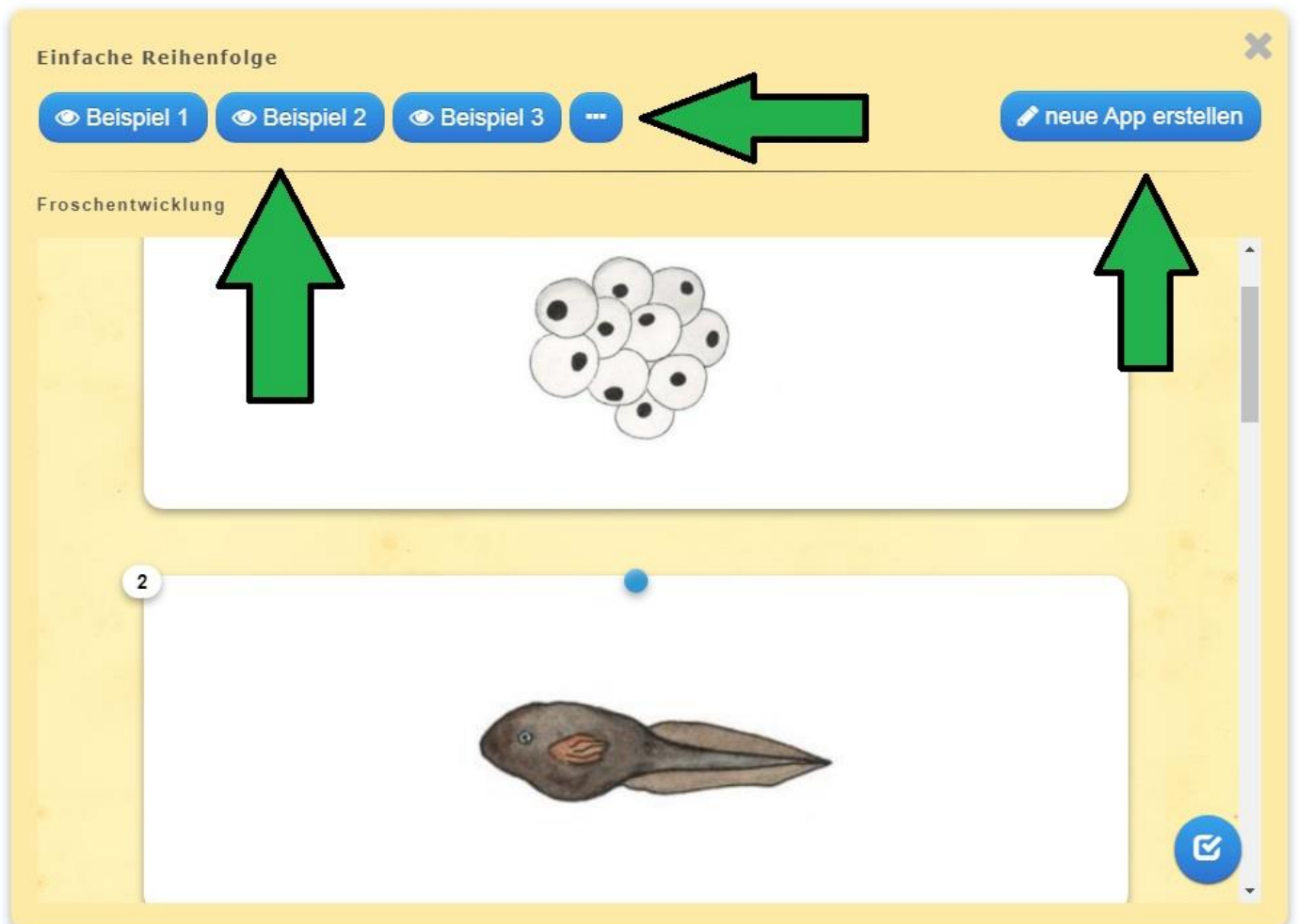
über LearningApps.org | Impressum | Datenschutz / Rechtliches | Help translating

Klickt man auf „App erstellen“ erhält man eine große Auswahl an Werkzeugen. Dies sind die verschiedenen Spielkategorien.



Für unser Tierstimmen-Memory haben wir die erste Option, Paare-Zuordnen, gewählt. Es gibt viele weitere Möglichkeiten wie, Reihenfolgen erstellen, Objekte auf einem Bild zuordnen, das klassische Memory, ein Gruppenpuzzle usw.

Wählt man nun eine dieser Boxen, erhält man zunächst immer eine Ansicht mit einem Beispiel. Oben links kann man zwischen Drei verschiedenen Beispielen auswählen um sich erste Inspirationen zu holen. Klickt man die „...“ daneben an, gelangt man zu weiteren spielen aus dieser Kategorie.



Gefällt einem das Werkzeug, kann man auf „neue App erstellen“ klicken und sofort loslegen. Nun beginnt der Aufbau der eigenen App. Lassen sie sich von den vielen Optionen die einem zur Verfügung stehen nicht abschrecken. Der Fortschritt kann jederzeit gespeichert werden und zu einem weiteren Zeitpunkt fortgeführt werden. Rom erbaute sich schließlich auch nicht an einem Tag!

Wir führen sie exemplarisch einmal durch die Erstellung unseres Tierstimmen-Memors.

1.

Titel der App

Anzeigesprache

Kein Titel angegeben

2.

Aufgabenstellung

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

3.

Paare

Geben Sie jeweils zwei Medien an, die zusammengehören. Sie können beliebig Texte, Bilder, Audios und Videos mischen.

Paar 1: Text Bild Text zu Audio Audio Video

Paar 1: Text Bild Text zu Audio Audio Video

+ weiteres Element hinzufügen



Zuerst wählen sie einen Namen für ihre „App“. Als zweites können sie eine Aufgabenstellung formulieren, diese wird beim Aufrufen des Spieles angezeigt. Nun sind sie schon bei den Pärchen angekommen. Sie haben die Auswahl zwischen Text, einem Bild, einem Text zu Audio (der geschriebene Text wird vorgelesen), einem Audio und einem Video. Zu einem Paar gehören natürlich Zwei Objekte. Wir haben uns für ein Bild entschieden, welches zu einem Audio zugeordnet werden muss.

Für lizenzfreie Bilder ist unsere Empfehlung: „Pixabay.com“

Bei den Audios haben sie Wahl etwas von YouTube zu verwenden, oder selbst etwas aufzunehmen. Dies wird dann nicht gelistet, auf YouTube hochgeladen, um verwendet werden zu können. Dies bedeutet, dass man nicht in der Lage ist, die Audiodateien auf YouTube selbst zu finden.

Bei „+ weiteres Element hinzufügen“ fügen sie dann beliebig viele Pärchen hinzu. In unserem Fall insgesamt Zehn Paare.

4. **Richtige Paare ausblenden**
 Werden Paare richtig zugeordnet, werden diese automatisch überprüft und ausgeblendet. Ohne diese Option können Paare solange zugeordnet werden, bis manuell entschieden wird, die Zuordnung zu prüfen. Richtige Zuordnungen werden nicht ausgeblendet.

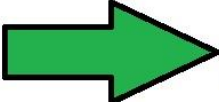
Richtige Paare ausblenden

5. **Ausrichtung**
 Karten übereinander ▾

6. **Feedback**
 Geben Sie einen Text an der eingeblendet wird, wenn die richtige Lösung gefunden wurde.

Prima, du hast die richtige Lösung gefunden.

7. **Hilfestellung**
 Geben Sie Lösungshinweise an, die über ein kleines Symbol in der linken oberen Ecke der App vom Nutzer abgerufen werden können. Benötigen Sie diese nicht, lassen Sie das Feld einfach leer.

 [▶ Fertigstellen und Vorschau anzeigen](#)

Nun können Sie entscheiden, ob Paare die richtig zugeordnet wurden, sofort ausgeblendet werden sollen, oder ob sie solange angezeigt werden sollen, bis man eigenständig auf „Überprüfen“ klickt. Wir haben uns für ersteres entschieden.

Als Fünftes können Sie entscheiden ob die Paare übereinander oder nebeneinander sortiert werden sollen. Dies ist rein optisch.

Jetzt sind Sie schon beim „Feedback“. Das ist die Nachricht, die angezeigt wird, wenn man alles richtig sortiert hat. In unserem Fall ein „Super! Du bist ein richtiger Tierstimmen-Profi!“

Als siebten und letzten Schritt können Sie noch eine „Hilfestellung“ eingeben. Diese kann aufgerufen werden, wenn man beim spielen oben Links auf die kleine Glühbirne klickt.

Schon ist Ihre App so gut wie fertig! Klicken Sie auf „Fertigstellen und Vorschau anzeigen“ um sich ihr Ergebnis anzeigen zu lassen.

The screenshot shows the LearningApps.org interface for the 'Tierstimmenmemory' app. The app is currently in a task state ('Aufgabe') where the user is asked to identify animal sounds. The interface includes several audio buttons (Audio A-I) and images of various animals (cow, dog, duck, pig, rabbit, horse). A task box in the center asks the user to find out which animal sound belongs to which animal picture. Below the app, there are buttons for 'ähnliche App erstellen', 'private App', 'öffentliche App', and 'App überarbeiten'. A table provides sharing links for 'Weblink', 'Vollbild-Link', and 'Einbetten'. A QR code is also visible.

App verwenden		Problem melden
Weblink:	https://learningapps.org/display?v=pnnv9wpz320	
Vollbild-Link:	https://learningapps.org/watch?v=pnnv9wpz320	
Einbetten:	<code><iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pnnv9wpz320" style="border:0px;width:100%;height:500px"></code>	

Auf diesem letzten Bildschirm haben Sie die Möglichkeit zu entscheiden ob die „App“ privat ist oder öffentlich. Bei öffentlich wird die App auf dieser Seite angezeigt und kann von allen Nutzern gespielt werden. Entsprechend haben bei „Privat“ nur Menschen darauf Zugriff, die über den Link oder den QR-code verfügen. Beides finden Sie unterhalb dieser Option, falls Sie ihr Spiel teilen möchten. Rechts haben sie dann die Möglichkeit die „App“ zu überarbeiten.

Hier nicht ersichtlich, da unsere bereits App gespeichert ist: Der „App überarbeiten“-Button ist beim Erstellen ein „App speichern“-Button. Hier speichern Sie auch den Fortschritt, wenn Sie eine Pause einlegen wollen.

Wir hoffen diese Anleitung war hilfreich und eröffnet weitere Möglichkeiten auch drinnen Spaß zu haben.