



# LearningApps

„Lernspiele erstellen ist  
kinderleicht!“



# Gamebased Learning mit LearningApp am Tablet



## Beschreibung

Mit LearningApps erstellen die SchülerInnen selbstständig Lernspiele

<b>Themenbereich</b>	Gamebased Learning
<b>Zeitraumen:</b>	45 Minuten
<b>Zielgruppe:</b>	NMS
<b>Schulstufe:</b>	ab der 5.Schulstufe
<b>Fach:</b>	Informatik
<b>Lehr- und Lernziele:</b>	Die SchülerInnen können ein Lernspiel mit LearningApps am Tablet erstellen
<b>Lehrplanbezug:</b>	Gamebased Learning (Informatik)
<b>Materialien:</b>	TerraPad, Ipevo-Visualizer Werkzeuge: <a href="http://learningapps.org">http://learningapps.org</a>
<b>Anmerkungen:</b>	Die SchülerInnen sind bereits mit dem Gamebased-Learning-Tool LearningApps vertraut. Eine ausreichende Bandbreite ist Voraussetzung!

# Gamebased Learning mit LearningApp am Tablet



## LearningApps

### 1. In LearningApps anmelden:

Mit <http://learningapps.org/> wird die Lernplattform geöffnet. Die SchülerInnen melden sich mit ihren Passwörtern an.



### 2. Lernspiel wählen:

Die SchülerInnen klicken auf „App erstellen“ und suchen sich unter „Hangman“ aus.



### 3. Hangman erstellen:

Mit einem Begriff aus der Informatik wird ein Hangman erstellt. (ev. kann auch das Tutorial angesehen werden, das angeboten wird).



# Gamebased Learning mit LearningApp am Tablet



Suche Apps durchsuchen | Apps durchstöbern | App erstellen | Meine Klasse | Meine Apps

**Titel der App** Anzeigesprache:

Ein Begriff aus der Informatik

**Aufgabenstellung**

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

Finde den gesuchten Begriff! Viel Spaß!!!

**Welche Tastatur soll eingeblendet werden?**

DE

**Suchbegriff und Hinweise**

Geben Sie KEINE Sonderzeichen Zahlen beim Suchbegriff ein, deutsche Umlaute sind erlaubt. Das Lösungswort wird sonst ignoriert. Geben Sie bis zu 10 Hinweisen ein. Die Hinweise werden bei Auswahl eines falschen Buchstaben (der nicht zum Suchbegriff gehört) eingeblendet und sollen den Ratenden bei der Suche unterstützen. Trennen Sie die Hinweise durch Semikolon - Bsp.: Eins,Zwei,Drei etc.

Suchbegriff 1: Hardware

Hinweis(e) 1: Der Begriff in der Informatik für "Alles, was du angreifen kannst"

+ weiteres Element hinzufügen

Mit „Fertigstellen und Vorschau ansehen“ öffnet sich das erstellte Lernspiel..

**Ein Begriff aus der Informatik**

The screenshot shows a game interface with a dark background. At the top, there's a title bar. Below it, a hint box (Hinweis) says 'Der Begriff in der Informatik für "Alles, was du angreifen kannst"'. In the center, a task box (Aufgabe) says 'Finde den gesuchten Begriff! Viel Spaß!!!' with an 'OK' button. Below the task box is a keyboard with letters A-Z and a space bar. At the bottom, there are two buttons: '← erneut anpassen' and '✓ App speichern'.

← erneut anpassen ✓ App speichern

Nun können die SchülerInnen entweder Fehler ausbessern („erneut anpassen“) oder die „App speichern“.

# Gamebased Learning mit LearningApp am Tablet



## 4. Millionenspiel erstellen

Als Lernspiel (s.o.) wird nun Millionenspiel ausgewählt.

LearningApps.org

Konto-Einstellungen: Jana Brunner

Apps durchsuchen | Apps durchstöbern | App erstellen | Meine Klasse | Meine Apps

Hier finden Sie eine Reihe von Vorlagen, die Sie mit Ihren Inhalten füllen können. Anschliessend können Sie Ihre erstellte App zur Veröffentlichung vorschlagen, damit auch andere von Ihrer Arbeit profitieren können.

**Millionenspiel**  
von Michael Hirscher

Beantworten Sie Fragen in ansteigendem Schwierigkeitsgrad.

Beispiele | Millionenspiel erstellen

Auswahl	Zuordnung	Sequenz	Schreiben	Mehrspieler	Werkzeuge
<ul style="list-style-type: none"><li>Auswahl Quiz</li><li>Markieren im Text</li><li><b>Millionenspiel</b></li><li>Multiple-Choice Quiz</li><li>Wortgitter</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Gruppen-Puzzle</li><li>Gruppenszuordnung</li><li>Paare-Spiel</li><li>Paare zuordnen</li><li>Zuordnung auf Bildern</li><li>Zuordnung mit Landkarte</li><li>Zuordnungsgitter</li><li>Zuordnungstabelle</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Sequenz bzw. Ordnung</li><li>Zahlenstrahl</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hangman</li><li>Kreuzworträtsel</li><li>Lückenbest</li><li>Quiz mit Eingabe</li><li>Tabelle ausfüllen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Einordnungsspiel</li><li>Mehrspieler-Quiz</li><li>Pferderennen</li><li>Schätzen</li><li>Wo liegt was?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Abstimmung</li><li>App Matrix</li><li>Audio/Video mit Einblendungen</li><li>Chat</li><li>Gemeinsames Schreiben</li><li>Kalender</li><li>Mindmap</li><li>Notizbuch</li><li>Pinnwand</li></ul>

Nach Überschrift und Aufgabenstellung werden nun die 6 Fragen (von leicht nach schwer) eingegeben. Bei den falschen Antworten soll zumindest eine (bis zwei) glaubhafte Erklärung(en) formuliert werden

LearningApps.org

Konto-Einstellungen: Jana Brunner

Apps durchsuchen | Apps durchstöbern | App erstellen | Meine Klasse | Meine Apps

**Titel der App** Anzeigesprache

Hardwareemotionen

**Aufgabenstellung**

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

Gewinne die Millionen!  
Viel Glück!

**Spielfragen - ganz leicht (500)**

Frage: A wie definiert man Hardware

Richtige Antwort: alles was man angreifen kann am Computerarbeitsplatz

Falsche Antwort: Schokomuffin

Falsche Antwort: ate Programme

Falsche Antwort: Programmiersprache

+ weiteres Element hinzufügen

# Gamebased Learning mit LearningApp am Tablet



Beispiel-Fragen und -Antworten einer Schülerin:

## Spielfragen - sehr leicht (1'000)

Frage:  A Was ist kein Eingabegerät

Richtige Antwort: Drucker

Falsche Antwort: Maus

Falsche Antwort: Tastatur

Falsche Antwort: Touchscreen

+ weiteres Element hinzufügen

## Spielfragen - mittel (5'000)

Frage:  A was heißt CPU

Richtige Antwort: Central Processing Unit

Falsche Antwort: Cloan Platz/ Unterwegs

Falsche Antwort: Computer Platz Umfrage

Falsche Antwort: Computer Programmier Unterricht

+ weiteres Element hinzufügen

## Spielfragen - etwas schwierig (50'000)

Frage:  A Was ist ein Monitor?

Richtige Antwort: Ein Bildschirm


Falsche Antwort: Ein Eintaktmotor

Falsche Antwort: Eine eintellige Brille

Falsche Antwort: Ein Sonnenschirm mit Aufdruck

+ weiteres Element hinzufügen

## Spielfragen - sehr schwierig (250'000)

Frage:  A Was ist kein Speichermedium?

Richtige Antwort: VGA

Falsche Antwort: externe Platte

Falsche Antwort: CD

Falsche Antwort: USB-Stick

+ weiteres Element hinzufügen



# Gamebased Learning mit LearningApp am Tablet



Spielfragen - ganz schwierig (1'000'000)

Frage:



A

Was ist ein Touchscreen

Richtige Antwort:

Ein Monitor, der auf Berührung reagiert

Falsche Antwort:

Regenschirm

Falsche Antwort:

Ein tragbarer Monitor

Falsche Antwort:

Eine Computerm Maus

+ weiteres Element hinzufügen

## Feedback

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

Super!!!

## 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.

► App speichern

Nach der Vorschau kann die App noch überarbeitet bzw. gespeichert werden.

