

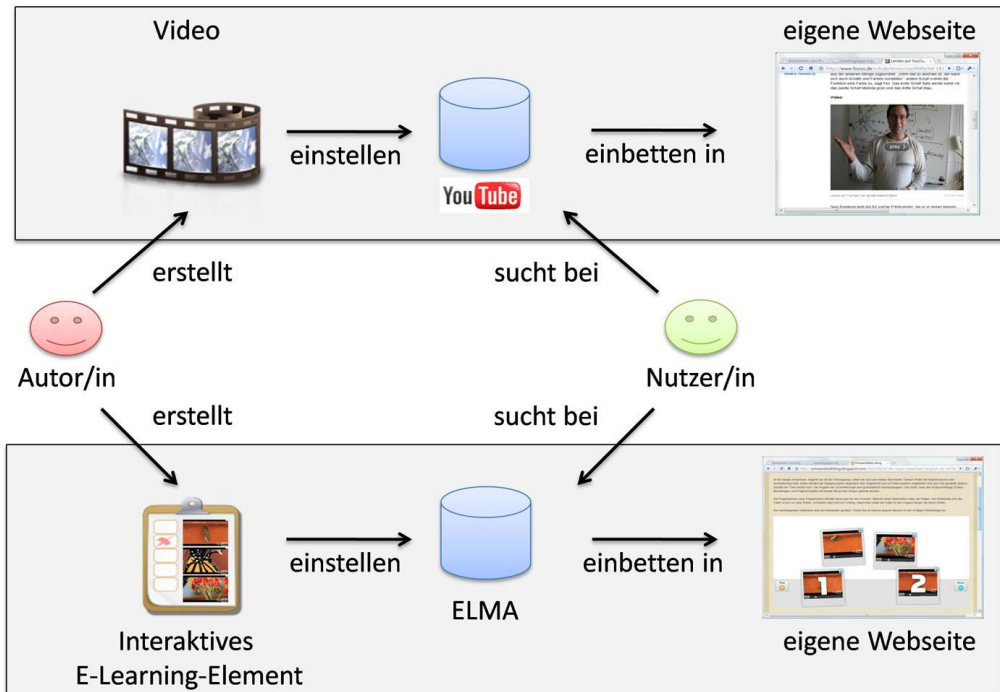
# LearningApps.org: multimediale, interaktive Lernbausteine erstellen einfach gemacht

Die kostenlose Web 2.0-Plattform LearningApps.org erlaubt es Lehrpersonen, aber auch Schülerinnen und Schülern, mit wenig Aufwand multimediale Lernbausteine in ansprechender Form online zu erstellen und zu verwalten. Das Autorenwerkzeug bietet neben gängigen Aufgabentypen wie Zuordnungsübungen oder Kreuzworträtseln rund zwanzig weitere Aufgabenformate, die stetig von den Entwicklern erweitert werden.



Weisser Hintergrund, frische Farben, übersichtliche Darstellung, einfache Navigation, die Auswahl von verschiedenen Sprachen und eine grosse Zahl von Beispielen: Das Autorenwerkzeug und die Austauschplattform LearningApps.org laden förmlich dazu ein, in die Welt der multimedialen Lernbausteine (Apps) einzutreten. Solche Lernbausteine sind kleine, modulare Unterrichtsinhalte, die wie LEGO-Steine in bestehende Unterrichtsszenarien eingebettet werden.

Der Web 2.0-Dienst LearningApps.org entstand in der Schweiz im Rahmen eines Forschungsprojektes der Pädagogischen Hochschule Bern in Kooperation mit der Johannes Gutenberg Universität Mainz und der Hochschule Zittau/Görlitz und in enger Zusammenarbeit mit rund einem Dutzend Lehrpersonen. Ziel von LearningApps.org ist es, neben den im Unterricht verbreiteten Medien Text und Bild vermehrt auch Audio- und Videoinhalte zu nutzen. Im Web finden sich heute sehr viele, qualitativ hochstehende multimediale Inhalte, die aber erst zaghafte im Unterricht genutzt werden. Angelehnt an das YouTube-Prinzip können bei LearningApps.org einmal erstellte Lernbausteine veröffentlicht und von anderen Personen auf die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.



Das folgende Beispiel aus dem Geographieunterricht der Sekundarstufe gibt einen ersten Eindruck eines mit dem Autorenwerkzeug LearningApps.org erzeugten Lernbausteins. Die Schülerinnen und Schüler haben sich im Unterricht mit dem Lesen von Wetterkarten auseinandergesetzt. In der anschließenden Übung geht es darum, Zeitrafferaufnahmen von Wettersituationen aus der Alpenregion passenden Isobarenkarten zuzuordnen. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die Aufgabe individuell im eigenen Tempo.

The screenshot shows a task interface from LearningApps.org. At the top left is a button labeled "Lösung überprüfen" (Check solution) and at the top right is a "Vollbild" (Full screen) button. The main content area contains a central white box with the following text:

**Aufgabe**  
 Ordnen Sie die Wetterkarten (Isobarenkarten) den Videosequenzen zu. Es handelt sich um Aufnahmen aus den Schweizer Alpen. Begründen Sie zudem schriftlich Ihre Wahl für jede Karte.  
 (Doppelklick zum vergrößern)  
 Viel Erfolg!

Below the text box is an "OK" button. The background of the interface is yellow and features several video thumbnails (some with YouTube logos) and weather maps (isobarenkarten) scattered around.

Bei dieser Aufgabe handelt es sich um eine typische Zuordnungsaufgabe. Neu ist, dass verschiedene Medieninhalte gegenseitig und auch in gemischter Form zugeordnet werden können. Und die Aufgaben lassen sich sehr einfach anpassen oder mit völlig neuen Inhalten füllen. Dazu steht zu jedem Lernbaustein ein selbsterklärendes Formular zur Verfügung. für Bilder, Audios und Videos können zudem einfache Bearbeitungen wie Zuschneiden direkt auf der Plattform durchgeführt werden.

**Titel der App** Anzeigesprache ?

Wetterkarten mit Videos

**Aufgabenstellung**

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

Ordnen Sie die Wetterkarten (Isobarenkarten) den Videosequenzen zu. Es handelt sich um Aufnahmen aus den Schweizer Alpen. Begründen Sie zudem schriftlich Ihre Wahl für jede Karte.

**Paare**

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

Paar:	Bild wählen	Größe: 598 x 477	Editieren mit Pixlr	Hinweis: <input type="text"/> ?
Paar:	Video wählen	Zeit: 0:00 - 0:00	Ton	Hinweis: <input type="text"/> ?
Paar:	Bild wählen	Größe: 600 x 477	Editieren mit Pixlr	Hinweis: <input type="text"/> ?
Paar:	Video wählen	Zeit: 0:00 - 0:00	Ton	Hinweis: <input type="text"/> ?
Paar:	Bild wählen	Größe: 600 x 477	Editieren mit Pixlr	Hinweis: <input type="text"/> ?
Paar:	Video wählen	Zeit: 0:00 - 0:00	Ton	Hinweis: <input type="text"/> ?
Paar:	Bild wählen	Größe: 600 x 477	Editieren mit Pixlr	Hinweis: <input type="text"/> ?
Paar:	Video wählen	Zeit: 0:00 - 0:00	Ton	Hinweis: <input type="text"/> ?

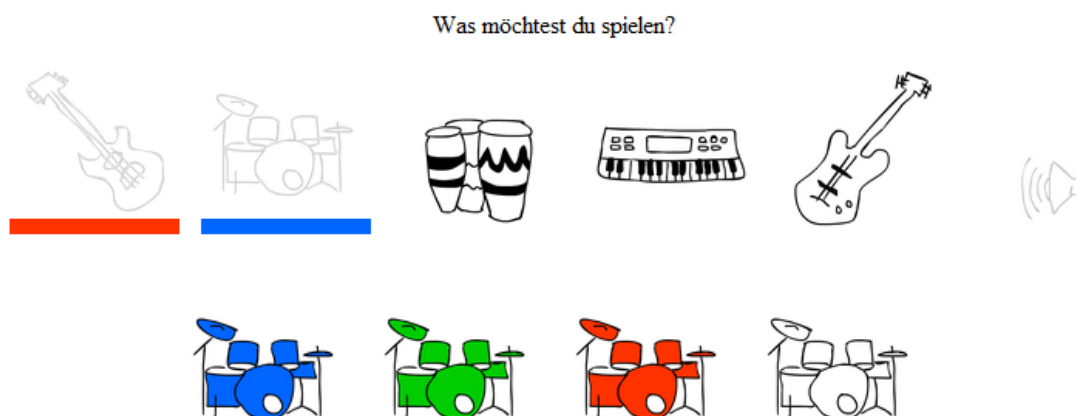
[+ weiteres Element hinzufügen](#)

Aufgrund des intuitiven Vorgehens beim Erstellen von Lernbausteinen kann LearningApps.org auch durch die Schülerinnen und Schüler selbst genutzt werden. Ganz im Sinne konstruktivistischer Lernszenarien können im Unterricht von den Lernenden eigene Aufgaben zur Festigung und Repetition eines Themas erstellt werden.

Neben Zuordnungsübungen finden sich auch weitere aus Autorenwerkzeugen wie HotPotatoes oder JCLic bestens bekannte Aufgabenformate wie Multiple Choice-Tests, Kreuzworträtsel, Anordnen von Objekten auf einer Zeitleiste, die aber bei LearningApps.org allesamt die Nutzung verschiedener Medienformate zulassen.

Es gibt auch gänzlich neue Aufgabenformate, welche konsequent bestehende Web 2.0-Dienste nutzen. So können zum Beispiel Kulturgüter auf einer über GoogleMaps eingebundenen Karte einzelnen Standorten zugeordnet werden. Oder Filme können an beliebigen Stellen unterbrochen werden und für die Lernenden Fragen oder auch ganze Aufgaben zur Bearbeitung eingeflechtet werden. Damit wird eine aktive Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schülern mit den Inhalten eines Films unterstützt.

Noch einen Schritt weiter gehen Lernbausteine, bei denen verschiedene Lernende auf spielerische Art und Weise gemeinsam oder im Wettstreit Aufgaben lösen. Ein Musiklehrer hat mittels des von LearningApps.org zur Verfügung gestellten Frameworks eine kleine Lernumgebung zur Thematik Dur und Moll erstellt. Bis zu fünf Schülerinnen können eine virtuelle Band bestehend aus fünf Instrumenten simulieren. Für jedes Instrument stehen dabei verschiedene Spuren (Dur, Moll, Solo) von La Bamba zur Verfügung. Die Spuren können dynamisch gewechselt werden und werden für alle Mitspielenden gleichzeitig hörbar.



Zum Thema Schätzen von Grössenordnungen im Mathematikunterricht finden sich auf der Plattform LearningApps.org bereits eine ganze Reihe von Übungen, die von mehreren Lernenden im Wettstreit bearbeitet werden können. In einem fiktiven Online-Shop geht es beispielsweise darum, die zur Verfügung stehende Geldmenge rasch abzuschätzen und damit im Online-Shop möglichst viele Artikel zu kaufen. Wer sein Budget am besten nutzt, erhält pro Spielrunde am meisten Punkte.



Neben der Nutzung einfacher Formatvorlagen und der Entwicklung eigener Aufgabentypen bietet LearningApps.org sechs weitere nützliche Werkzeuge, die einzeln genutzt oder in eine bestehende Website, ein Wiki oder eine Lernplattform eingebunden werden können. Dazu zählen eine Pinnwand, auf welcher neben Texten und Bildern auch Audios und Videos gepostet werden können, oder ein Werkzeug zum Erstellen von Mindmaps.

Lernbausteine können privat oder im Rahmen einer Klasse verwaltet oder genutzt werden, sie können aber auf der Plattform auch veröffentlicht und so anderen Lehrpersonen zugänglich gemacht werden. Das Spektrum der Verwendungsarten der Apps ist sehr breit und trägt den methodisch-didaktischen Anforderungen an Lernressourcen im Web 2.0 Rechnung: Nutzung auf mobilen Geräten, einfacher Austausch und Möglichkeit zur Einbettung in bestehende Plattformen. Einzelne Lernbausteine können direkt über einen Weblink aufgerufen werden oder über Schnittstellen wie SCORM in Lernplattformen oder digitale Lehrmittel zum Beispiel mit iBookAuthor eingebunden werden.

Mit LearningApps.org steht den Schulen ein kostenloses Autorenwerkzeug zur Verfügung. Die einfache Bedienung schafft Anreize, vermehrt das multimediale Potential des Web 2.0 im eigenen Unterricht zu nutzen. Der Grundstein des Erfolgs von LearningApps.org liegt im Zusammenspiel von innovativen Softwareentwicklern und erfahrenen, für Neues offenen Lehrpersonen; ein weiterer Schritt zu einer Kultur des Lernen 2.0.