

## B.VII.17

Case studies – applying your skills to find solutions

# LearningApps im Englischunterricht der Berufsschule – Interaktive Übungsaufgaben online erstellen

Franz Fischer, Aschaffenburg  
mit Unterstützung von Nikola Burkard, Garching



© RAABE 2021

© Klaus Vedfetz/Digital Vision

Wie können Sie Ihre Lernenden in beruflichen Schulen für den Englischunterricht motivieren? Nutzen Sie die interaktiven Übungsaufgaben der Internetplattform [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org), um den Unterricht aufzulockern und an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler anzuknüpfen. Auf der kostenlosen Browseranwendung finden Sie eine Vielzahl an Vorlagen zu unterschiedlichen Aufgabenformen, die Sie ganz leicht mit eigenen Inhalten füllen können. Die Bausteine sind flexibel auf allen Endgeräten einsetzbar. – Mit 20 direkt einsetzbaren Appentwürfen!

### KOMPETENZPROFIL



#### Zielgruppe:

Lehrkräfte für Englisch, aber auch andere Fremdsprachen sowie Deutsch und Deutsch als Zweitsprache

#### Kompetenzen:

Sie fördern die Medienkompetenzen Ihrer Lernenden anhand von konkreten lehrplanrelevanten Themen.

#### Einsatzfeld:

Im (Fern-)Unterricht, *Flipped Classroom* oder als Hausaufgabe

#### Thematische Bereiche:

Digitaler Unterricht, neue Medien, Unterrichtsentwicklung, Individualisierung, Schüleraktivierung

## Auf einen Blick

### Baustein 1

Was bietet *LearningApps*?

### Baustein 2

Wie können Sie *LearningApps* in 5 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

### Baustein 3

Methodisch-didaktische Chancen und Risiken anhand von Praxisbeispielen im Fach Englisch

- a) **Ersetzung** Technik ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, ohne funktionale Änderung  
 b) **Erweiterung** Technik erweitert Arbeitsmittel, mit funktionaler Verbesserung  
 c) **Änderung** Technik ermöglicht beachtliche Neugestaltung von Aufgaben  
 d) **Neubelegung** Technik ermöglicht das Erzeugen neuartiger, unvorstellbarer Aufgaben

### Baustein 4

Fazit

### Baustein 5

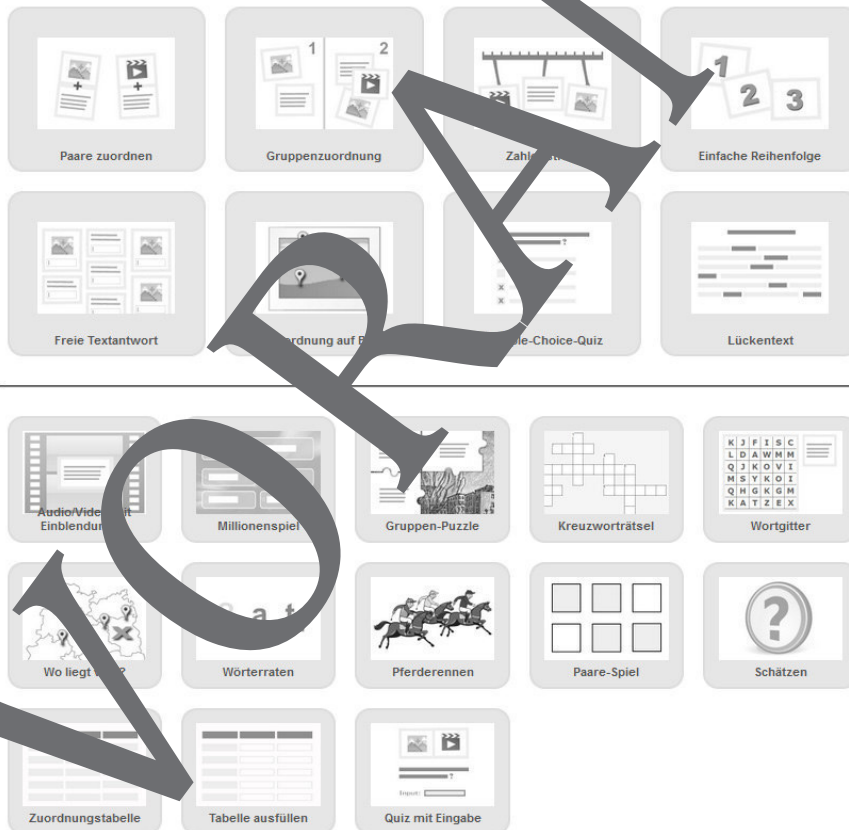
*LearningApps* – kompakt-Anleitung

## Baustein 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 2017 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 für Verwirrung sorgen: Der Begriff „(Learning)App“ ist 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 Audio**.



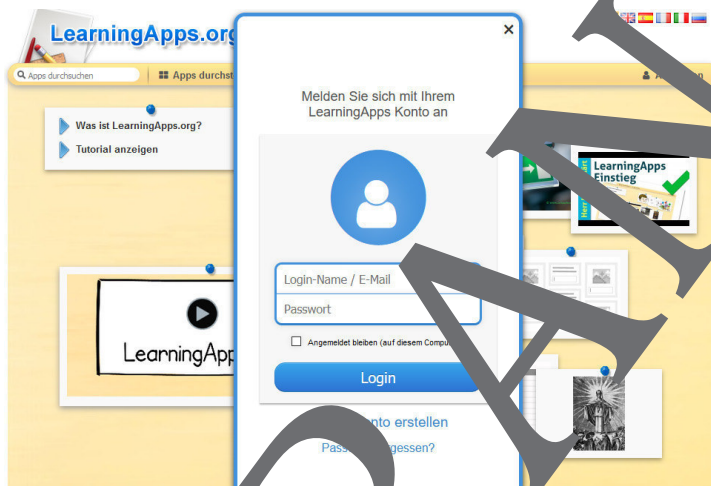
Stand November 2021

## Baustein 2: Wie kann man *LearningApps* in 5 Stufen nutzen? – Eine Gebrauchsanleitung



der Seite. Uneingeschränkt empfehlenswert ist auch das **Erklärvideo** (10 min) von Andreas Kalt: [https://raabe.click/en/LearningApps\\_Erklärvideo](https://raabe.click/en/LearningApps_Erklärvideo).

Diese Gebrauchsanleitung entspricht dem Ablauf eines regelmäßigen Praxisworkshops: Öffnen Sie also parallel den Browser und klicken Sie fleißig mit!



Als ersten Schritt sollte man sich als Lehrkraft ein **kostenloses „neues Konto erstellen“**, mit einer gültigen **E-Mail-Adresse** sowie einem selbst gewählten **Passwort**.

Eine **Aktivierung ist nicht erforderlich**, es kann also gleich direkt losgehen.

### Stufe 1: Nutzung vorhandener Apps

*LearningApps* ist eine große Community von Lehrkräften und Lernenden, die viele ihrer Apps auch **öffentlich zugänglich** machen. So können Sie im ersten Schritt über die **Stichwortsuche** (Lupe links oben) nach bestimmten *LearningApps* zu einem bestimmten Thema suchen. Alternativ können Sie unter dem Reiter „**Apps durchstöbern**“ ein großes Repertoire an Übungen in **verschiedenen Sprachen und zu Oberthemen** erkunden, gefiltert nach verwendeten Medien und Altersempfehlung. Außerdem können Sie rechts oben die Suchergebnisse nach der jeweiligen Zielsprache (Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Russisch) **filtern**. Die Zugriffszahlen sowie **Bewertung** (1–5 Sterne) geben eine erste Orientierung bezüglich der Qualität der App.



Direkte  
Umsetzbarkeit

**Projekte** dieser Art sind spätestens ab Klassenstufe 7 möglich und eröffnen Möglichkeiten zur vertieften Auseinandersetzung mit Unterrichtsinhalten im Sinne eines **Lernens durch Lehren**. Zur Veranschaulichung einige Praxisbeispiele aus dem Französischunterricht, die sich problemlos in den Englischunterricht übertragen lassen.:

- eine kleine freiwillige Projektgruppe aus einer 7. Klasse steuerte Bausteine zu einer App-Matrix (Aneinanderreihung von Apps) zum Thema „Les Schtroumpfs“ (Schlumpfe) bei.  
[https://raabe.click/en\\_Projekt\\_Schlumpfe](https://raabe.click/en_Projekt_Schlumpfe)
- eine 8. Klasse erstellte arbeitsteilig eine regelrechte Lernlandschaft zu landeskundlichen und interkulturellen Aspekten des Themas „Quebec“:  
[https://raabe.click/en\\_Projekt\\_Quebec](https://raabe.click/en_Projekt_Quebec)
- ein Oberstufenkurs verfasste Kurzbiografien zu frankophonen Persönlichkeiten ihrer Wahl und wandelte diese anschließend in Übungsbausteine zur Unterscheidung der Vergangenheitszeiten um: [https://raabe.click/en\\_Projekt\\_Vergangenheit](https://raabe.click/en_Projekt_Vergangenheit)

### Baustein 3: Methodisch-didaktische Chancen und Grenzen anhand von Praxisbeispielen im Fach Englisch

Die große Vielfalt an Übungstypen und Inhalten in den Praxisbeispielen aus dem Englischunterricht (für alle Jahrgangsstufen) nur angedeutet werden:

Übungstyp	Beispiel	Einsatzmöglichkeiten
Lückentexte, mit Wortauswahl oder Einschreiben	<b>Talking about your job training – Tenses of the past</b> <a href="https://learningapps.org/1434430">https://learningapps.org/1434430</a> <b>PIF: "Dear Mr. President" – Listening comprehension</b> <a href="https://learningapps.org/18345196">https://learningapps.org/18345196</a>	Grammatik  Hörverstehen und Wortschatz
Kreuzworträtsel	<b>Office equipment – Do you know the words?</b> <a href="https://learningapps.org/21434446">https://learningapps.org/21434446</a>	Wortschatz
Wörterkarten	<b>Making arrangements – Do you know the words?</b> <a href="https://learningapps.org/21435843">https://learningapps.org/21435843</a>	Wortschatz
Wortgitter	<b>Looking for a job – Vocabulary</b> <a href="https://learningapps.org/21434486">https://learningapps.org/21434486</a>	Wortschatz

# Sie wollen mehr für Ihr Fach?

## Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



**Über 4.000 Unterrichtseinheiten**  
sofort zum Download verfügbar



**Sichere Zahlung** per Rechnung,  
PayPal & Kreditkarte



**Exklusive Vorteile für Abonnent\*innen**

- 20% Rabatt auf alle Materialien für Ihr bereits abonniertes Fach
- 10% Rabatt auf weitere Grundwerke



**Käuferschutz** mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:  
**www.raabe.de**