



LearningApps

Chancen und Grenzen von digitalen Quizformaten
in der (Grund-)schule

10.05.2021



Ablauf

- Ankommen: Herzlich Willkommen (Padlet)
- Vorwissen: Vorerfahrungen (Padlet)
- Quiz (learningapps)
- Input: Chancen und Grenzen
- Verarbeiten: Arbeit mit learningapps.com in Kleingruppen
- Ausblick: Chancen und Grenzen reflektieren



Ankommen & Vorwissen

- <https://zfslgelsenkirchen.padlet.org/filzhut/9naq2axqumo1vyju>



LearningApps



Kontoeinstellungen: janalbers

Apps durchstöbern

App erstellen

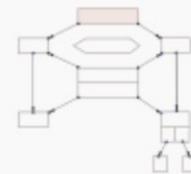
Kollektion erstellen

Meine Klassen

Meine Apps

Was ist LearningApps.org?

Tutorial anzeigen



LearningApps



Numbers 1 to 10

2021-04-17

The screenshot displays a LearningApps interface for the topic "Numbers 1 to 10". The interface features a yellow background with several cards and audio buttons. A hand is pointing at the number 1 card. The cards and buttons are:

- Audio C button (top left)
- Audio B button (middle left)
- Audio A button (middle)
- Audio D button (top right)
- Number 1 card (green, with a dinosaur-like character)
- Number 2 card (yellow, with a duck-like character)
- Number 3 card (pink, with a character giving a thumbs up)
- Number 4 card (blue, with a character)

Quiz



Name	Lösungswort





Chancen und Grenzen

Schmoelz (2016):

Spielerische Pädagogik ist das Anleiten und Begleiten von Kindern durch die transparente pädagogische Einbettung von spielerischen Elementen, digitalen und analogen Lernspielen und spielbasierten Dialogen in den Unterricht und in andere Lehr/-Lernsituationen.

EGS NRW (2021):

Spiel als Methode

Das Prinzip des spielerischen Lernens ist ein charakteristisches Prinzip des Grundschulunterrichts. Es verbindet sich mit dem ganzheitlichen, altersgemäßen und dem kindgemäßen Lernen. Spielerisches Lernen in der Grundschule kann in eine Vielzahl von unterrichtlichen Situationen eingebracht werden: Rollenspiele, Sprachspiele, Sketches etc.



Chancen und Grenzen

Büning 2012: 166

Wettbewerbsspiele: Für Kinder ist gerade diese Spielform das eigentliche Spiel; sie treten alleine oder in kleinen Gruppen in einen Wettkampf miteinander und messen ihre eigene Leistung. Dabei gibt es meistens klare Gewinner und Verlierer. Unterschieden werden können Spiele, bei denen der Zufall (z.B. bei Würfelspielen) und bei denen das Können/Wissen entscheidet.“

Jaquet 1999: 52

Aus Schülerperspektive wird spielerisches Lernen als schneller, einfacher und effektiver beschrieben.

Chancen und Grenzen



Kurs: 2016S 490078-1 Kom... X +

https://moodle.sch... 110% X Suchen

universität wien Daniel Pfeiffer Logout

MITARBEITSPUNKT **7** (Deadline: Montag, 18.04.2016, 08:00)

1312/4225

Beteiligen Sie sich am Kurs, um Mitarbeitspunkte zu sammeln...

Aufgabe zu Spielerischen Pädagogik

SCHMOELZ & WEIXELBAUMER: (2016) Playful Classroom Activities for Co-Creativity?

PFEIFFER & MOTSCHNIG: (2016) Enhancing eLearning with Gaming

Wer wird Millionär

Galgenmännchen

Sudoku

Meine Spielergebnisse

Bonus: APPS für die Schule

Nicht verfügbar (verborgen), es sei denn:

- Sie haben die erforderliche Punktzahl in **Sudoku** erhalten
- Sie haben die erforderliche Punktzahl in **Galgenmännchen** erhalten
- Sie haben die erforderliche Punktzahl in **Wer wird Millionär** erhalten

Cheatsheet PAC++

Cheatsheet Werwolf

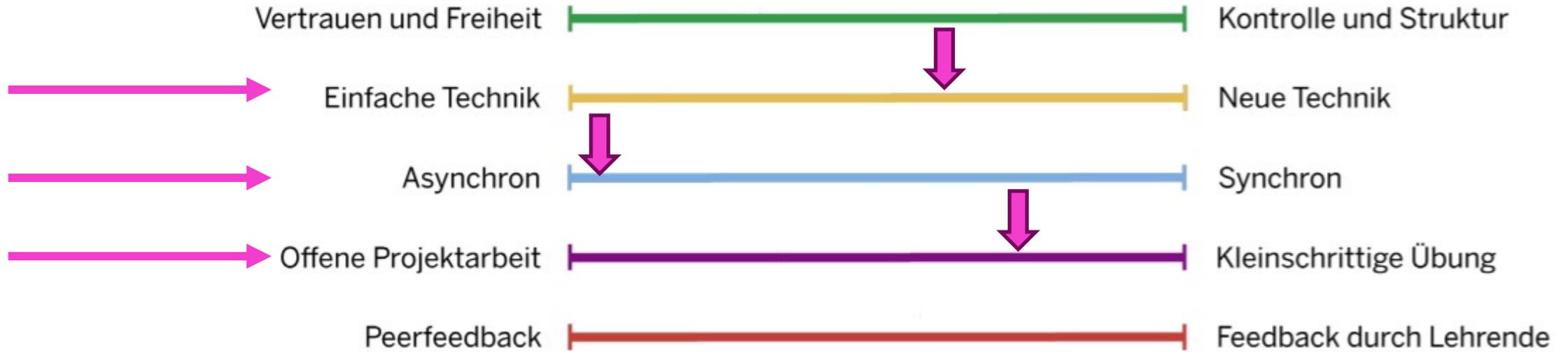
Cheatsheet Zahlen merken

GAMIFICATION

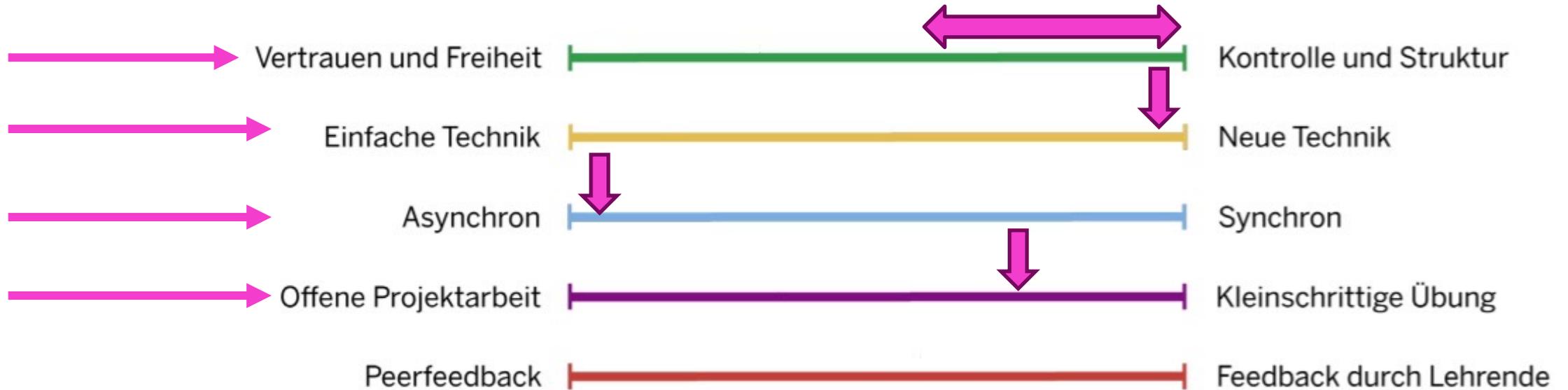
GAME BASED LEARNING

Aus: Schmözl, A.: Spielerische Pädagogik im flipped classroom (online abrufbar)

LearningApps



LearningApps





Chancen und Grenzen

- Ideenwiese Grundschule: Empfohlene Digitale Tools für den Distanzunterricht: Digitales Üben und Lernen
- Schnelles Erstellen von Abfragen passgenau zu den eigenen Inhalten
- Wenig Technikenkenntnisse nötig
- Einbindung in Lernmanagementsysteme (Moodle, LearningView) möglich
- Motivation
- Alternative zum klassischen Arbeitsblatt
- Spannend: LearningApps als TEIL von EduBreakout



Chancen und Grenzen

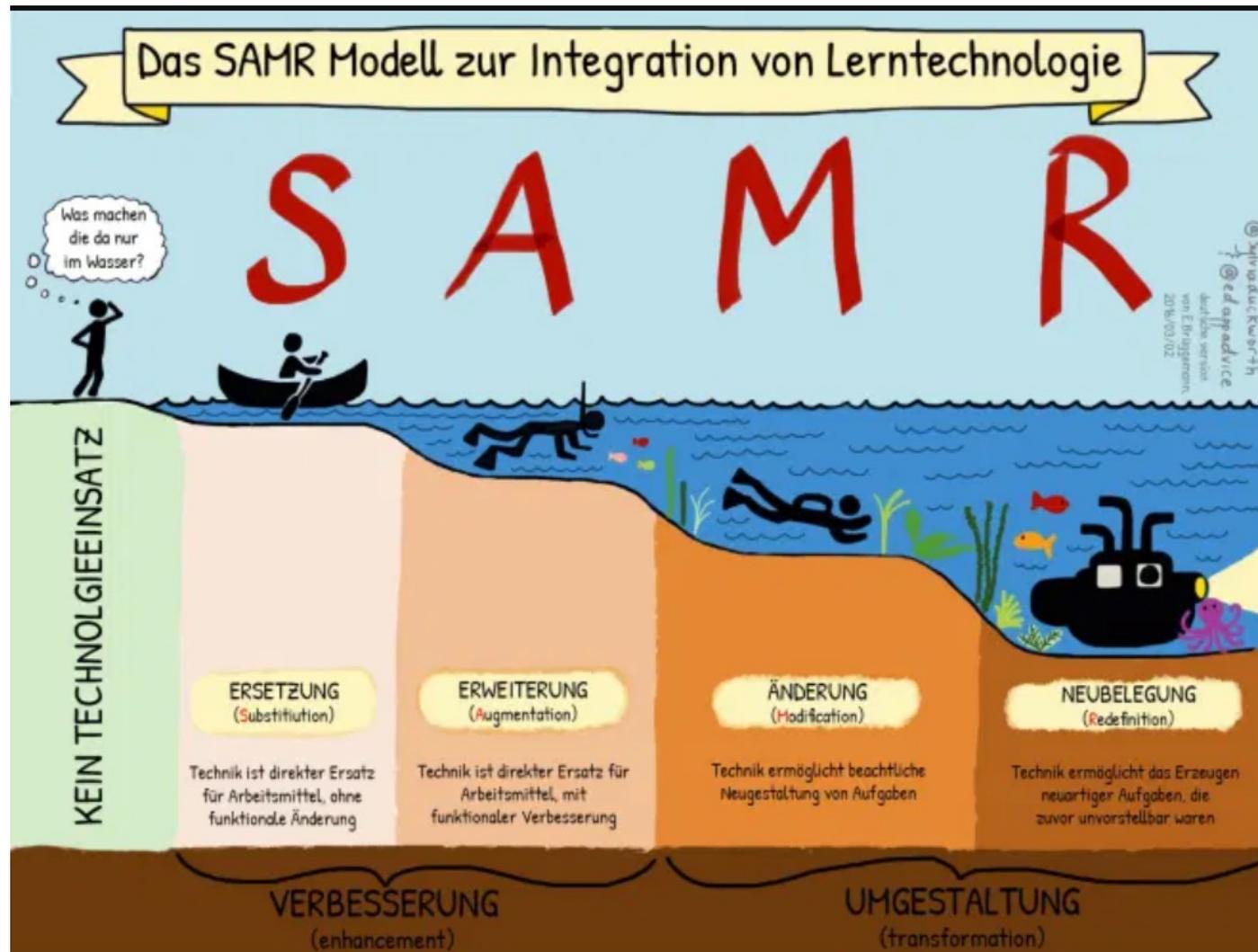
- kein zeitgemäßes, offenes, kollaboratives Lernen und Lehren (4K)
- behavioristisch-fremdgesteuerte Trias aus Reiz, Reaktion und Rückmeldung (3R)
- LearningApps sind an Skinners *Teaching Machine* (1954) lerntheoretisch nahtlos anschlussfähig (vgl. hierzu auch Watters 2015 und Skinner 1968)
- Sehenswert: https://www.youtube.com/watch?v=D7A_PcxGRnU&t=47s



Chancen und Grenzen

- Vermeintlich „einfache“ digitale Anwendungen verführen zum Aktionismus, ohne den Sinn kritisch zu hinterfragen
- SuS nutzen eine Vielzahl von (besseren?) Apps: Anton, Antolin, Blitzrechnen, Lernwerkstatt, GUT usw.
- Individualisierung, Differenzierung aufwändig
- Kontrolle über Lösungsstrategien & Erfolg nicht möglich

Chancen und Grenzen





Arbeit mit LearningApps in Kleingruppen

- Ziel: Eigenes Erstellen einer LearningApp, um im Seminar in der Lage zu sein, eigene Erfahrungen mit den LAA (kritisch) zu reflektieren.
- Ablauf:
 - 1. Zeit zur eigenen Erprobung und Rückfragen
 - 2. Sammlung auf dem Padlet: Welche Chancen und Grenzen erkenne ich?
 - 3. Diskussion in der Gruppe





App-Typen (differenziert)

einfach	mittel	schwierig
Wörterraten Paare Spiel (= Memory) Paare zuordnen	Zuordnung auf Bild Zahlenstrahl Gruppenzuordnung	App-Matrix Audio/Video mit App-Einblendung Tabelle ausfüllen



Chancen und Grenzen reflektieren

Chancen:

wenig Zeitaufwand quantitative Differenzierung
Abwechslung für zwischendurch
relativ selbsterklärend

schnelle Erfolgserlebnisse für den
Quizersteller;-)

Grenzen:

... es verleitet, das Ziel aus den Augen
zu verlieren
nicht für alle Inhalte geeignet

Leider...

...wurden einige App-Templates entfernt, die durchaus kreative und kollaboratives Arbeiten ermöglichten: Es gab zum Beispiel eine "Pinnwand", an die man virtuelle Pinnzettel pinnen, clustern, kommentieren konnte. So konnten SuS zum Beispiel in der Distanz eine Hilfe-Börste starten und eigene Fragen stellen sowie andere Fragen ggf. beantworten... Abgeschafft! Schade, m aber Learning-Apps entwickelt sich in die falsche Richtung.



- Büning, S. (2012): Spielerisch Englisch lernen. In: Böttger, H. (Hrsg.): Englisch. Didaktik für die Grundschule. Berlin: Cornelsen
- Jaquet, H. (1999): Welche Vorteile hat das Spielerische Lernen?
- Schmoelz, A. (2016): Ernsthafte Spiele als Anlass für Ko-Kreativität? In Haag, J. et al. (Hrsg.): Game Based Learning. Dialogorientierung & spielerisches Lernen analog und digital. 107–118

Internetlinks

- EGS NRW (2021): <https://www.schulentwicklung.nrw.de/cms/angebote/egs/didaktik-und-methodik-im-egs/methoden/spiel-als-methode/spiel-als-methode.html> (zuletzt: 17.04.2021)
- Schmölz, A. (2021): Spielerische Pädagogik im flipped classroom: http://skill.fhstp.ac.at/wp-content/uploads/2017/12/icmbeyond18-spielpaed-asdp_schmoelzpfieffer.pdf (zuletzt: 17.04.2021)
- Krommer, A. (2020): Didaktische Schieberegler. Oder: (Distanz-)Lernen und pädagogische Antinomien. <https://axelkrommer.com/2020/07/02/didaktische-schieberegler-oder-distanz-lernen-und-padagogische-antinomien/> (zuletzt: 17.04.2021)
- Krommer, A. (2019): Die Kritik der Kritik an Skinner-Apps: eine kleine Typologie <https://axelkrommer.com/2019/04/14/die-kritik-der-kritik-an-skinner-apps-eine-kleine-typologie/> (zuletzt: 17.04.2021)
- Grundschule Ideenwiese <https://grundschule-ideenwiese.de/unsere-schule/lernen-auf-distanz> (zuletzt: 17.04.2021)



Chatverlauf



15:06:10 <https://zfslgelsenkirchen.padlet.org/filzhut/9naq2axqumo1vyju>

15:08:25 Sieht sehr schick und reichhaltig aus! :)

15:42:48 Vielleicht auch etwas erweiternd zum Üben: Interaktive Videos können auch zum Informieren oder auch zum Problematisieren verwandt werden.

15:43:06 Geht sicher auch in Logineo! Denn es ist in diesem Bereich ja ein Moodle

15:43:44 eine Möglichkeit zur Integration in Logineo ist auf dem Padlet verlinkt

15:44:18 In Moodle/Logineo würde man auch den Frame nutzen

15:58:22 hier noch der Direktlink zu einem Ausschnitt aus einem Vortrag von Axel Krommer, wo dieser LearningApps mit Beschreibungen zur Teaching Machine hinterlegt:
https://www.youtube.com/watch?v=D7A_PcxGRnU&t=47s

