

Lern-Apps: Spielend leicht Vokabeln lernen!

Vokabeln spielend leicht lernen – das machen Lern-Apps möglich! In dieser Einheit erstellen die SuS selbst ein Vokabel-Lernspiel, indem sie eigene Fotografien mit den richtigen Begriffen verbinden.

Auf einen Blick:

Klassenstufe:

Ab Klasse 5

Fachbereich:

Lesen, Schreiben, Sprechen

Fach:

Englisch, Französisch, Fremdsprachen, Deutsch als Zweitsprache

Themen:

Vokabeln, Wortschatztraining, Vokabeltraining, Lernen mit Apps, Fotografie

Vorkenntnisse:

Erste Erfahrungen mit Fotografie und Arbeit am Computer

Medien und Materialien:

Smartphone / Digitalkamera, PC mit Internetzugang (sowie ggfs. mit Bildbearbeitungssoftware)

Zeitbedarf in Schulstunden:

3-4

Medienkompetenzen:

 Informieren,  Produzieren,  Anwenden



Tipps und Tools:

Infokasten Lern-Apps

Was macht eigentlich gute Lern-Apps für Kinder und Jugendliche aus und welchen Nutzen haben sie? Diesen und weiteren Fragen geht die **Plattform** *Internet-ABC* in ihrem Schwerpunktbereich "Gute Apps für Kinder" nach. Den vollen Beitrag finden Sie im DigiBitS-Materialpool unter dem **DigiBitS-Webcode: 42279**

Das *Deutsche Jugendinstitut* bietet eine „Datenbank Apps für Kinder“ an. Über die Filterkategorien kann gezielt nach Lern-Apps gesucht werden. Auch die Zielgruppe (beispielsweis Grundschulkind, Sekundarstufe I, Lehrkräfte) sowie das Thema lassen sich genauer spezifizieren. Ein Zugriff ist über den **DigiBitS-Webcode: 42280** möglich.

Weitere nützliche **Lern-Apps** finden Sie im „Werkzeugkasten Lernen und Lehren mit Apps“ von *Medien in die Schule* unter dem **DigiBitS-Webcode: 42104**.

Do it yourself! Eigene Lern-Apps erstellen

Das **Online-Angebot** *LearningApps.org* stellt einen Pool an verschiedenen Lernspielen bereit, darunter etwa Zuordnungs- oder Multiple-Choice-Spiele, Quiz und Lückentexte. Außerdem steht eine Reihe an Vorlagen für die Entwicklung eigener Lernspiele zur Verfügung. Die Spiele eignen sich zur Einbettung in den Unterricht oder zur Vertiefung und Wiederholung des Lernstoffs zu Hause. Zu finden unter www.learningapps.org oder unter dem **DigiBitS-Webcode: 42281**.

Auf der **Webseite** *LearningSnacks.de* lassen sich kostenlos Quiz in Form von Lern-Chats erstellen. Die kleinen Wissensumfragen können direkt im Browser bearbeitet werden. Eine Nutzung ist sowohl über den PC als auch mit dem Tablet oder dem Smartphone möglich. **DigiBitS-Webcode: 42282** oder www.learningsnacks.de

Unterrichtsgestaltung

| Thema | Methode und Inhalt | Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps |
|--|---|--|
| Spielend lernen? Lern-Apps <i>1.-2. Schulstunde</i> | <ul style="list-style-type: none"> Brainstorming: Haben die SuS bereits Erfahrungen mit Lern-Apps gesammelt? Falls ja, welche Lern-Apps haben die SuS bereits verwendet? Was gefällt den SuS (nicht) am Lernen mit Apps? | Informationen zum Thema „Gute Apps für Kinder“ von der Initiative <i>Internet-ABC</i> . DigiBitS-Webcode: 42283 . |
| SuS erstellen ein Lernspiel <i>2.-3. Schulstunde</i> | <ul style="list-style-type: none"> Auf der Seite <i>learningapps.org</i> erstellen die SuS in Kleingruppen ein Vokabel-Lernspiel. Hierzu fotografieren sie gruppenweise Gegenstände, deren Bezeichnung sie neu erlernen möchten. Die Bilder übertragen sie auf den Rechner. Im Internet oder Wörterbuch recherchieren sie die passenden Vokabeln. Anschließend rufen die SuS die Vorlage des Vokabelspiels unter dem DigiBitS-Webcode: 42284 auf. Über den Reiter links unten „neue leere App mit dieser Vorlage erstellen“ gelangen die SuS zur Eingabemaske. In diese pflegen sie die Bilder sowie die korrekten Vokabeln ein. | Die Beispielvorgabe zum Vokabelspiel von <i>learningapps.org</i> finden Sie unter dem DigiBitS-Webcode: 42284 . Mögliche Themen: <ul style="list-style-type: none"> - the classroom - our school - things in my bag - clothes - food - prepositions |



| Thema | Methode und Inhalt | Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps |
|---|---|--|
| Let's play! 2.-3. Schulstunde | <ul style="list-style-type: none"> Nun spielen die SuS zunächst ihr eigenes Vokabel-Spiel testweise selbst. Anschließend wird gewechselt und die Apps der anderen ausprobiert. | |
| Reflexion 3.-4. Schulstunde | <ul style="list-style-type: none"> Die SuS reflektieren den Einsatz von Lern-Apps. Folgende Leitfragen können dabei besprochen werden: <ol style="list-style-type: none"> Welche Chancen verbinden die SuS mit Lern-Apps? Welche Risiken und Nachteile kann eine Lern-App haben? Für welche Lernschritte eignen sich Lern-Apps aus Sicht der SuS? Für das Erlernen neuer Inhalte? Zum Wiederholen und Üben? Überhaupt nicht? ... | |

Weiterführende Links zum Thema Lernspiele und Lernen mit Apps:

- *Campus Magazin* - Videobeitrag zum Thema Lernen mit Apps: „Erfolgreich pauken per Tablet“. *DigiBitS-Webcode: 42285*
- *Welt* - „Soll mein Kind mit dem Handy für die Schule lernen?“ *DigiBitS-Webcode: 42286*
- *Lernenmitapps.de* - Zusammenstellung der besten Lernapps für das iPhone und das iPad sortiert nach Fächern. *DigiBitS-Webcode: 42287*
- *e-teaching.org* - Hintergrundtext zum Mobile Learning. Zu finden unter dem *DigiBitS-Webcode: 42288*

DigiBitS entwickelt freie Materialien zur Förderung von Medienkompetenzen im Fachunterricht. Entdecken Sie weitere Unterrichtseinheiten, Tooltips und Checklisten unter www.digibits.de

DigiBitS
Digitale Bildung trifft Schule

