

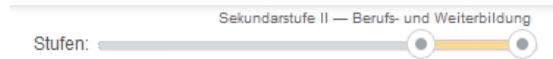
Gehen Sie auf www.learningapps.org.

Um fremde LearningApps (LA) nutzen zu können, benötigen Sie keinen LA-Account.

Um für Ihr Fach vorhandene LA zu finden, nutzen Sie diese Funktionen, die Sie links oben finden:



Mit dem Schieberegler lässt sich nach der Zielgruppe filtern.



Haben Sie ein passendes LA gefunden, so können Sie es Ihren Schülern zugänglich machen über („App verwenden“):

App verwenden

Problem melden

Weblink:	<input type="text" value="https://learningapps.org/3131665"/>
Vollbild-Link:	<input type="text" value="https://learningapps.org/view3131665"/>
Einbetten:	<input https:="" learningapps.org="" type="text" value="<iframe src='\" watch?app\""=""/>

SCORM iBooks Author




Einfach den Weblink oder den Vollbild-Link auf ein Arbeitsblatt oder an die Tafel schreiben. Alternativ können Sie den QR-Code kopieren und in Ihr Arbeitsblatt einfügen. Lesen die Schüler diesen dann mit ihrem Smartphone ein, so werden sie auf die relevante Seite geführt.

Haben Sie nichts Passendes gefunden, können Sie selbst ein LA erstellen. Dazu ist ein Account bei LA notwendig. Klicken Sie auf „Anmelden“ und „Neues Konto erstellen“:

Anmelden

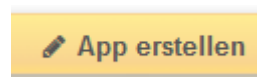
Melden Sie sich mit Ihrem LearningApps Konto an



☐ Angemeldet bleiben (auf diesem Computer)

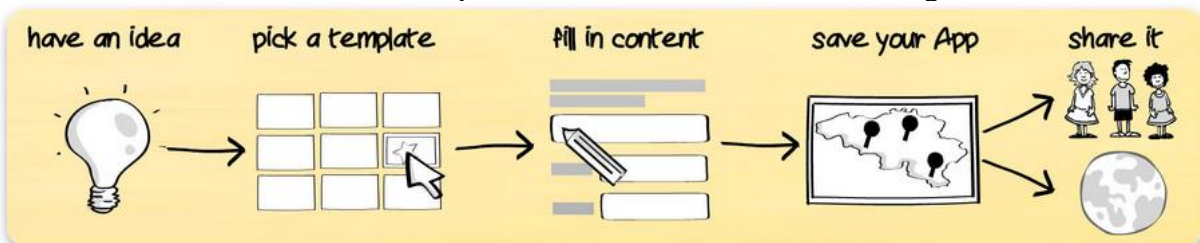
[Neues Konto erstellen](#)
[Passwort vergessen?](#)

Klicken Sie auf „App erstellen“



Die Erstellung läuft in vier Schritten ab:

Wählen Sie aus einem von 17 Templates oder einem von fünf Werkzeugen.



Wir erstellen ein „Millionenspiel“.



Es werden Ihnen Beispiele zu diesem Typ angezeigt. Klicken Sie auf „neue App erstellen“.

[neue App erstellen](#)


Benennen Sie Ihr Millionenspiel:

Titel der App

Beethoven

Für jede Spielstufe 500,00 bis 1.000.000,00 Euro haben zumindest eine Frage und vier Antworten einzugeben. Die erste Antwort muss die richtige sein.

Spielfragen - ganz leicht (500)

Frage:  A Welches Klavierstück komponierte Beethoven?

Richtige Antwort: Für Elise

Falsche Antwort: Für Uschi

Falsche Antwort: Für mich

Falsche Antwort: Für die Katz

[+ Spielfragen hinzufügen](#)

Um das Spielabwechslungsreicher zu gestalten, geben Sie pro Stufe mehrere Fragen (und Antworten) ein.

Nach Eingabe der letzten Frage können Sie noch eine Erfolgsmeldung und Hilfestellung eingeben.

Klicken Sie dann auf „Fertigstellen und Vorschau anzeigen“.

Feedback

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

Super. Sie sind ein wahrer Beethoven-Kenner!

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.

[▶ Fertigstellen und Vorschau anzeigen](#)

Sie bekommen Ihr LA präsentiert.

Im Anschluss können Sie es überarbeiten (geht später auch noch) oder erst einmal speichern.

[← erneut anpassen](#)[✓ App speichern](#)

Entscheiden Sie, ob die App privat oder öffentlich sein soll. Sie können die App auch jetzt noch überarbeiten.

☐ private App
 ☒ öffentliche App

Klicken Sie auf „öffentliche App“, so haben Sie die App zu kategorisieren:

Geben Sie einen Titel für Ihre App an. Der Titel sollte nicht zu lang sein.

Titel:

Wählen Sie ein Gebiet aus, in das Ihre App am besten hineinpasst.

Gebiet auswählen:

Unterkategorie:

Geben Sie einige Stichworte (Tags) mit Leerzeichen getrennt an. Diese werden zum Auffinden Ihrer App verwendet.

Stichwörter / Tags:

Wählen Sie die Schulstufen aus, für die Ihre App geeignet ist. Dies hilft anderen bei der Suche.


Schulstufe(n) auswählen:

- ☐ Vorschule
- ☐ Primarstufe
- ☐ Sekundarstufe I
- ☐ Sekundarstufe II
- ☐ Berufs- und Weiterbildung
- ☐ App zur Begutachtung als "besonders wertvoll" (erscheint unter "Apps durchstöbern") einreichen.


Mit Absenden des Formulars erklären Sie, dass Sie die **Nutzungsbedingungen von LearningApps.org** gelesen haben und akzeptieren.

Klicken Sie auf „Formular absenden“.


Ihre erstellten Apps finden Sie rechts oben unter „Meine Apps“:




Beethoven




Die FOBOSO




Einzel- oder Gemeinkosten




Die lineare Abschreibung




Abschluss der Stoffkonten




Der einfache Buchungssatz



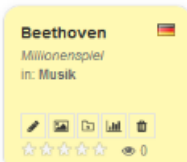
Buchen auf Bestandskonten



Leasing und Factoring



Finanzwirtschaft



Wenn Sie mit der Maus auf die App fahren, können Sie unter anderen das Vorschaubild ändern, die Nutzerstatistik anschauen oder die App löschen.