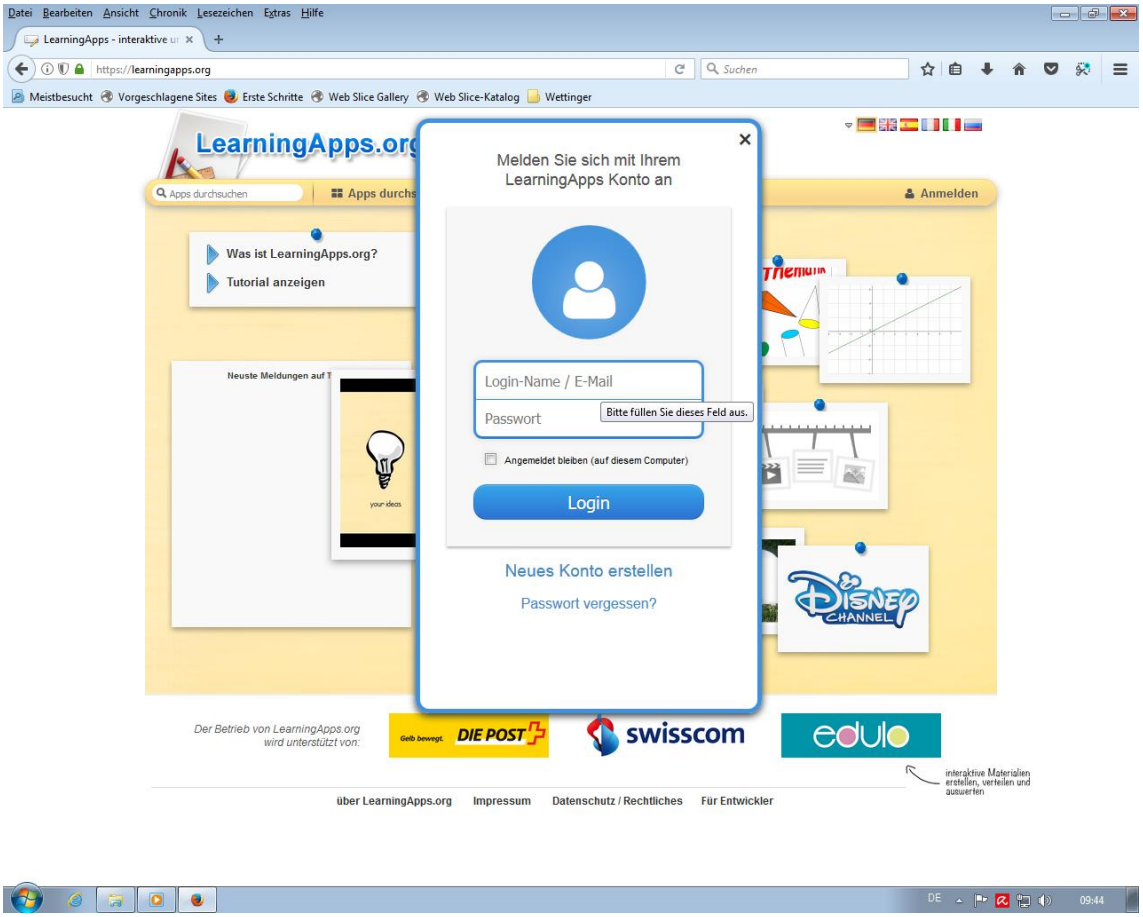
Die Benutzung von LearningApps

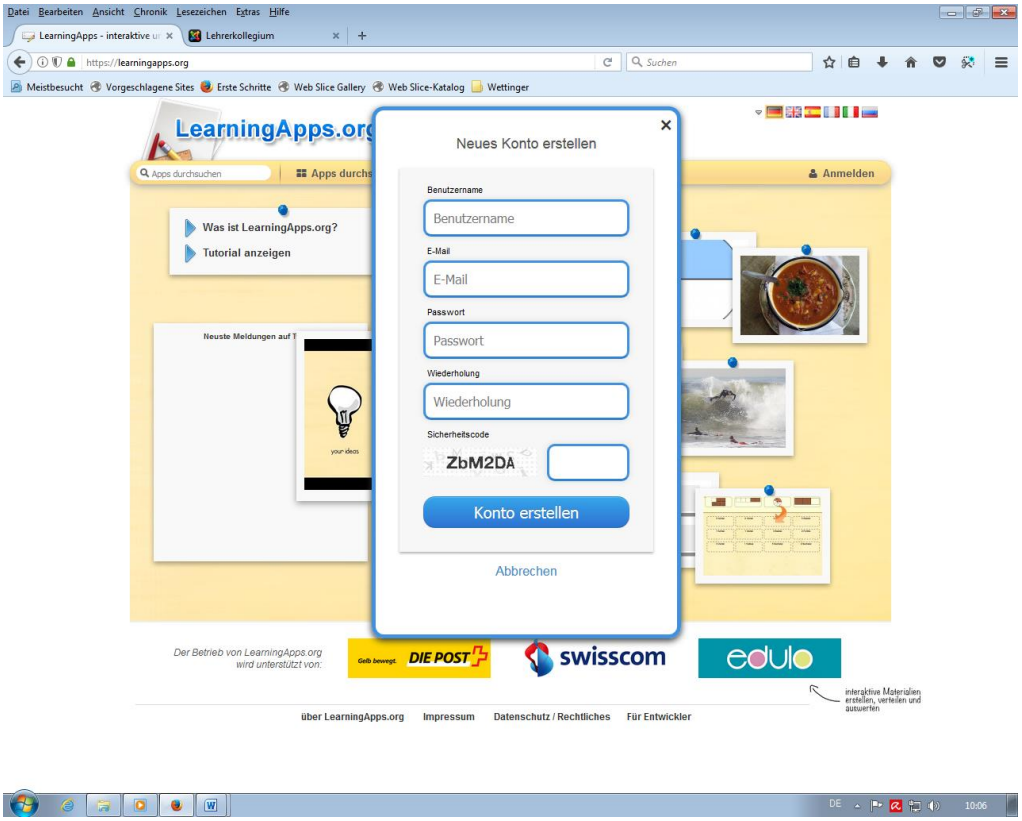
1. **Gehen Sie auf die Seite „learningapps.org“ und melden Sie sich zuerst mit Ihrem persönlichen Account (den Sie von mir erhalten haben) an.**



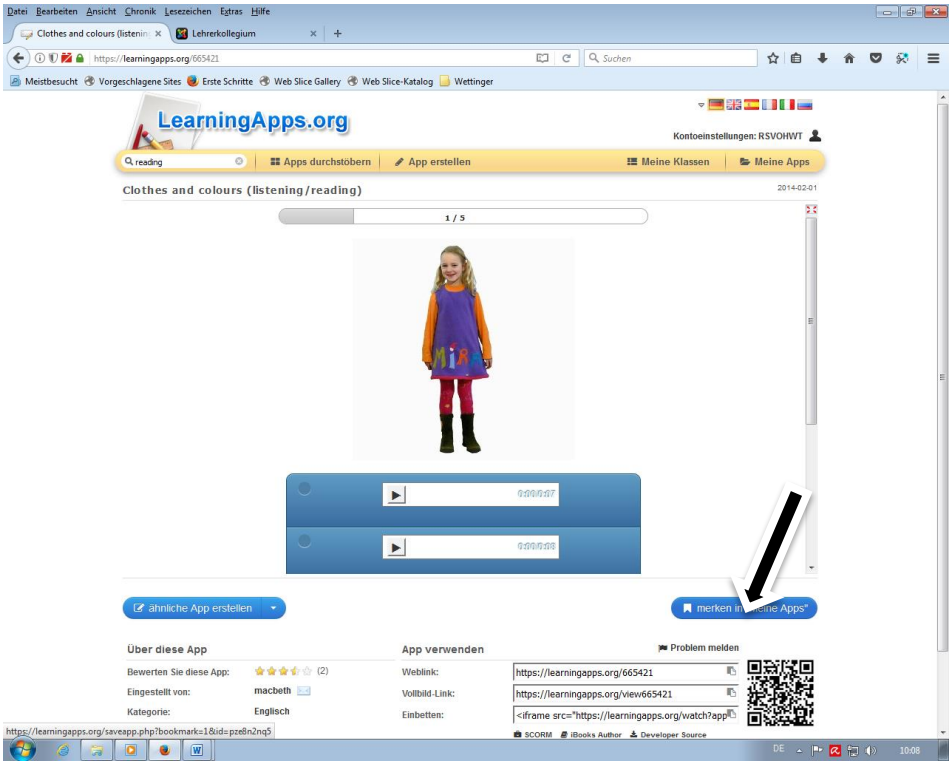
2. **Klicken Sie nun auf „Meine Klassen“ und wählen Sie „MUSTER“. Versuchen Sie die zur Verfügung gestellten Apps zu lösen.**

3. **Klicken Sie nun auf „App erstellen“ und entwerfen Sie (gemeinsam oder alleine) eine eigene App zu Ihrem Fachgebiet. Speichern Sie diese am Schluss in Ihrer Klasse.**

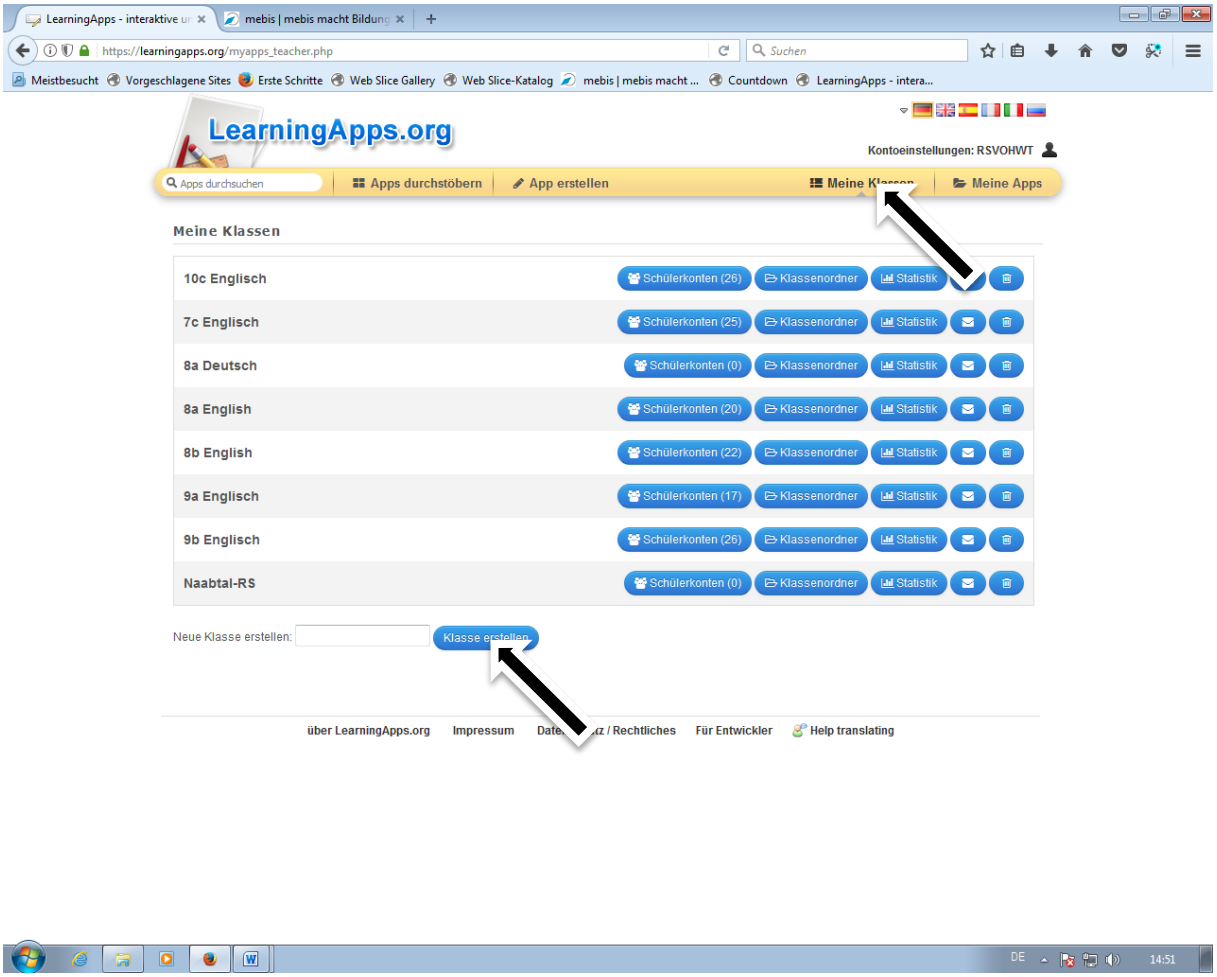
4. **Legen Sie (falls noch nicht geschehen) ein eigenes NEUES Konto bei „LearningApps“ an.**



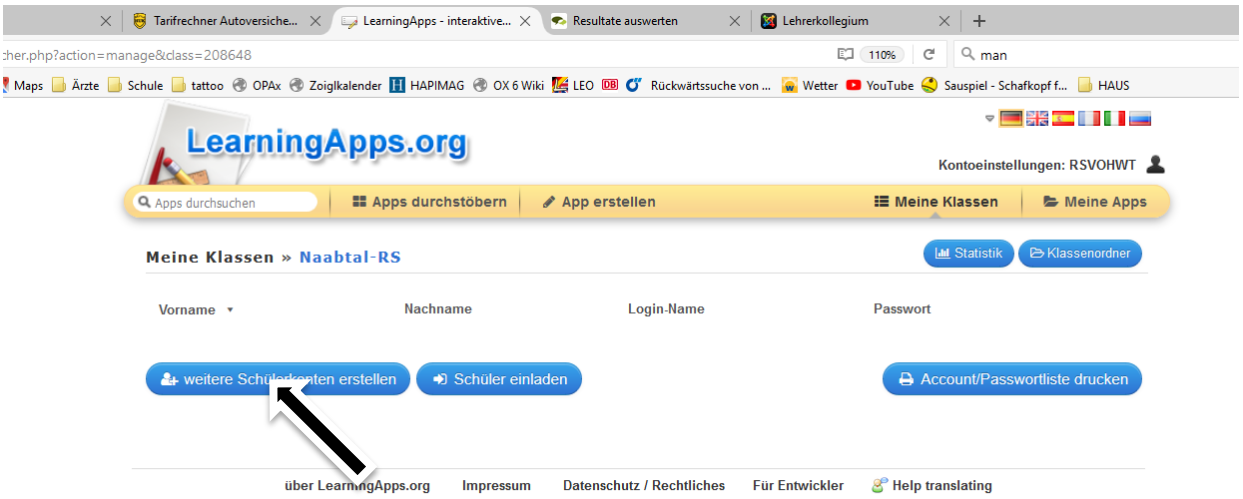
5. **Suchen Sie für Sie geeignete Apps und speichern Sie sie unter „Meine Apps“ ab.**



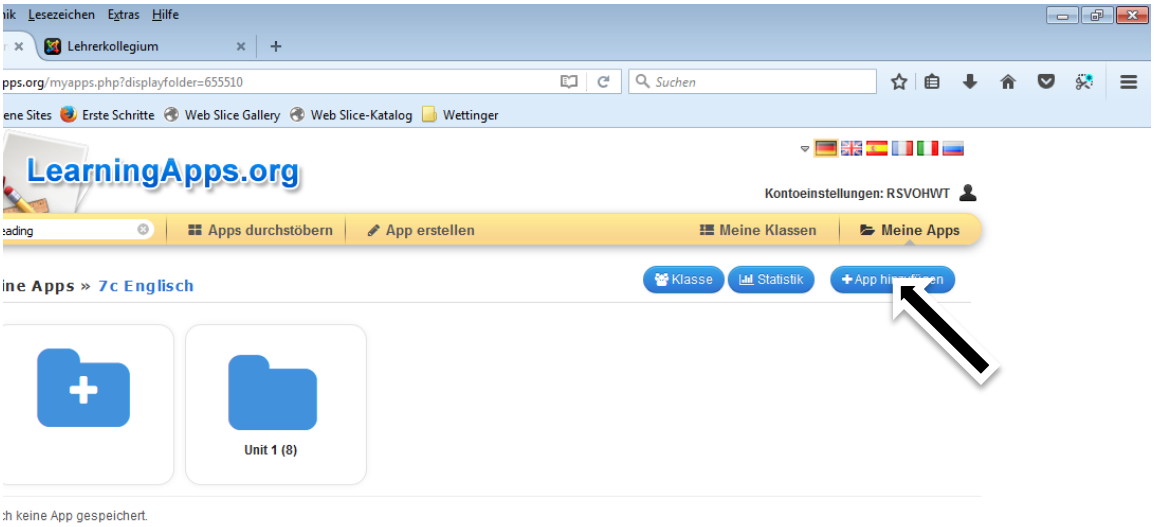
6. **Erstellen Sie eine eigene Klasse.**



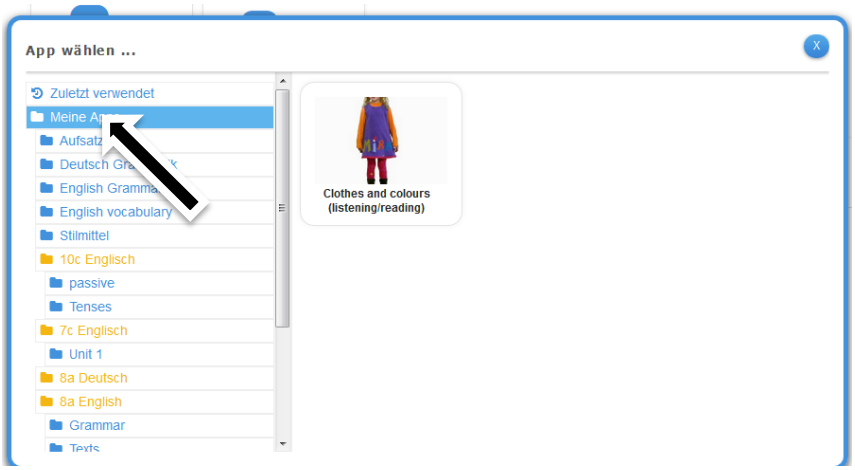
7. **Erstellen Sie mindestens 10 Schülerkonten, am besten in einer Ihrer tatsächlichen Klassen.**



8. **Stellen Sie Ihrer Klasse Apps zur Verfügung.**



Sie finden Ihre vorher gespeicherten Apps unter folgendem Reiter:



Per Drag and Drop können Sie die App nun Ihrer Klasse zur Verfügung stellen.

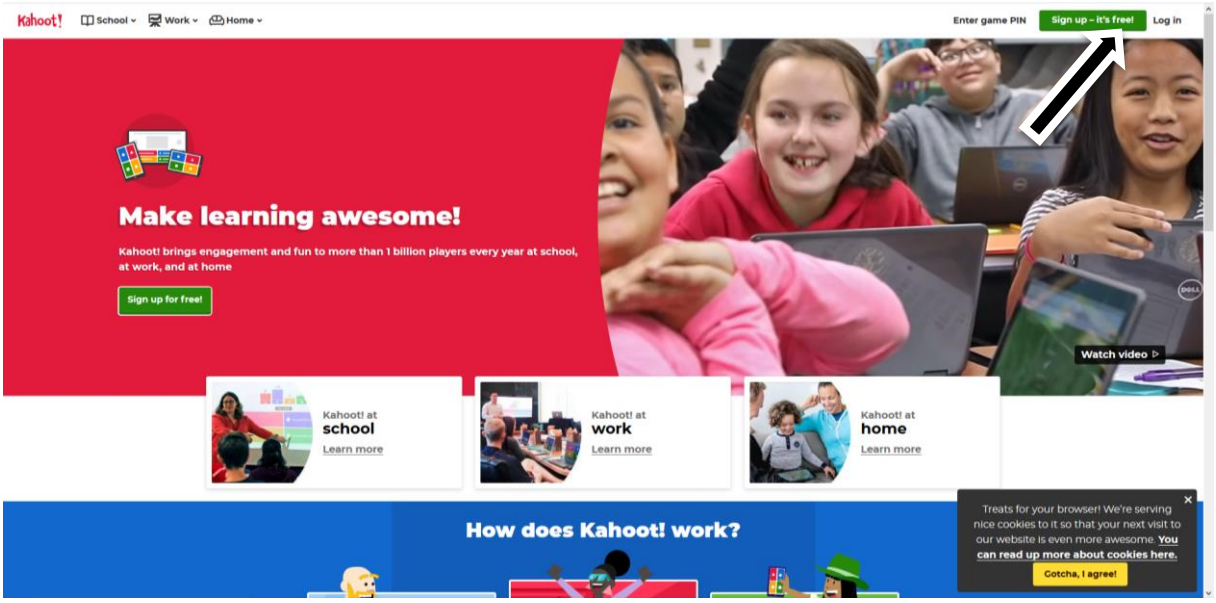
9. **Erstellen Sie nun (alleine oder gemeinsam) weitere Apps und speichern Sie sie unter „Meine Apps“ ab. Sie können dabei selbst entscheiden, ob Sie die Apps für andere freigeben wollen oder nicht.**

Vielen Dank für Ihr Interesse und Ihre Mitarbeit! Ich wünsche Ihnen weiterhin noch viel Spaß bei der Verwendung von „LearningApps“.

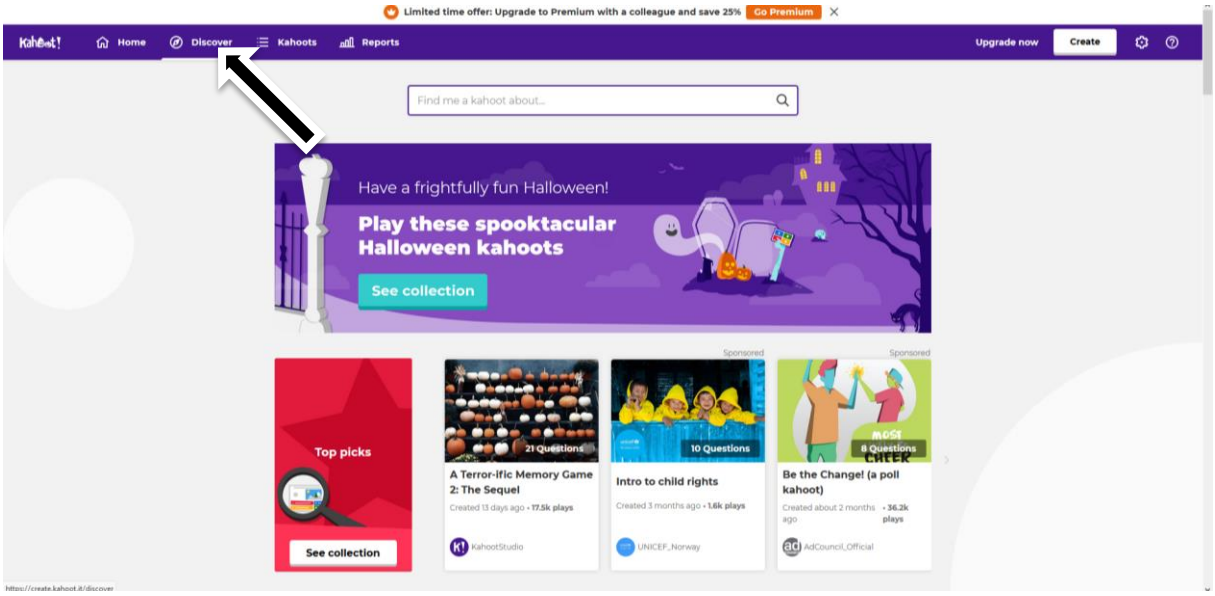
Falls Sie noch weitere Fragen haben, wenden Sie sich an den Support von „LearningApps“ oder senden Sie mir eine E-Mail (martin.wettinger@rsvoh.de)

Die Benutzung von Kahoot

1. Einloggen bei kahoot.com (wenn Sie ein eigenes Kahoot erstellen wollen oder mit Ihren Schülern spielen wollen)



2. Sie suchen ein geeignetes Kahoot über die die Suchfunktion („Discover“) und laden Ihre Schüler ein.



3. Klicken Sie auf „Play“, während sich Ihre Schüler auf kahoot.it mit einem Spitznamen einloggen.
4. Und schon geht’s los!