

# Learning Snack

---

EINE KURZANLEITUNG

Susanne Heinz

SEIBER.NET | KIRCHWIESE 2 | 55444 SEIBERSBACH | MAIL@SEIBER.NET.DE

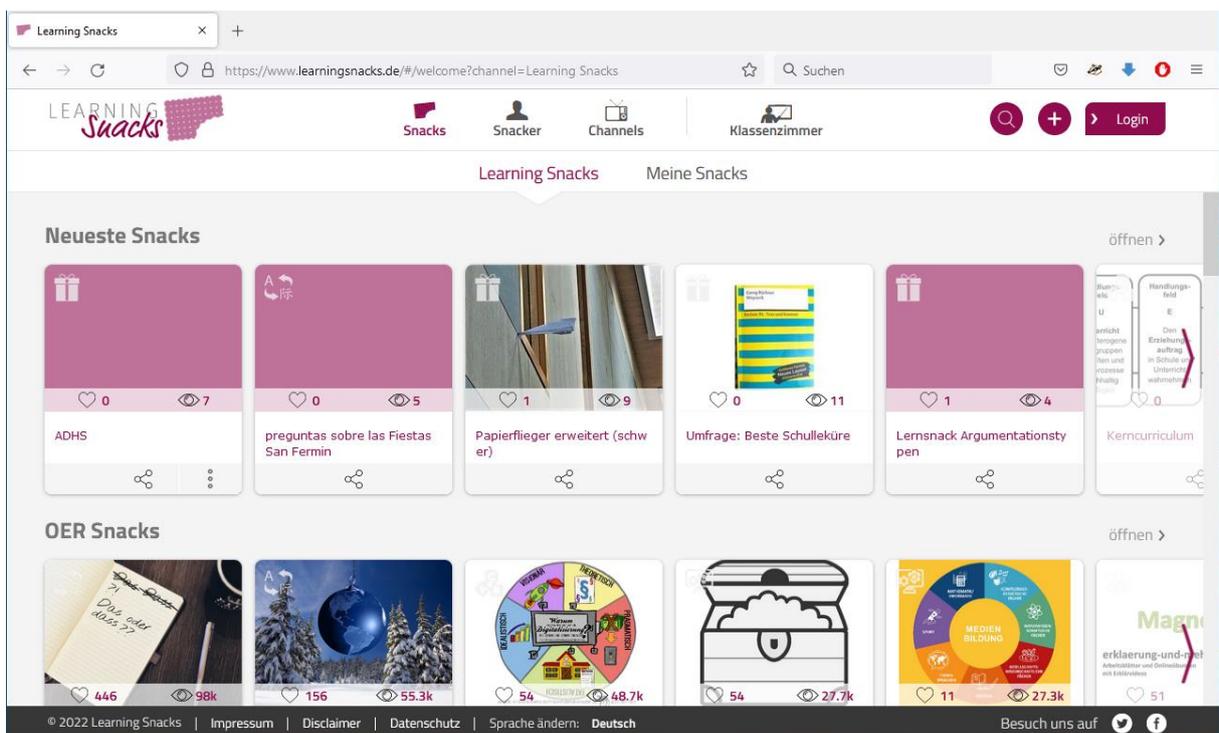
Erste Schritte ...	2
Einen Account bei Learning Sancks anlegen .....	2
Einen Learning Snack erstellen .....	5
Eine Begrüßung schreiben .....	6
Eine „Überschrift“ einfügen .....	7
Ein Video einfügen .....	8
Eine UMFRAGE erstellen - .....	8
Einen gespeicherten Text korrigieren oder erweitern .....	10
Eine Mehrfach-Antwort-Frage erstellen .....	11
Die Aktivität Bild – Antwort erstellen .....	12
Einen Lückentext erstellen.....	13
Die Aktivität Reihenfolge .....	14
Ein Animiertes GIF einfügen .....	16
Die Aktivität Dialog einfügen .....	16
Ein Bild einfügen .....	17
Einstellungen .....	18
Den Learning Snack teilen .....	19
Fazit: .....	22
Lizenzhinweis: .....	23

# ERSTELLEN EINES LEARNING SNACK

Learning Snacks bieten eine interessante und abwechslungsreiche Art, mittels interaktiver, textbasierender Dialogsysteme zu lernen. Dabei werden kurze Lerneinheiten interaktiv und motivierend für die Lernenden gestaltet: Häppchenweise Lernen!

## ERSTE SCHRITTE ...

Um einen Learning Snack erstellen zu können, muss man sich zuerst auf der Website der Learning Snacks: <https://learningsnacks.de> einen Account anlegen.

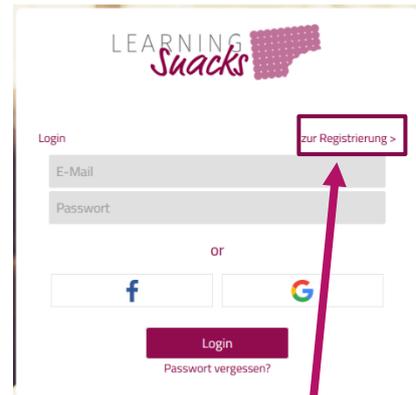


## EINEN ACCOUNT BEI LEARNING SANCKS ANLEGEN

1. Sobald die Website vollständig geladen ist, findet man in der rechten oberen Ecke den Login-Button.



2. Klickt man darauf, öffnet sich eine andere Webseite mit einem Anmeldefenster.
3. Hat man bereits einen Account, gibt man hier seine E-Mail-Adresse und sein Passwort ein.



4. Möchte man jedoch erst mal einen Account anlegen muss man auf den Link „zur Registrierung“ klicken, der sich rechts über dem Feld E-Mail-Adresse befindet.

[zur Registrierung >](#)

5. Nun werden drei Dinge vom Anmeldenden gefordert:

- a. Eine E-Mail-Adresse
- b. Ein Anzeigename (Nickname)
- c. Ein Passwort, dass in einem zweiten Feld zur Sicherheit noch einmal eingegeben werden muss.



- d. Abschließend muss man auf den Button „Registrierung abschließen“ klicken.

6. Es erscheint ein neues Fenster, in dem wir gebeten werden unseren E-Mail-Account zu besuchen und die Learning Snacks E-Mail zu bestätigen.



7. Die E-Mail enthält einen grünen Button auf dem klicken muss, um die rechtmäßige Anmeldung bei Learning Snacks zu bestätigen.

Learning Snacks - Anmeldung bestätigen  
noreply@learningsnacks.de <noreply@learningsnacks.de>  
1008  
An: mariamusterfrau@outlook.de



8. Der Klick auf den Button leitet uns zurück zur Learning Snacks Website. Dort wird man gebeten, mit einem Klick auf Konto aktivieren, den Registrierungsvorgang endgültig abzuschließen.



9. Im nächsten Schritt erscheint wieder das reguläre Login-Fenster. Dort gibt man nun seine E-Mail-Adresse und sein Passwort ein und klickt auf Login.



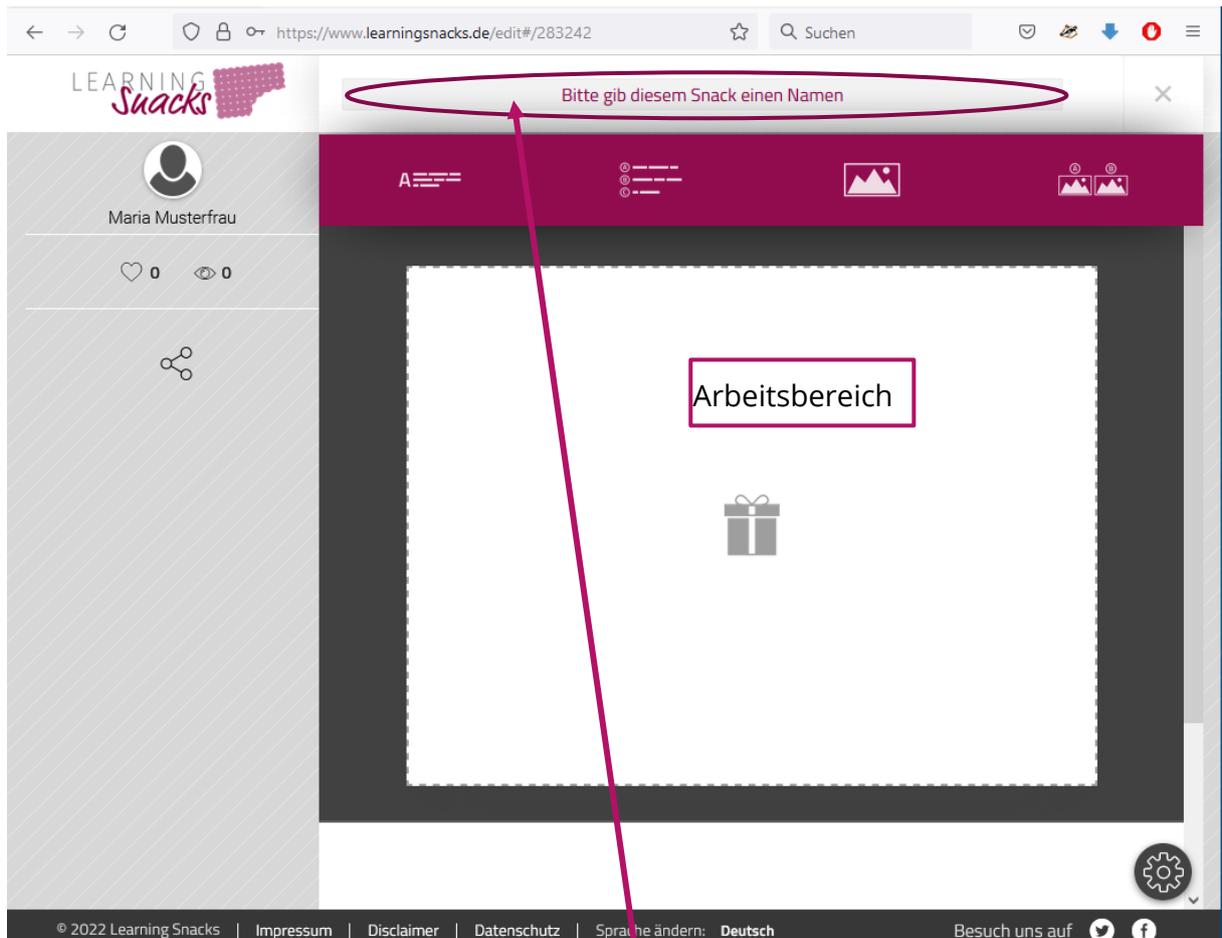
Wer keinen neuen Account anlegen möchte, kann sich alternativ auch mit seinem Facebook- oder Google-Account anmelden. In dem Fall benötigt man die Anmeldedaten der entsprechenden Konten.

## EINEN LEARNING SNACK ERSTELLEN

1. Um einen Learning Snack zu erstellen, klickt man auf das Pluszeichen neben dem Login-Button.



2. Es öffnet sich die Snackentwicklungsumgebung.



Hier werden die Snacks erstellt.

Links sieht man die Informationen zum Erstellenden, die Möglichkeiten zum Teilen des Snacks und die Statistik (Wie oft wurde der Snack angesehen oder bewertet)

3. Als allererstes gibt man einen Namen für den Snack ein.
4. Unter der Maske mit dem Namen befinden sich die vier „Aktivitätskategorien“.

a. Diese Aktivität benutzt man, um Texte oder Fragen zu erstellen



b. Diese Aktivität nutzt man, um Aufgaben zu erstellen.



c. Die dritte Aktivität bindet Bilder und Grafiken ein.



d. Die vierte Aktivität ist für Aufgaben mit Bildern zuständig.



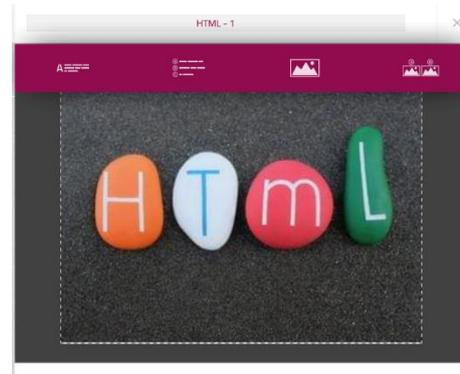
## EINE BEGRÜSSUNG SCHREIBEN

1. Unter der Leiste mit den Aktivitäten befindet sich der „Arbeitsbereich“

2. Indem man auf das Geschenk oder auf die Aktivität Bild klickt, kann man das Titelfeld oder ein Begrüßungsvideo des Snacks festlegen.



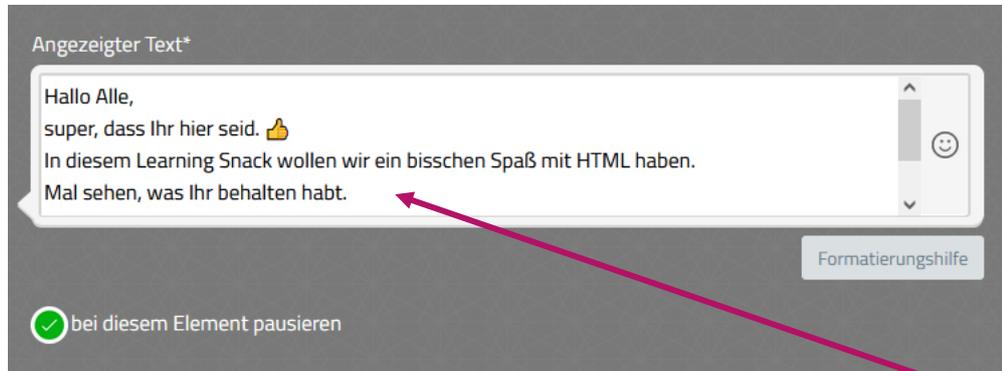
- Explorer öffnet sich
- man sucht sich die benötigte Datei aus
- klickt auf „öffnen“
- das gewünschte Bild oder Video erscheint im Fenster



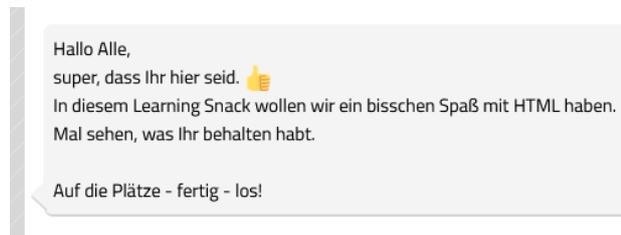
3. Im Anschluss daran, schreiben man einen netten, kurzen Begrüßungstext. Die Aktivität „Text / Fragen“ eignet sich dazu besonders gut.



- a. Klickt man darauf öffnet sich unter dem Bildfenster ein Textfenster, in dem man nun seinen gewünschten Text einfügen kann. Um die Teilnehmenden zu motivieren, kann man Emojis einfügen.

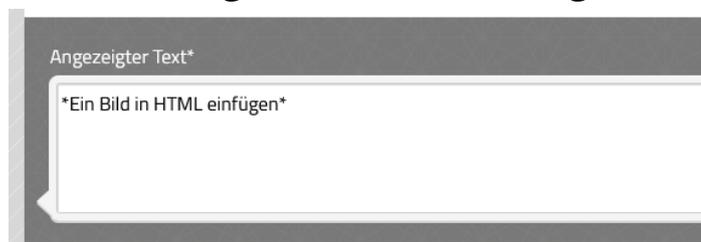


- b. Jetzt kann man sich entscheiden, ob man eine kurze Pause nach dem Erscheinen des Textes einfügen möchte, bevor der nächste Textblock oder Anderes folgt.
- c. Danach klickt man auf „speichern“
- d. Die generierte Textblase wird angezeigt.



## EINE „ÜBERSCHRIFT“ EINFÜGEN

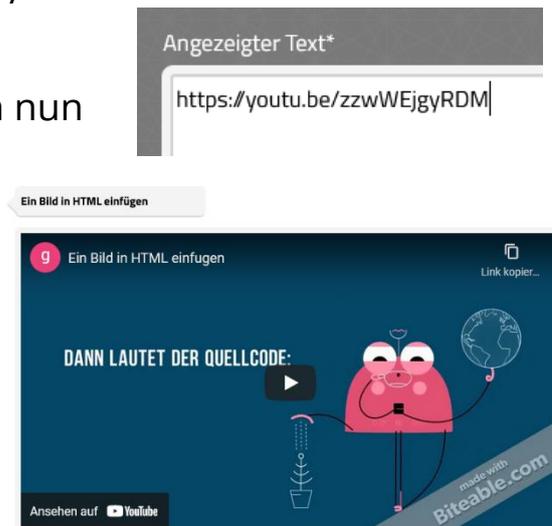
Jetzt folgt die nächste Aktivität. Es wird eine „Überschrift“ eingefügt. Leider kann man keine richtige Überschrift einfügen, sondern nur den Text „fett“ formatieren. Dazu setzt man ein Sternchen „\*“ direkt vor und hinter den Text.



1.

## EIN VIDEO EINFÜGEN

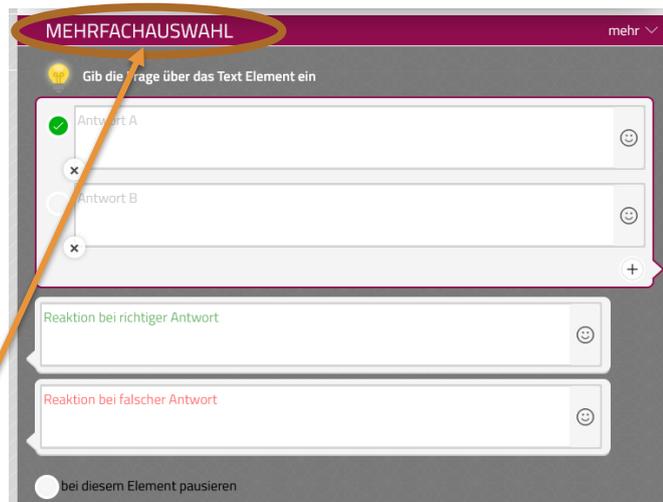
1. Im nächsten Schritt wird ein Video, das bei YouTube zu finden ist, eingefügt.
  - a. Kopieren des Teilen-Links bei YouTube. Z. B. <https://youtu.be/zzwWEjgyRDM>
  - b. Einfügen der Aktivität „Text / Frage“
  - c. In das Textfenster gibt man nun den Teilen-Link von YouTube ein.
  - d. Auf „Speichern“ klicken
  - e. Das Video erscheint nun eingebettet im Fenster.



## EINE UMFRAGE ERSTELLEN -

1. Im nächsten Schritt wird eine Frage erstellt.
  - a. Aktivität: „Text / Frage“ wählen.
  - b. Eine Frage in das Textfeld schreiben
  - c. Aktivität speichern
2. Danach folgt eine Aufgabe, die zur Frage passt.
  - a. Man klickt auf die Aktivität „Aufgaben“

- b. Es öffnet sich das Bearbeitungsfenster für die Fragen. Hier kann man nun unter verschiedenen Aufgabentypen wählen. Die erste Aufgabenart, die man beim Öffnen des Aufgabenfensters sieht, ist die Aufgabe „Mehrfachauswahl“



- c. Möchte man eine andere Aufgabenart, muss man auf „mehr“ klicken (rechts oben)



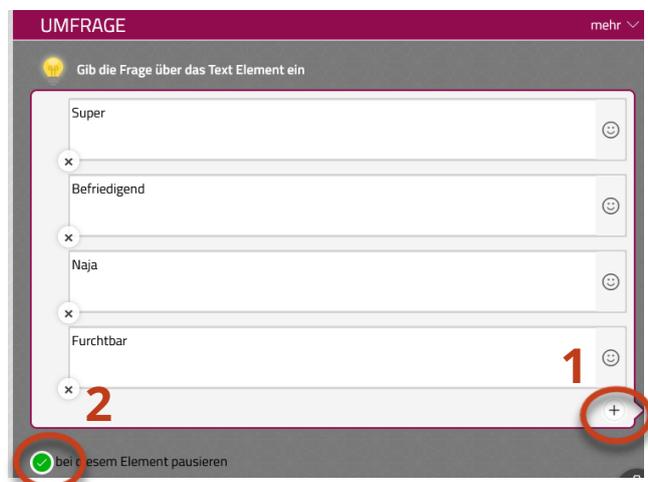
- d. Dann öffnet sich ein kleines Auswahlménü mit folgenden Aufgabentypen:

- i. Mehrfachauswahl
- ii. Reihenfolge
- iii. Umfrage
- iv. Dialog
- v. Lückentext



- e. Für diesen Zweck wählt man „Umfrage“.

- i. Nun müssen die möglichen Antworten eingegeben werden.
- ii. Wen man mehr als zwei



Auswahlmöglichkeiten haben möchte, klickt man auf das kleine Kreuz am unteren Rand des Fragenfeldes (1)

iii. Am Ende wählt man auch noch „bei diesem Element pausieren“. (2)

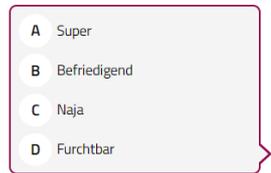
iv. Auf „Speichern“ klicken

v. Die Umfrage sieht im gespeicherten Modus etwas gewöhnungsbedürftig aus.

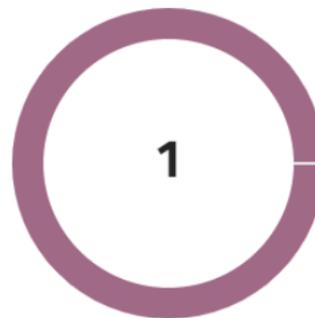
0



vi. In der Ansicht, die der Lernende nachher sieht, erscheinen Antwortmöglichkeiten, die man anklicken kann



vii. Diese werden dann direkt als Tortendiagramm mit den Prozentpunkten der Antworten ausgegeben



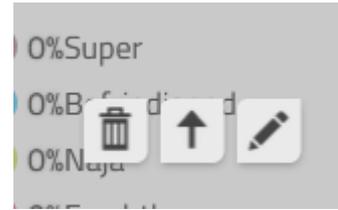
## EINEN GESPEICHERTEN TEXT KORRIGIEREN ODER ERWEITERN

Möchte man an den bereits gespeicherten Aufgaben nachträglich noch Änderungen vornehmen, klickt man auf die entsprechende Aufgabe.

1. Es erscheinen drei „Werkzeuge“, mit denen man die Aufgabe nachträglich noch bearbeiten kann

i. Die Mülltonne – die Aufgabe wird gelöscht

- ii. Ein Pfeil nach oben oder unten – damit kann die Aufgabe in eine andere Position geschoben werden.



- iii. Der Stift – öffnet wieder in den Bearbeitungsmodus
- b. Nach der Bearbeitung muss man wieder auf „Speichern“ klicken

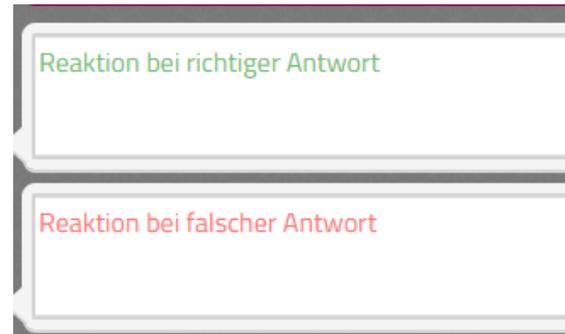
2. Die nächste Aufgabe soll eine Art Multiple Choice Aufgabe sein. Dementsprechend wählt man wieder die Aktivität „Text / Aufgabe“ und gibt die Frage ein. Dieses Mal wird „bei diesem Element pausieren“ nicht gewählt.

## EINE MEHRFACH-ANTWORT-FRAGE ERSTELLEN

1. Nach der Frage wählt man erneut die Aktivität „Text / Frage“ und gibt dort die Antwortmöglichkeiten ein. Wenn man mehr als eine 2 Antwortmöglichkeiten zur Verfügung stellen möchte, muss man wieder auf das Kreuz klicken.
- a. Für eine Frage mit vier Antwortmöglichkeiten, braucht man noch zwei zusätzlich Fragenfelder
  - b. Man gibt nun die möglichen Antworten in die Felder
  - c. **WICHTIG!** Das Feld bzw. die Felder (Es darf auch mehr als eine Antwort richtig sein) mit der richtigen Antwort müssen mit einem Klick auf der linken Frageseite mit einem grünen „Häkchen“ versehen werden.



d. Damit diese Übungen auch Spaß machen, ist es wichtig ein geeignetes Feedback zu geben. Dafür sind die unteren zwei Textfelder gedacht.



e. Sobald der Lernende nun eine Antwort wählt, bekommt er gleich ein Feedback. Ist die Aufgabe richtig gelöst, folgt die nächste Aktivität. Ist die Antwort nicht richtig gewesen, erhält der Lernende ein Feedback und die Antwortmöglichkeiten werden noch einmal angezeigt.

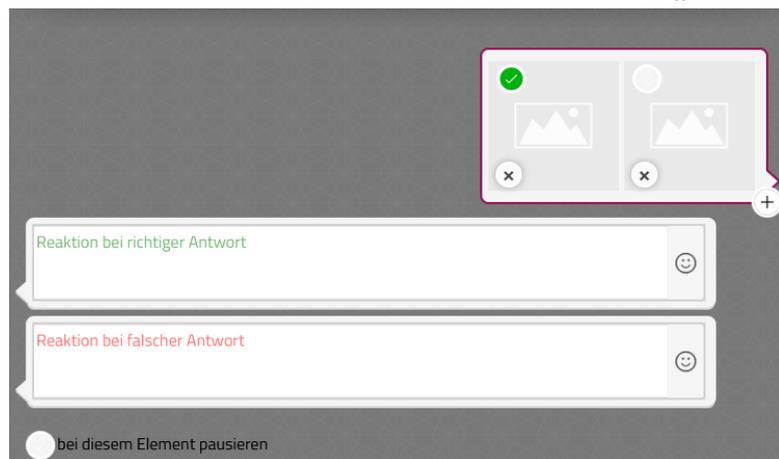
f. Sollte man beim Erstellen der Aktivität „bei diesem Element pausieren“ gewählt haben, muss der Lernende aktiv auf den Button „weiter“ klicken, damit die nächste Aktivität angezeigt wird.



## DIE AKTIVITÄT BILD – ANTWORT ERSTELLEN

1. Vor der nächsten Aktivität muss wieder mittels „Text / Fragen“ Aktivität, die Frage erstellt werden. Danach wird die Aktivität „Bild / Antworten“ gewählt.

Geöffnet sieht das Bearbeitungsfenster wie folgt aus. Es gibt zwei Felder, in denen Bilder hochgeladen werden können.



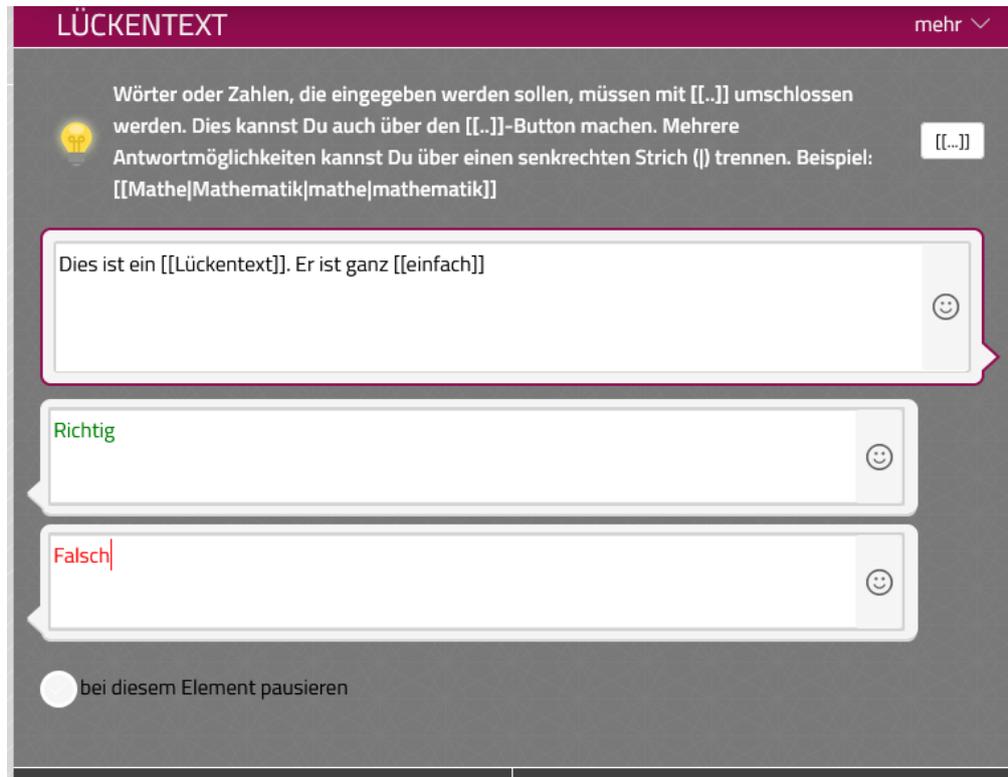
Durch das Klicken auf das „Pluszeichen“ am rechten Rand, können noch drei weitere Bildplatzhalter hinzugefügt werden, so dass insgesamt mit fünf Bildern gearbeitet werden kann.

- a. In dem man auf den Platzhalter für das Bild klickt, kann man eine Datei aus dem Dateiablagensystem seines Gerätes eine Datei wählen.  
ACHTUNG! Das Bild sollte möglichst quadratisch (zumindest der Bildausschnitt) und nicht größer als ca. 200 px mal 200 px sein.
- b. Sind alle Bilder eingefügt und das richtige Bild mit dem grünen Häkchen markiert, muss noch die Bewertung eingefügt werden.
- c. Am Ende das Speichern nicht vergessen.

## EINEN LÜCKENTEXT ERSTELLEN

1. Bevor wir jetzt zur Aktivität Lückentext kommen, müssen wir vorher erst wieder eine „Text / Fragen“-Aktivität einfügen.
  - a. Um die Lückentext-Aktivität zu nutzen muss man die Aktivität „Aufgaben“ anklicken.
  - b. Danach wählt man aus dem DropDown-Manü den „Lückentext“ aus.
  - c. Beim Lückentext ist es entscheidend, dass die Worte, die später in die Lücken geschrieben werden müssen, in doppelt-eckigen Klammern sitzen. *[[Hier ist eine Lücke]]*

- d. Es können auch mehrere Wörter zur Auswahl gestellt werden.



- e. Der Learning Snack  
Ersteller sieht dann  
Folgendes

Dies ist ein Lückentext. Er ist ganz einfach

Die grün geschriebenen Wörter, sind die Wörter, die nachher fehlen.

- f. Am Ende das Feedback bzw. die Bewertung nicht vergessen.  
g. Auch nach dieser Aktivität sollte pausiert werden.

2. Bevor die nächste Aktivität erstellt wird, muss erst die Frage dazu gestellt werden.

## DIE AKTIVITÄT REIHENFOLGE

1. Die nächste Aktivität ist die Reihenfolge. Hierbei gibt man als Lehrender die Wörter in der richtigen Reihenfolge ein und der Lernende muss sie quasi richtig nummerieren.

- a. Wählt man die Aktivität Reihenfolge, öffnet sich folgendes Fenster
- b. Man gibt nun die Lerninhalte in der richtigen Reihenfolge ein

1. Montag

2. Dienstag

3. Mittwoch

4. Donnerstag

5. Freitag

Reaktion bei richtiger Antwort

Reaktion bei falscher Antwort

- c. Danach folgt das Feedback
- d. „bei diesem Element pausieren“ nicht vergessen
- e. Speichern
- f. Der Lehrende bekommt in der Produktionsphase die Elemente in der richtigen Reihenfolge angezeigt. Der Lernende in der Übungsphase jedoch nicht. Dieser muss in der richtigen Reihenfolge in die Kreise klicken. Es werden automatisch Zahlen ausgegeben – hier von 1 bis 5

Freitag

Mittwoch

Dienstag

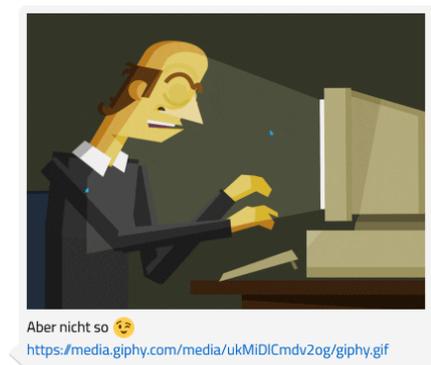
Donnerstag

Montag

## EIN ANIMIERTES GIF EINFÜGEN

Im nächsten Schritt wird ein Animiertes Gif von der Plattform Giphy.com eingefügt.

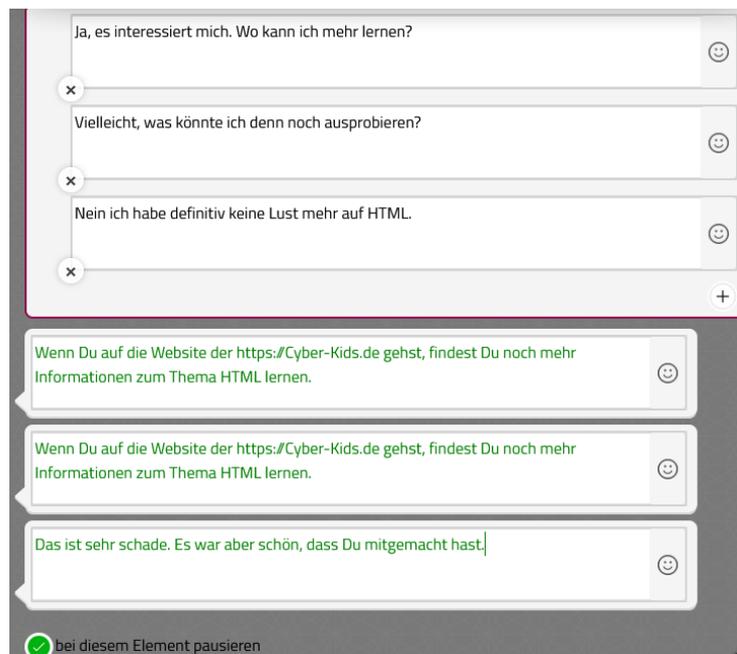
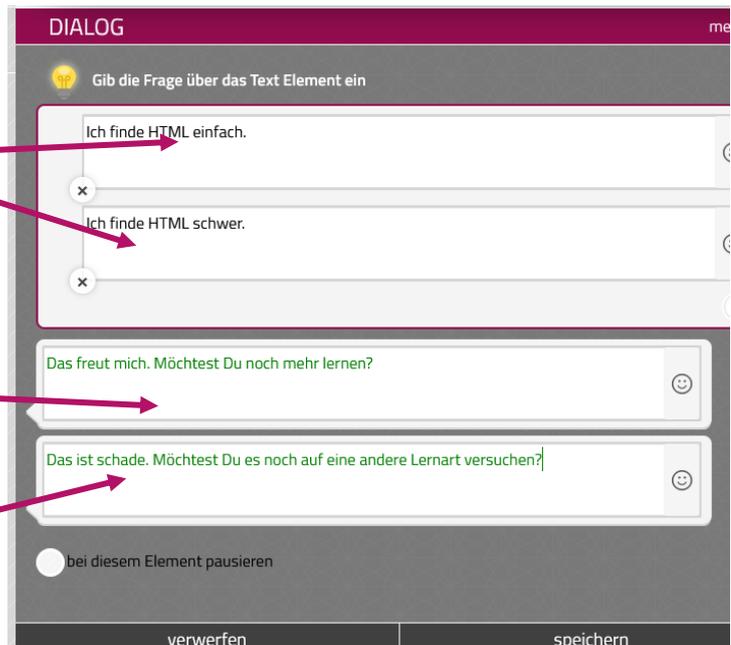
2. Ein Textfeld öffnen
3. Ein Gif von der Plattform <https://giphy.com> aussuchen.
  - a. Jedes Gif hat einen Teilen-Link (Kettensymbol), den man kopieren kann.
4. Der Kопierte Teilen-Link wird in das Textfeld eingefügt.
5. „bei diesem Element pausieren“ nicht vergessen
6. Speichern
7. Das Gif ist nun zu sehen.



## DIE AKTIVITÄT DIALOG EINFÜGEN

1. Um im nächsten Schritt die Aktivität „Dialog“ zu nutzen, müssen wir zuerst ein Textfeld mit einer entsprechenden Aufgabenstellung / Frage erstellen. Diese Frage muss zwei verschiedene, vorgegebene Antworten haben. Z. B.: Findest Du es a.) leicht oder b.) schwer?
2. So funktioniert die Aktivität „Dialog“
  - a. Auf Aufgaben klicken
  - b. Im rechten DropDown-Menü den Dialog wählen

- c. Hier werden nun in den oberen Textfeldern direkte Antworten auf die Fragen gewählt.
- d. In den unteren Textfeldern gibt man dann die Reaktionen auf die Antworten ein.
- e. Wenn man einen längeren Dialog wünscht, kann man mit den Reaktionen als Antwort die nächste Dialog-Aktivität starten.
- f. Man kann auch die Anzahl der möglichen Antworten noch erhöhen.



3.

## EIN BILD EINFÜGEN

1. Zum Schluss ´ wird noch ein schönes Bild, dass das Gefühl „geschafft“ versinnbildlicht, eingefügt.

- Auf die Aktivität Bild klicken
- Es öffnet sich folgendes Fenster.
- Auf das Wort „auswählen“ klicken.



- Im sich öffnenden Browserfenster nach einer geeigneten Bilddatei suchen
- Danach auf Öffnen klicken
- Im Schnittfenster die Datei zurechtschneiden oder vergrößern.
- Speichern

2. Zum Abschluss schreibt man ein kurzen Abschiedstext und speichert ihn.

## EINSTELLUNGEN

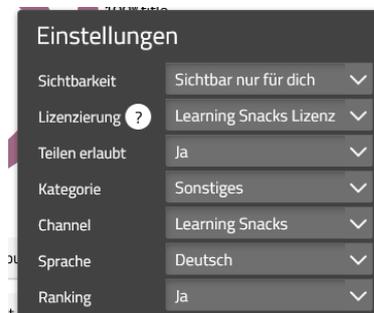
Sobald der SNACK fertig erstellt ist, sollte man sich Gedanken über die generellen Einstellungen machen.

1. Dazu klickt man auf das Zahnrad in der unteren rechten Ecke.



2. Es öffnet sich das Einstellungsmenü mit den verschiedenen Optionen.

3. Hier kann man festlegen, ob der SNACK nur für mich sichtbar ist oder für alle, die auf die Learning Snacks Website kommen.



4. Im nächsten Punkt geht es um die Lizenzierung des SNACKs geht. Diese Einstellung ist ein paar Überlegungen wert. Es geht hier um das Urheberrecht. Zur Auswahl steht einmal die

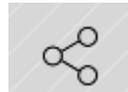
Learning Snacks Lizenz und die CC BY-SA Lizenz. Letztere sollte man nur wählen, wenn man 100 % sicher ist, dass alle Materialien, die man verwendet hat (Audio, Video, Bilder, Gifs) ebenfalls die freie Verwendung erlauben. Bei Pixabay ist das kein Problem, aber GIFs von Giphy.com sind problematisch. Am besten wählt man dann die Learning Snacks Lizenz.

5. Im nächsten Punkt kann man einstellen, ob andere Learning Snack Nutzer den soeben erstellten SNACK teilen dürfen oder nicht.
6. Danach geht es um die Einteilung des SNACKs in bestimmte Kategorien
7. Im nächsten Punkt kann man seinen SNACK einem Kanal zuteilen, sofern man denn einen besitzt.
8. Auch die Sprache lässt sich einstellen. Momentan stehen vier Sprachen zur Auswahl.
9. Der letzte Punkt betrifft das Ranking des SNACKs. Wenn er oft genug geteilt wird, steigt er in der SNACK-Liste. Das bedeutet, er wird öfter gespielt, geteilt etc.

Wenn alle Einstellungen vorgenommen wurden, ist der Learning Snack fertig und kann geteilt und gespielt werden.

## DEN LEARNING SNACK TEILEN

Um den SNACK zu teilen (irgendwie muss man ja den Zugriff darauf bekommen 😊) klickt man auf der linken Fensterseite auf das Symbol für „Teilen“.



Es öffnet sich das Fenster mit den Optionen zum Teilen des SNACKs.

Der SNACK lässt sich auf verschiedene Art und Weise teilen.

1. Durch den direkten Link zum SNACK. Einfach auf „kopieren“ klicken

2. Durch Einbetten in eine Webseite, Lernplattform etc.

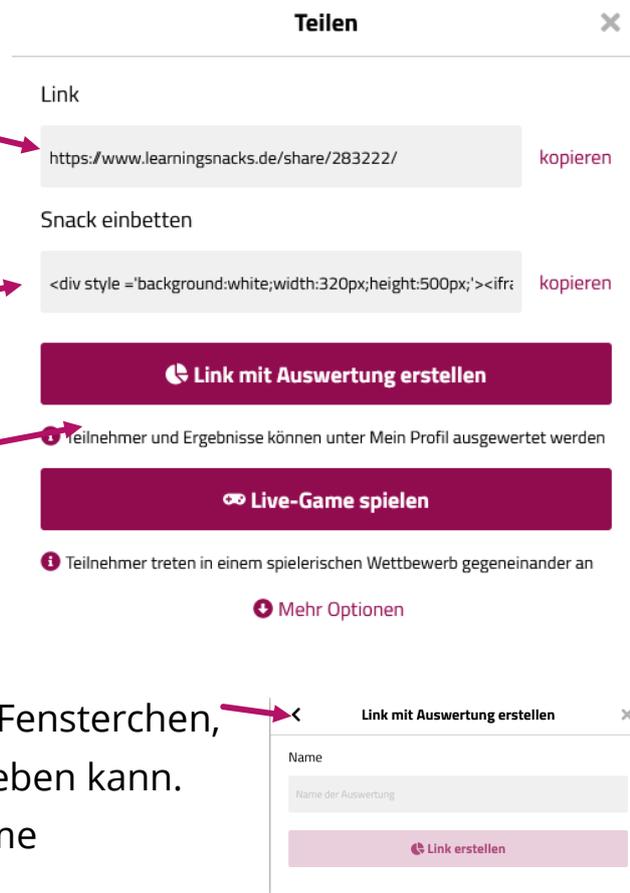
3. Es lässt sich auch ein Link mit Auswertung erstellen.

Möchte man die Auswertung nutzen, klickt man auf den Button. Es öffnet sich ein zusätzliches Fensterchen, in das meinen Namen eingeben kann. Danach muss noch der Name gespeichert werden

4. Die nächste „Teilen-Möglichkeit“ ist den SNACK als Live-Game zu spielen. In diesem Live-Game spielen verschiedene Snacker gegeneinander.

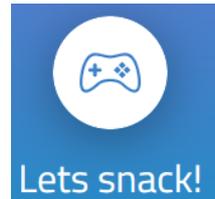
a. Klickt man auf Live-Game spielen öffnet sich ein neues Browserfenster mit einem QR-Code, einer Webadresse und einer PIN

b. Scannt man den QR-Code mit einem QR-Code-Scanner auf dem Smartphone, wird man



auf eine Webseite weitergeleitet, auf der man einen Nicknamen eingeben soll bzw. kann.

- c. Man kann die URL der Webseite: [www.learningsnacks.de/game](http://www.learningsnacks.de/game) auch in ein normales Browserfenster auf dem Computer eingeben. Man landet auf der gleichen Webseite.
- d. Auf dieser Webseite befindet sich ein Button mit der Unterschrift: „Lets snack“! Dieser wird aktiv, sobald sich mindesten ein Spieler\*in auf dem Smartphone angemeldet hat.



- e. Auf dem Smartphone erscheint nach dem Scannen des QR-Codes folgende Seite:



- f. Gibt man nun einen Nickname in das entsprechende Feld und klickt anschließend auf „weiter“, erscheint auf dem Smartphone eine neue Seite, die man als Warteseite ansehen kann.

- g. Damit das Spiel starten kann, muss auf der Webseite, auf der der ursprüngliche QR-Code stand, mindestens ein angemeldeter Spieler zusehen sein.



In dem Moment, in dem dort ein angemeldeter Spieler erscheint, wird der „Lets snack“-Button aktiviert.

- h. Sobald man auf diesen Button klickt, wird das Spiel, bzw. der Learning Snack für alle



mitspielenden Teilnehmenden gestartet.

5. Damit man den Learning Snack auch mit Hilfe von analogen Medien teilen kann, gibt es einen QR-Code, der heruntergeladen werden kann und so in ein Arbeitsblatt oder Plakat integriert werden kann.



↓ QR Code herunterladen

6. Abschließend finden sich im Teilen-Fenster auch noch drei Social Media Icons, die einem die Möglichkeit bietet, den Learning Snack auf WhatsApp, Facebook oder Twitter zu teilen.



#### FAZIT:

Einen Learning Snack zu erstellen ist, je nach Thema etwas zeitaufwändig. Allerdings hat er den Vorteil, dass er als digitales Tool jederzeit genutzt werden kann. Man kann ihn teilen und Anderen zugänglich machen und man kann Learning Snacks von Anderen nutzen.

Die Chatansicht und die nacheinander erscheinenden Text und Aktivitäten machen ihn spannend und die Neugier wird unweigerlich beim Spielen geweckt.

Der Game-Modus ermöglicht es auch mit vielen Teilnehmenden gleichzeitig zu spielen.

Ein Anleitungsvideo findet man unter <https://youtu.be/EkYkJE90UM>

LIZENZHINWEIS:



Weiternutzung als OER ausdrücklich erlaubt: Dieses Werk und dessen Inhalte sind - sofern nicht anders angegeben - lizenziert unter CC BY-SA 4.0. Nennung gemäß TULLU-Regel bitte wie folgt: "Learning Snack" von Susanne Heinz, Lizenz: CC BY-SA 4.0.

Der Lizenzvertrag ist hier abrufbar: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>