

Digital unterrichten mit ¡Vamos! ¡Adelante! 1



Vorwort

Die vorliegenden Materialien können als digitale **Durchführungsoption** oder **Erweiterungsaufgabe** in der Arbeit mit den ¡Vamos! ¡Adelante!-Schulbüchern im Sinne einer Erfüllung der [KMK-Strategie zur Bildung in der digitalen Welt](#) sowie der Abwechslung und der Motivation von Schülerinnen und Schülern eingesetzt werden. Die Aufgabenvorschläge sollen Ihnen dabei helfen, Ihren Unterricht mit digitalen Hilfsmitteln zu planen und zu gestalten. Sie bieten unterstützende Ideen, wie digitale Mittel flexibel und oft auch zeitsparend in den Unterricht eingebunden werden können. Es lohnt sich, einen Blick in die Hinweise zu werfen, bevor Sie mit einer *Unidad* beginnen, um passende Ideen in Ihre Planung einzubeziehen.

In der „Liste digitaler Hilfsmittel“ finden Sie Beispiele für Anwendungen zu jeder hier genannten Rubrik.

Sicherheit und Datenschutz

Wir weisen darauf hin, dass die aufgeführten digitalen Hilfsmittel (Apps oder Internet-Inhalte) nicht vom oder für den Ernst Klett Verlag entwickelt oder bereitgestellt wurden. Wenn konkrete URLs, Apps oder Anbieter genannt werden, so ist dies als exemplarische Anregung zu verstehen. Wir sprechen keine Kauf- oder Downloadempfehlung aus. Die Nutzung im Unterricht liegt in der Verantwortung der jeweiligen Lehrkraft. Selbstverständlich wurden die Angebote zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von der Redaktion gesichtet und geprüft, aber digitale Inhalte (Apps und Online-Angebote) sind in weit stärkerem Maße als die eigentlichen Lehrwerkstexte einem rasanten Wandlungsprozess unterzogen. Apps ändern ihre Geschäftsmodelle und AGBs, Internetressourcen sind nicht mehr aufrufbar oder wechseln den Betreiber. Wir bitten Sie daher, die vorgestellten Anwendungen und Inhalte vor dem Unterrichtseinsatz noch einmal zu prüfen.

Unidad 1

Ejercicio 1 → SB S. 12

Rubrik: Brainstorming

Lernziel: Gründe für die Wahl des Faches Spanisch nennen

KMK: 2.3 Zusammenarbeiten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Digitale Durchführungsoption: Die S schreiben ihre Ideen in ein **Brainstorming**-Tool. Sie können dabei in Echtzeit verfolgen, was ihre Mit-S notieren. Am Ende können die Ideen geordnet und ein Ranking der wichtigsten Gründe erstellt werden.

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten

Ejercicio 3 → SB S. 12

Rubrik: Wortwolke erstellen

KMK: 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Vorwissen zur spanischen Sprache aktivieren

Digitale Durchführungsoption: In einer **Wortwolke** werden die spanischen Wörter gesammelt, die die S schon kennen. Bei manchen Tools kann die Wolke kollaborativ erstellt werden, indem die S ihre Begriffe direkt auf der von Ihnen erstellten Seite eintragen, für die Sie ihnen den Link oder QR-Code zur Verfügung stellen. Die Antworten erscheinen dann in Echtzeit in der Wolke, die sich mit jedem Eintrag verändert. Je größer ein Wort dargestellt wird, desto häufiger wurde es genannt. Bei anderen Tools muss die Anzahl der Nennungen von einer Person eingetragen werden oder die Wörter werden in der gewünschten Anzahl wiederholt. Exportieren Sie die Wolke bzw. drucken Sie sie und hängen Sie sie für einige Zeit im Klassenraum aus.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Ejercicio 9 → SB S. 13

Rubrik: Comic erstellen / Videos erstellen und bearbeiten

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Wortschatz und Redemittel festigen und umwälzen

Digitale Durchführungsoption: Die S **erstellen** mit einem Tool einen **Comic** oder einen animierten **Video** Clip mit zwei Figuren. Sie illustrieren damit einen Dialog wie in SB 9 und lassen ihre Figuren sprechen (in Sprechblasen oder mittels Sprachaufnahme). Sie können ihre eingeübten Dialogteile aus der Übung nutzen oder – ggf. passend zu den gewählten Figuren – eine neue Variante verfassen und einsprechen. Die Ergebnisse werden im Plenum präsentiert.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten (ohne Präsentation)

Ejercicio 16 → SB S. 17**Rubrik: Mindmap**

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Wortschatz in Mindmaps organisieren

Digitale Erweiterungsaufgabe: Die S organisieren das Wortfeld „animales“ mit Hilfe eines **Mindmap-Tools**. Sie legen eine Mindmap an, die später erweitert werden kann. Untergliedert werden kann das Wortfeld nach Lebensraum (*agua, aire, tierra* – die Begriffe werden gestisch oder mit Abbildungen erklärt) oder Verbreitungsgebiet (*Alemania, Europa, África* ... – die Begriffe sind bekannt oder erschließbar). Viele Tools erlauben es auch, passende Bilder oder Audiodateien einzubinden.

Die entstandenen Mindmaps werden von den S gespeichert. Es empfiehlt sich, sie einen Ordner anlegen zu lassen – z. B. für verschiedene digitale Wortschatzmaterialien und Übungen, die im Lauf des Schuljahres erstellt werden.

Die Mindmaps werden erweitert, wenn neue Begriffe des Wortfelds gelernt werden. Die erste Erweiterungsmöglichkeit für die Mindmap zu den Tieren bietet sich bereits in Übung 20 auf S. 19.

Ein weiteres Wortfeld in *Unidad 1*, das sich für eine Mindmap eignet, sind die Farben (S. 21, Übung 29). Stellen Sie ggf. mehrere Tools vor, die die S ausprobieren und vergleichen können.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Unidad 2

Primer paso

Ejercicio 7 → SB S. 25

Rubrik: Digitale Übungen erstellen / Quiz erstellen

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Redemittel festigen

Digitale Durchführungsoption: Die Redemittel der *Expresiones* werden in einem Tool zur Erstellung von **digitalen Übungen** oder einem **Quiz**-Tool erfasst. Die S üben die Wendungen mit den wählbaren Übungs- oder Testformaten (z. B. Flashcards, Zuordnungsübung, Lückentext, Mehrfachauswahl u. v. m.), bevor sie sich gegenseitig in PA befragen. Die erstellten Übungen können auch mit anderen geteilt werden. Damit die S ohne Registrierung selbst Übungen erstellen können, muss – je nach Tool – teilweise ein „Klassenzimmer“, eine „Kollektion“ o. Ä. erstellt werden.

Die Übung kann später im Sinne eines Spiralcurriculums um weitere Redewendungen mit Angaben zur Person erweitert und erneut gespielt werden, z. B. bereits auf S. 27 (Frage nach dem Alter, der Telefonnummer, der Lieblingsfarbe etc.). Vgl. auch die Redemittel bei Übung 11, S. 28.

Zeitlicher Aufwand: Erstellung und Spiel jeweils 15 Minuten

Ejercicio 8 → SB S. 25 / 135

Rubrik: Kollaboratives Schreiben

KMK: 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren

Lernziel: einen Kennenlerndialog simulieren

Digitale Durchführungsoption: Zusätzlich oder alternativ zur Beantwortung der Fragen im interaktiven Video erarbeiten die S in PA mithilfe eines Tools zum **kollaborativen Schreiben** einen ähnlichen Dialog. Dabei bleibt jede/r S innerhalb der festgelegten Rolle. Es wird also kein Text gemeinsam verfasst, sondern jede/r schreibt – ähnlich wie bei einem stummen Schreibgespräch (vgl. Handreichung S. 32) – nur seinen / ihren Dialogteil und reagiert dabei auf den vorherigen Satz des Partners oder der Partnerin. Vor der Durchführung der Übung wird festgelegt, ob die S über sich selbst sprechen sollen oder eine Person erfinden dürfen, mit deren Daten sie antworten.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Bloque A

Ejercicio 15 → SB S. 29

Rubrik: Digitale Übungen erstellen

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: die Verneinung mit *no*

Digitale Durchführungsoption: Die S üben die Wortstellung in verneinten Sätzen, indem die ungeordneten Wörter in einer geeigneten Übungsform eines Tools zur Erstellung **digitaler Übungen** erfasst und bei der Übung zu korrekten Sätzen zusammengesetzt werden. Zusätzlich können die S weitere Sätze verfassen, die ebenfalls in ihre Bestandteile zerlegt und für die Übung genutzt werden. Für die Erarbeitung von Übungen durch die S muss – je nach Tool – z. B. ein „Klassenzimmer“, eine „Kollektion“ o. Ä. erstellt werden, damit die S sich nicht selbst registrieren müssen.

Zeitlicher Aufwand: Erstellung und Spiel jeweils 10 Minuten; bei der Erweiterung um eigene Sätze entsprechend mehr

Ejercicio 23 (Minitarea) → SB S. 31

Rubrik: Produkt gestalten

KMK: 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: die Familie vorstellen

Digitale Durchführungsoption: Für das Schreiben des Textes kann ein **Textverarbeitungsprogramm** oder auch ein Tool zur **Gestaltung von Produkten** verwendet werden. Die entstandenen Produkte können geteilt oder im Klassenraum projiziert und kommentiert werden. Besprechen Sie mit den S auch rechtliche Fragen (z. B. das Recht am eigenen Bild, Schutz der Privatsphäre, vgl. auch die *Estrategia* SB S. 37 und Übung 5 SB S. 50).

Sowohl das Textverarbeitungsprogramm als auch das Gestaltungstool können auch für ein Feedback und die anschließende Überarbeitung genutzt werden.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten (ohne Kommentierung)

Bloque B

Ejercicio 4 → SB S. 34

Rubrik: Quiz erstellen

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Sicherung des Inhalts des Lektionstextes

Digitale Durchführungsoption: Die S formulieren in PA ihre Fragen zum Text. Die Fragen aller Gruppen werden in einem **Quiz**-Tool zusammengefasst. Kontrollieren Sie die Fragen auf sprachliche Fehler und beseitigen Sie Dubletten, bevor die S das Quiz spielen.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Tarea final

→ SB S. 37

Rubrik: Avatare / Slideshow / Videos erstellen und bearbeiten

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: sich in einem Video vorstellen

Digitale Durchführungsoption: Nach der im SB beschriebenen Vorbereitung nehmen die S ihr Video mit der Videofunktion des Handys / Tablets auf. Bei Bedarf wird die Aufnahme mithilfe eines Tools zur **Bearbeitung von Videos** geschnitten oder nachbearbeitet. Alternativ gestalten die S einen **Avatar** und nehmen den Text auf, den dieser an ihrer Stelle „sprechen“ soll, oder sie fügen verschiedene Fotos zu einer **Slideshow** zusammen und unterlegen sie ebenfalls mit dem aufgezeichneten Text. Vor dem Drehen der Videos bzw. dem Zusammenstellen der Slideshows werden im Unterricht rechtliche Fragen besprochen (vgl. auch die *Estrategia* auf der Seite der *Tarea final* im SB).

Die Videos / Slideshows können im Unterricht gemeinsam angesehen und kommentiert werden.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten (ohne Texterstellung)

Mi avatar de español

→ SB S. 38

Rubrik: Avatare erstellen / Digitale Pinnwand / Produkt gestalten

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Daten strukturiert ablegen; eine Figur vorstellen

Digitale Durchführungsoption: Bei der Aufgabe geht es einerseits um die Vorbereitung des ePortfolios und andererseits um die konkrete erste Übung. Für das ePortfolio, das im Laufe des Schuljahres mit verschiedenen Materialien gefüllt wird, können die S einen einfachen Ordner (ggf. mit Unterordnern) auf dem Computer nutzen. Das reicht aus, um die Materialien zu speichern und für die Auswertung (siehe SB S. 123) wiederzufinden.

Übersichtlicher und ansprechender ist das Ergebnis jedoch, wenn die Materialien mit einem digitalen Tool gesammelt werden, z. B. mit einer **digitalen Pinnwand** oder einem Tool zur **Gestaltung von Produkten**. Deren Vorteil ist darüber hinaus, dass diese oder Teile daraus anderen zugänglich gemacht werden können, um sie für gegenseitige Kommentierungen der S oder für die Kommunikation zwischen den S und Ihnen zu nutzen.

Für die konkrete Aufgabe hier in *Unidad 2* kann der Avatar, der die S durch den gesamten Band begleiten wird, digital mit einem Tool zur **Erstellung von Avataren** abgebildet und mittels Sprachaufnahme anhand des ausgefüllten Ausweisdokuments (vgl. Dokument D6) vorgestellt werden.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten (ohne Vorbereitung des ePortfolios)

Unidad 3

Primer paso

Ejercicio 5 → SB S. 43

Rubrik: Interaktives Bild / Digitale Übungen erstellen

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Wortschatz festigen

Digitale Durchführungsoption: Die S suchen (z. B. in Google Maps, Ansicht „Street view“) eine Straße ihres Heimatorts oder der nächsten Stadt mit vielen Geschäften und speichern das Bildschirmfoto. Alternativ nehmen sie selbst ein Foto auf. Mit dem **Textverarbeitungsprogramm** oder einem Tool zur Erstellung von **interaktiven Bildern** beschriften sie es ähnlich wie die Lösung zu SB Übung 3, um einem Austauschpartner / einer Austauschpartnerin zu zeigen, was es dort alles gibt. Geschäfte, deren Bezeichnung noch nicht eingeführt wurde, übergehen sie oder schlagen die Begriffe im Wörterbuch nach.

Das beschriftete Bild können die S mit anderen teilen oder es in ihrem ePortfolio oder dem Ordner mit Wortschatzübungen speichern und später zur Wiederholung wieder heranziehen.

Alternativ verwenden die S ein Tool zur Erstellung von **digitalen Übungen** (z. B. beschriftetes Diagramm / Zuordnung auf Bild) und stellen die so entstandene Übung ihren Mit-S zur Verfügung oder verwenden sie später selbst zur Wiederholung.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Bloque A

Ejercicio 3 → SB S. 45

Rubrik: Produkt gestalten

KMK: 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Formen und Gebrauch von *estar* einprägsam darstellen

Digitale Durchführungsoption: Die S gestalten gemeinsam in Kleingruppen mithilfe eines Tools zur **Gestaltung von Produkten** eine Übersicht über die Formen und den Gebrauch von *estar*. Ggf. setzen sie auch andere Tools ein, um die Regeln einprägsam zu illustrieren, z. B. Tools zur Erstellung von **Comics**. Die Übersichten werden im Plenum vorgestellt. Die S wählen die Übersicht, mit der sie das Pensum am besten verstehen. Dieses Produkt wird mit allen geteilt oder es wird (vergrößert) ausgedruckt und als Lernplakat für einige Zeit im Klassenraum aufgehängt. Da Lernen ein individueller Vorgang ist, der sich nicht an Mehrheitsentscheidungen orientiert, können – je nach Möglichkeit – die Ergebnisse auch auf dem Schulserver bereitgestellt werden, damit die S die für sie hilfreichste Darstellung zum individuellen Lernen nutzen können.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Ejercicio 13 (Minitarea) → SB S. 48**Rubrik:** Slideshow erstellen / Produkt erstellen**KMK:** 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen (bei Verwendung der Erweiterungsaufgabe auch 2.1 Interagieren)**Lernziel:** einen Ort vorstellen**Digitale Durchführungsoption:** Die S suchen oder machen Fotos von für sie wichtigen Orten ihres Wohnorts. Diese stellen sie zu einer **Slideshow** zusammen oder gestalten ein **Produkt**. Die Beschreibungstexte werden schriftlich eingebunden oder als Tonspur eingesprochen.**Erweiterungsaufgabe:** Die S schlüpfen in die Rolle des Austauschschülers Carlos und reagieren jeweils auf ein Produkt bzw. eine Slideshow, kommentieren diese oder stellen Rückfragen. Dafür kann ausgelost werden, wer der „Carlos“ für welche Arbeit ist.**Variante:** Im Hinblick auf die Wiederverwendbarkeit der Ergebnisse in der *Tarea final* (→ SB S. 53) können die S schon hier Gruppen bilden und arbeitsteilig vorgehen. So kümmert sich z. B. je ein/e S oder S-Gruppe um die Sehenswürdigkeiten, eine um Möglichkeiten der Freizeitgestaltung, eine um die Darstellung des Alltags ...**Zeitlicher Aufwand:** 1–2 Unterrichtsstunden

Bloque B

Ejercicio 10 → SB S. 51**Rubrik:** Umfrage durchführen**KMK:** 2.1 Interagieren, 2.2 Teilen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**Lernziel:** über die Verwendung von Sprachen Auskunft geben**Digitale Durchführungsoption:** Geben Sie die Fragen von Übung 10 in eine **Umfragetool** ein. Weisen Sie die S auf die spanischen Bezeichnungen weiterer Sprachen (SB S. 172) hin oder helfen Sie ihnen mit Sprachen, die dort nicht vorkommen. Alternativ können Sie in der Umfrage auch Wahlmöglichkeiten angeben, die auf die Gegebenheiten Ihrer Klasse zugeschnitten sind. Nach einer kurzen Reflexionsphase beantworten die S die vier Fragen für sich. Die Umfrage kann – anonymisiert – ausgewertet werden. Zeigen Sie die Auswertung und lassen Sie sie versprachlichen (vgl. Differenzierungsübung SB S. 138). Die Umfrage kann auch für die Hobbys in SB 11 verwendet werden.**Zeitlicher Aufwand:** 15 Minuten

Ejercicio 14 → SB S. 52

Rubrik: Digitale Übungen erstellen / Kollaboratives Schreiben

KMK: 2.3 Zusammenarbeiten; 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: die Possessivbegleiter üben

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen **digitale Übungen**, z. B. Flashcards, Memorys oder Zuordnungsübungen, aus Sätzen mit *su* oder *sus* und ihren deutschen Entsprechungen. Jede/r S schreibt 2 bis 3 Sätze. Die einzelnen Ideen oder Elemente können (z. B. mittels eines Tools zum **kollaborativen Schreiben**) gesammelt werden. Alle Sätze der gleichen Übungsform werden zusammengefügt und als Quiz oder Spiel zum Üben genutzt. In manchen Anwendungen können die S auch direkt Übungen erstellen oder ohne Registrierung über eine „Kollektion“ oder einen „classroom“, die Sie anlegen und mit ihnen teilen, an einem gemeinsamen Übungspool arbeiten.

Zeitlicher Aufwand: 25 Minuten (ohne Spielen)

Ejercicio 15 (Minitarea) → SB S. 52

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Lernfortschritte erkennen

Digitale Durchführungsoption: In der *Minitarea* zu 2A (SB S. 31) haben sich die S schon einmal vorgestellt. Inzwischen verfügen sie jedoch über deutlich umfangreichere sprachliche Mittel. Um ihnen ihren das vor Augen zu führen, nehmen sie den Text aus 2A wieder her und erweitern ihn. Damit der Wissenszuwachs auch sichtbar wird, nehmen sie die Ergänzungen z. B. mit der „Überarbeiten“-Funktion des **Textverarbeitungsprogramms** (in einer Kopie des ersten Textes) vor. In einem nächsten Schritt können (ggf. wieder in einer Kopie) die Änderungen angenommen werden, sodass ein neuer sauberer Text entsteht.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Tarea final

→ SB S. 53

Rubrik: Digitale Pinnwand / Kollaboratives Schreiben / Produkt erstellen

KMK: 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: den Wohnort und das Alltagsleben beschreiben

Digitale Durchführungsoption: Die S greifen auf die Ergebnisse der beiden *Minitareas* der Lektion zurück, um ihr Leben und den Ort, an dem sich ihre Schule befindet, zu beschreiben. Sie sprechen (in direktem Kontakt oder mittels eines Tools zum **kollaborativen Schreiben**) ab, was genau der spanischen Austauschklasse gezeigt werden soll. Fehlende Informationen oder Texte werden arbeitsteilig erstellt und aufbereitet, bevor alle Teile mithilfe eines Tools zum Erstellen von **digitalen Produkten** oder einer **digitalen Pinnwand** zusammengefügt werden. Je nach verwendetem Tool können neben Fotos und Texten auch Audios und Videos eingefügt werden.

Erinnern Sie Ihre S ggf. auch an die rechtlichen Fragen im Zusammenhang mit der Verwendung von Bildern anderer Personen.

Zeitlicher Aufwand: 90 Minuten

Mi avatar de español

→ SB S. 54

Rubrik: Bilddatenbanken / Digitale Pinnwand / Produkt erstellen

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: einen (realen oder fiktiven) Ort beschreiben

Digitale Durchführungsoption: Die S beschreiben den Wohnort ihres Spanisch-Avatars. Illustrationen zeichnen sie selbst oder finden sie in **Bilddatenbanken**. Zur Gestaltung können die gleichen Tools verwendet werden wie bei der *Tarea final*.

Zeitlicher Aufwand: 60 Minuten

Unidad 4

Primer paso

Ejercicio 1 → SB S. 64

Rubrik: Produkt gestalten

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Vokabeln des Wortfelds „Familie“ festigen

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen einen Stammbaum, in dem die Verwandtschaftsbeziehungen visuell dargestellt werden. Dazu verwenden sie wählen sie eine geeignete SmartArt-Grafik des **Textverarbeitungsprogramms** aus, passen die Felder an und beschriften sie mit den spanischen Begriffen. Auch Tools zur **Gestaltung von Produkten** bieten teilweise anpassbare Vorlagen oder erlauben die Gestaltung mit einfachen Mitteln. Die gestaltete Seite wird als Wortschatzübung gespeichert und kann später zur Wiederholung genutzt werden.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Zusatzübung: Die S erstellen einen Stammbaum ihres Avatars. Sie tragen zusätzlich zur verwandtschaftlichen Beziehung die Namen von dessen Familienmitgliedern ein. Auch Abbildungen können eingefügt werden.

Bloque B

Ejercicio 1 → SB S. 68

Rubrik: Bilddatenbanken / Interaktives Bild

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Wortschatz zur Beschreibung eines Zimmers festigen

Digitale Erweiterungsaufgabe: Die S suchen ein Foto eines Zimmers und beschriften die Möbelstücke und ggf. weitere abgebildete Gegenstände mithilfe eines Tools zur Erstellung von **interaktiven Bildern** oder **digitalen Übungen** (z. B. beschriftetes Diagramm / Zuordnung auf Bild). Sie legen das entstandene Produkt als Wortschatzübung ab, um es später zur Wiederholung zu nutzen, und / oder geben die Übung an ihre Mit-S weiter.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Ejercicio 11 → SB S. 72 / 139**Rubrik:** Produkt gestalten / Comic erstellen**KMK:** 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**Lernziel:** die Fortsetzung einer Geschichte erfinden und digital aufbereiten

Digitale Durchführungsoption: Leistungsstärkere S denken sich eine Fortsetzung der Handlung aus. Sie stellen diese als Standbild dar, fotografieren dieses und beschriften es mithilfe des **Textverarbeitungsprogramms** oder eines Tools zur **Gestaltung von Produkten** mit passenden Sprechblasen. Alternativ erstellen sie mit ihren eigenen Bildern oder aus den vorgegebenen Figuren und Hintergründen einen **Comic** aus einem oder mehreren Bildern, die sie ebenfalls beschriften.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten**Ejercicio 12** → SB S. 72**Rubrik:** Mindmap**KMK:** 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen**Lernziel:** Mindmaps zu verschiedenen Themen anlegen

Digitale Erweiterungsaufgabe: Die S erstellen aus den Vokabeln für Speisen und Getränke, die in den Kästchen der Übung angegeben sind, ein digitales Mindmap. Sie erweitern es um weitere bekannte passende Vokabeln. Auch für andere Themen, die hier und in CDA 14 vorkommen (*Internet / técnica, instituto, fiesta*) können Mindmaps angelegt werden. Dabei kann arbeitsteilig vorgegangen werden; die Ergebnisse werden geteilt und in den Lektionen 5A (Schule) und 6B (Speisen und Getränke) erweitert.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Ejercicio 13 → SB S. 73**Rubrik:** Slideshow erstellen / (Lern)Video erstellen und bearbeiten**KMK:** 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen**Lernziel:** ein Lernvideo erstellen

Digitale Durchführungsoption: Die S **erstellen ein Video** oder eine **Slideshow**, in denen sie ein Grammatikthema für ihre Mit-S aufbereiten. Die Gestaltung (z. B. Legetechnik, Animation, Darstellung mit Figuren oder als Live-Aufnahme von sich selbst beim Erklären) kann vorgegeben oder von den S selbst gewählt werden. Wenn die S mit Lernvideos noch nicht vertraut sind, sollten sie zuvor verschiedene Beispiele ansehen, z. B. die Erklärvideos des SB oder ein Erklärvideo zum Thema „Erklärvideo erstellen mit Legetechnik“. Programme wie Canva bieten zudem häufig schon Vorlagen, die individuell angepasst und mit eigenen Inhalten gefüllt werden können.

Damit die Lernvideos von der Klasse auch wirklich genutzt werden und nicht größtenteils nach einer Vorführung beiseite gelegt werden, empfiehlt es sich, verschiedene Themen arbeitsteilig zu vergeben, z. B. in dieser Lektion die Konjugation der regelmäßigen Verben auf -er und -ir, die unregelmäßigen Verben *saber*, *hacer* und *ver* sowie evtl. noch die Bildung der Zahlen über 20 aus dem *Bloque A*, in Lektion 5 die Uhrzeit, das Verb *ir* (+ die Präposition *a*) und in Lektion 6 die Farben, die Possessivbegleiter und *me gusta(n)*. (Für die anderen Grammatikthemen gibt es entweder ein vorbereitetes Video oder sie eignen sich wegen der Kürze der Regeln eher nicht für ein Erklärvideo.)

Zeitlicher Aufwand: 60 Minuten

Mi avatar de español

→ SB S. 76

Rubrik: Bilddatenbanken / Produkte gestalten**KMK:** 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**Lernziel:** ein (fiktives) Zimmer beschreiben

Digitale Durchführungsoption: Die S fertigen eigene Zeichnungen des Zimmers ihres Avatars an oder wählen Abbildungen aus einer **Bilddatenbank** und fügen sie mit einem Tool zur **Gestaltung von Produkten** zu einer Collage zusammen. Sie beschriften die Gegenstände und fügen eine kurze Beschreibung des Zimmers an.

Alternativ kann das Zimmer auch mittels einer Raumplaner-App oder einem entsprechenden Online-Tool gestaltet werden, wie sie u. a. viele Möbelhäuser anbieten.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten (ohne Zeichnung bzw. Bildsuche)

Unidad 5

Bloque A

Ejercicio 4 / 5 → SB S. 83

Rubrik: Bilddatenbanken / Slideshow erstellen / Produkt gestalten

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 3.3 rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: den Tagesablauf beschreiben

Digitale Durchführungsoption: Die S suchen Fotos in einer **Bilddatenbank** oder erstellen Bilder (z. B. mithilfe von abfotografierten Spielfiguren, Stofftieren o. Ä.) mit den verschiedenen Aktivitäten eines Tages (vgl. die Übungen 1 und 4 sowie ggf. weitere eigene Ideen). Sie bereiten einen Text vor, in dem sie erklären, um wieviel Uhr sie diese Aktivitäten ausüben. Die einzelnen Fotos stellen sie zu einer **Slideshow** oder Collage zusammen und beschriften oder vertonen sie mit ihrem vorbereiteten Text.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Ejercicio 13 → SB S. 85

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: eine Route planen und beschreiben

Digitale Erweiterungsaufgabe: Die S wählen auf dem Stadtplan von Madrid (SB S. 59) drei Sehenswürdigkeiten aus, die sie besuchen möchten, und stellen eine kleine Besichtigungstour zusammen. Sie recherchieren mithilfe eines Routenplaners (z. B. Google Maps oder Microsoft Bing – beide haben auch die Option „Öffentliche Verkehrsmittel“), wie sie von einer zur anderen kommen und welche Verkehrsmittel benutzt werden müssen. Die beiden genannten Webseiten lassen sich auch auf Spanisch umstellen. Die S recherchieren entweder in der deutschen Version und geben ihre Ergebnisse auf Spanisch wieder oder suchen auf der spanischen Seite und fassen ihre Ergebnisse dann zusammen und stellen sie im Plenum vor. Neben dem Verb *ir* und der Präposition *a*, die gerade eingeführt wurden, können die Verkehrsmittel (*metro*, *autobús*, beide 3A) reaktiviert und das Verb *tomar* (SB 15) und evtl. *la línea* (erschließbar und kam schon in den Hörtexten zu SB 13 vor) eingeführt werden.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

Bloque B

Ejercicio 2 → SB S. 88

Rubrik: Umfrage durchführen

KMK: 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: bevorzugte Freizeitaktivitäten nennen

Digitale Durchführungsoption: Führen Sie die Umfrage zu den bevorzugten Sportarten der S digital durch. Geben Sie dazu die in Übung 1 aufgeführten Sportarten in ein **Umfragetool** ein. Ggf. können sie auch um weitere Freizeitaktivitäten (vgl. *Bloque A*) erweitert werden. Die S wählen ihre Lieblingsaktivität aus. Die digitale Auswertung kann anschließend im Plenum versprochen werden (vgl. Handreichung S. 187).

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten

Ejercicio 4 → SB S. 88

Rubrik: Produkt gestalten

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: einen Stammbaum der spanischen Königsfamilie zusammenstellen

Digitale Erweiterungsaufgabe: Die S recherchieren, wer die anderen Mitglieder der Königsfamilie sind und erstellen mit einem **Textverarbeitungsprogramm** oder einem Tool zur **Gestaltung von Produkten** den Stammbaum. Legen Sie ggf. vorher fest, ob die S sich auf die direkte Linie (Großeltern, Eltern, Kinder) beschränken oder ob weitere Verwandte mit einbezogen werden sollen.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

Unidad 6

Primer paso

Ejercicio 3 → SB S. 99

Rubrik: Digitale Übungen erstellen / Quiz erstellen

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Wortschatz (Kleidung, Lebensmittel) festigen

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen **digitale Übungen** oder ein **Quiz** zu den Vokabeln für die verschiedenen Kleidungsstücke. Die Mit-S probieren die Spiele aus und geben ein Feedback dazu, welche Formate für das Einüben der Vokabeln besonders gut geeignet sind. Um die Erarbeitung der Übungen zu beschleunigen, können die Vokabeln auch auf mehrere Gruppen verteilt werden. Legen Sie ggf. auch fest, welche Gruppe welche Übungsart testen soll.

Auch das Wortfeld „Lebensmittel“ in *Bloque B* eignet sich für Wortschatzübungen oder Quizfragen. Wenn für beide Wortfelder Übungen erstellt werden, kann entweder arbeitsteilig vorgegangen werden oder die S probieren mit dem zweiten Wortfeld ein anderes Übungsformat und / oder ein anderes Tool aus.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten für die Erstellung

Bloque A

Ejercicio 18 (Minitarea) → SB S. 105

Rubrik: Brainstorming / Produkt gestalten / Umfrage durchführen

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: ein Plakat für eine *Challenge* gestalten

Digitale Durchführungsoption: Die S sammeln mithilfe eines **Brainstorming**-Tools Ideen für die Gestaltung ihres Plakats, ordnen sie und entscheiden, was umgesetzt werden soll. Für die Erarbeitung des eigentlichen Plakats nutzen sie ein **Textverarbeitungsprogramm** oder ein Tool zur **Gestaltung von Produkten**. Alternativ kann auch eine digitale Einladung „verschickt“ werden. Für die Abstimmung über das beste Plakat kann ein **Umfragetool** genutzt werden.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Bloque B

Ejercicio 12 (Minitarea) → SB S. 110

Rubrik: Produkt gestalten / Digitale Pinnwand

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: ein Rezept erklären

Digitale Durchführungsoption: Die S gestalten ihren Rezeptvorschlag digital, mit einem **Textverarbeitungsprogramm** oder einem Tool zur **Gestaltung von Produkten**. Sie fügen auch ein Foto des fertigen Gerichts und ggf. Fotos oder ein Anleitungsvideo für die Zubereitung ein. Alle Rezeptevorschläge werden im Tool zu einem Kochbuch der Klasse zusammengefügt. Alternativ kann dazu eine **digitale Pinnwand** genutzt werden.

Zeitlicher Aufwand: 60 Minuten (ohne Zubereitung der Gerichte)

Ejercicio 12 → SB S. 110 /142

Rubrik: Bilddatenbanken / Interaktives Bild / Produkt gestalten

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 3.3 rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: eine Infografik zu einem lateinamerikanischen Land erstellen

Digitale Durchführungsoption: Nach den im SB beschriebenen Vorbereitungen gestalten die S ihre Infografik zu dem von ihnen gewählten lateinamerikanischen Land als **interaktives Bild** oder als **Produkt**. Neben eigenen Texten und selbst eingesprochene Audios fügen die S Fotos oder Videoclips ein, die sie in **Bilddatenbanken** recherchieren.

Zeitlicher Aufwand: 90 Minuten

Tarea final

→ SB S. 111

Rubrik: Brainstorming / Digitale Pinnwand

KMK: 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Ideen für eine Party vorstellen

Digitale Durchführungsoption: Die S sammeln ihre Vorschläge für die Party mündlich oder in einem **Brainstorming-Tool**. Ausgearbeitet werden die Vorschläge auf einer **digitalen Pinnwand**. Jede Gruppe wählt eine Vorlage aus und zeigt darin die verschiedenen Aspekte auf, die zu ihrer Party gehören. Die Präsentation erfolgt entweder analog anhand der digitalen Pinnwand oder ebenfalls digital z. B. durch Einbindung von Audios oder Videos mit den Erläuterungen. Auch die Rückmeldung kann digital über die Pinnwand erfolgen.

Zeitlicher Aufwand: 90 Minuten