

Digital unterrichten mit ¡Vamos! ¡Adelante! 2



Vorwort

Die vorliegenden Materialien können als **digitale Durchführungsoption**, **Erweiterungs-** oder **Zusatzaufgabe** 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. Viele Ideen lassen sich zudem auf andere Lektionen und Übungen übertragen.

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, Programme integrieren nachträglich KI-gestützte Funktionen, 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.

Übergreifende Hinweise

Vorbereitung der Arbeit mit Apps und Tools

Auch wenn viele Kinder heutzutage mit elektronischen Medien aufwachsen, kann man nicht automatisch davon ausgehen, dass die Zielgruppe von *¡Vamos! ¡Adelante! 2* sich in Apps und Tools ohne Hilfe zurechtfindet. Zwar sind viele Anwendungen mehr oder weniger selbsterklärend und es wurde bei der Auswahl der Vorschläge so weit wie möglich auf einen niederschweligen Zugang geachtet. Dennoch sollten Sie in Erwägung ziehen, vor der ersten Verwendung eines Tools dessen Grundfunktionen exemplarisch im Plenum zu zeigen. Dies kann auch arbeitsteilig durch einzelne Schülerinnen und Schüler oder durch Gruppen geschehen, die sich – ggf. mit Ihrer Hilfe – darauf vorbereiten. Um die S an die selbstständige Arbeit mit den Tools heranzuführen, wurden zudem mehrfach ähnliche Übungen und die gleichen Tools wieder aufgegriffen, damit die S im Sinne eines Spiralcurriculums das Gelernte erneut anwenden können.

Kollaboratives Schreiben

Kollaboratives Schreiben im digitalen Kontext heißt, dass mehrere Lernende gleichzeitig und ortsunabhängig an einem Text schreiben. Das bietet die Chance auf ein besseres Textergebnis. Es birgt allerdings auch die Gefahr, dass Geschriebenes von allen jederzeit wieder verändert oder gelöscht werden kann. Daher sollten Sie diese Vor- und Nachteile mit den Lernenden besprechen und auf die allgemeinen Regeln des gegenseitigen Respekts und der Achtung hinweisen.

Internetrecherche / Informationsrecherche im Internet

Die Lernenden sollten an eine kritische Internetrecherche herangeführt werden und lernen, die Seriosität von Quellen zu erkennen. Des Weiteren muss darauf hingewiesen werden, dass auch bei Übernahme digitaler Inhalte (Bilder, Videos, Internetseiten, KI-gestützte Tools usw.) korrekte Quellenangaben erforderlich sind.

Bildrecherche

Bei der Suche und Verwendung von Bildern sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, sich auf lizenz- und kostenfreie Bilder zu stützen bzw. solche, die unter **Creative Commons Lizenzen** zu finden sind. Dazu gibt es spezielle Datenbanken. Sinnvoll ist auch, den Filter im Browser entsprechend einzustellen, sodass nur Creative-Commons-lizenzierte Bilder angezeigt werden.

Ton-, Video- und Bildaufnahmen

Ton- Video- und Bildaufnahmen von Dritten dürfen nur mit deren Zustimmung erstellt und verbreitet werden (dies gilt auch für schulinterne Clouds / Plattformen). Für die Verwendung von Tools, die eine Erstellung und Verbreitung von Aufnahmen erfordern oder möglich machen, ist bei Minderjährigen die freiwillige Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten einzuholen. Sie darf nicht vorausgesetzt werden und muss jederzeit widerrufen werden können.

KI-gestützte Programme

Die Nutzung von KI-gestützten Programmen erfordert einen kritischen und reflektierten Umgang mit diesen durch die Schülerinnen und Schüler. Das bezieht sich konkret

- auf den Umgang mit personenbezogenen Daten (Datenschutz);
- die Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material (Urheberrecht);
- wie auch auf ethische Fragestellungen (Bias des Outputs).

Die Aspekte müssen adäquat von der Lehrkraft in den Unterricht integriert werden. Das erfordert eine Schulung und Begleitung der Schülerinnen und Schüler im sensiblen Umgang mit der KI. Dazu ist es notwendig, dass sich die Lehrkraft vor der Nutzung von KI-gestützten Programmen genau über die aktuell geltenden rechtlichen Bestimmungen informiert. Aufgrund der rasanten Entwicklung von KI kann es dabei zu einer schnellen Änderung der Rechtslage kommen, die eine konstante Auseinandersetzung mit den rechtlichen Bereichen notwendig macht.

Das betrifft zum einen die Nutzung KI-gestützter Programme, die im Unterrichtskontext das Risiko bergen, dass Schülerinnen und Schüler personenbezogene Daten eingeben. Das kann sowohl eigene wie auch fremde personenbezogene Daten betreffen, zu denen keine Einwilligung vorliegt oder eingeholt werden kann. Ausnahmen davon bestehen nur sehr restriktiv und sind immer mit einem Risiko verbunden (z. B. Personen des Zeitgeschehens).

Die Verarbeitung von personenbezogenen Daten ist daher im Schulkontext nur sehr restriktiv und unter Zugrundelegung eines hohen Schutzniveaus erlaubt. Den rechtlichen Rahmen bilden die DSGVO, Landesdatenschutzgesetze und das Schulgesetz. Auch die Einwilligung der Schülerinnen und Schüler bzw. der Erziehungsberechtigten (vor Vollendung des 16. Lebensjahrs) vor Eingabe der personenbezogenen Daten dient dem Schutz der Schülerinnen und Schüler wie auch fremder Personen. Für den Einsatz von KI-gestützten Anwendungen sind somit die jeweils geltenden rechtlichen Bestimmungen des Bundes und des jeweiligen Bundeslands genau zu prüfen, ebenso wie möglicherweise bestehende Richtlinien der Einzelschule und der KI Nutzungsbestimmungen / Datenschutzerklärung der Anwendung selbst.

Besondere Bedeutung kommt dabei den sog. sensitive Daten (z. B. Gesundheit, Sexualität, ethnische Herkunft, Religion) zu, deren Eingabe grundsätzlich ein Verstoß gegen die geltenden Datenschutzbestimmungen darstellt. Daher sollten Lernende darauf hingewiesen werden, bei der Verwendung eines KI-gestützten Programms keine (sensiblen) Daten über sich oder andere preiszugeben.

Auch der Transfer der Daten ins Ausland kann ein erhebliches Risiko darstellen, wenn das Schutzniveau des Datenschutzes nach dem dort geltenden Recht nicht dem europäischen Datenschutz entspricht. Daher ist dringend zu empfehlen, nur solche KI-Programme zu verwenden, deren Server in Deutschland oder der EU liegen.

Neben dem Datenschutz ist der Schutz des Urheberrechts von wesentlicher Bedeutung. Aufgrund des zumeist unklaren Vorgehens zum Training der KI-Programme mit dem eingegebenen urheberrechtlich geschützten Material sind nur solche Inhalte einzugeben, an die keine Urheberrechte geknüpft sind. Da der urheberrechtliche Schutz sehr weit reicht, ist von der Eingabe von Material generell abzuraten. Das gilt besonders für das Material des Ernst Klett Verlags (u. a. Schulbücher, Arbeitshefte), die generell nicht in KI-gestützte Tools importiert werden dürfen.

Schließlich ist auf die Grenzen / Schwächen von KI-gestützten Programmen hinzuweisen. Nicht selten kommt es vor, dass diese Fehlinformationen bereitstellen, die nicht unreflektiert übernommen werden dürfen. Problematisch ist auch, dass unklar bleibt, auf welchen Trainingsdaten das Programm basiert. So kann es passieren, dass KI-gestützte Programme bestimmte Personen / Gruppen benachteiligen oder bevorzugen, wenn Assoziationen der KI auf Vorurteilen oder Stereotypen basieren. Nur durch das Schulen des *Promptings* (kurze Aufforderungen, Befehle oder Frage an das KI-gestützte Programm, die zu einer bestimmten Ausgabe/ Antwort führen) wie auch der sensible Umgang mit dem Output, können die Ergebnisse bedenkenlos verwendet werden.

Insgesamt macht der Umgang mit KI eine umfassende Auseinandersetzung vor der Verwendung im Unterricht unerlässlich. Dabei sollte eine Überprüfung der Nutzungsbedingungen der KI-Programme vorgenommen werden. Wichtig ist hierbei die Vorgehensweise beim Erfassen der personenbezogenen Daten, der Umgang mit diesen, ebenso wie die Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material zum Training und die kritische Verwendung der Outputs.

Unidad 1

Primer paso

Ejercicio 2 → SB S. 12

Rubrik: Mindmap

Lernziel: Reaktivierung des Wortfelds „el colegio“

KMK: 5. 2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; 5. 4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Digitale Erweiterungsmöglichkeit: Die S organisieren das Wortfeld „el colegio“ mit Hilfe eines **Mindmap-Tools**. Untergliedert wird die Mindmap wie im SB angegeben in die Rubriken „personas“, „asignaturas“, „material“ und „actividades“. Ggf. können die S auch weitere Rubriken mit ihren eigenen Ideen anfügen. Manche Tools erlauben es auch, passende Bilder oder Audiodateien einzubinden. Die Mindmap kann individuell oder kollaborativ erstellt werden.

Die entstandenen Mindmaps werden von den S gespeichert und exportiert. 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, z. B. in *Unidad 2*.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Ejercicio 3 → SB S. 12

Rubrik: Umfrage durchführen / Brainstorming / Wortwolke

KMK: 2.1 Interagieren, 2.2 Teilen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: sich zum Thema „Schule“ äußern

Digitale Durchführungsoption: Legen Sie in einem **Umfragetool** zwei Fragen bzw. Folien mit Freitext-erfassung an, eines für „lo mejor de la vuelta al cole“ und eines für „lo peor de la vuelta al cole“ oder bereiten Sie die Fragen in einem **Brainstorming-Tool** vor. Die S tragen ihre Ideen ein, die in Echtzeit (anonym) zu sehen sind. Um die Umfrage zu beschleunigen, können Sie auch Antwortmöglichkeiten vorgeben, die die S nur ankreuzen müssen. Alternativ können zwei **Wortwolken** erstellt werden, bei denen an der Größe der Schrift die Häufigkeit der Nennungen erkennbar ist.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Ejercicio 7 → SB S. 13**Rubrik:** Produkt gestalten**KMK:** 1.3 Speichern und abrufen; 2.2 Teilen; 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen**Lernziel:** einen digitalen Kalender führen

Digitale Erweiterungsmöglichkeit: Die S legen einen digitalen Kalender an, in den sie wichtige Termine wie Klassenarbeiten, Sportveranstaltungen oder die Klassenfahrt eintragen. Sollen auch sensible Daten wie z. B. die Geburtstage aufgenommen werden, ist darauf zu achten, dass die Personen nicht identifizierbar sind und dass die Daten nicht öffentlich zugänglich gemacht werden. Die Erarbeitung kann auch in GA erfolgen. Einfache Kalender gibt es in den E-Mail-Programmen. Auch hier ist es möglich, gemeinsam darauf zuzugreifen und festzulegen, wer den Kalender sehen kann; es gibt aber kaum Möglichkeiten zur Gestaltung. Verschiedene Vorlagen, die individuell angepasst und in die auch eigene Materialien (Fotos, Audios) hochgeladen werden können, gibt es in Tools zur **Gestaltung von Produkten**, z. B. bei Canva. Die Klasse kann auch arbeitsteilig in PA oder GA Monatskalender erstellen, in denen mehr Platz für kreative Ideen ist als in einem Jahreskalender.

Zeitlicher Aufwand: 25 Minuten

Bloque A

Ejercicio 6 oder 8 → SB S. 14 / 15**Rubrik:** Interaktive Landkarte**KMK:** 1.1 Suchen und Filtern, 1.3 Speichern und Abrufen, 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**Lernziel:** über das Wetter sprechen

Digitale Erweiterungsmöglichkeit: Die S recherchieren, wie das Wetter in verschiedenen spanischsprachigen Ländern am nächsten Tag wird, und erstellen auf einer **interaktiven Landkarte** eine Übersicht. Die Informationen platzieren sie als Audio oder Text beim jeweiligen Land. Wenn die Zusatzübung bei Übung 8 eingesetzt wird, verwenden die S für die Vorhersagen *ir + a +* Infinitiv, ansonsten das Präsens. Die Vorhersagen werden arbeitsteilig in Gruppen bearbeitet; jede Gruppe ergänzt auf der interaktiven Landkarte den Wetterbericht für „ihr“ Land oder „ihre“ Länder.

Zeitlicher Aufwand: 25 Minuten

Ejercicio 14 → SB S. 16**Rubrik:** Zufallsgenerator**KMK:** 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**Lernziel:** Imperative bilden

Digitale Durchführungsoption: Die S notieren verschiedene Handlungen im Infinitiv. Die Gruppe gibt diese in einen **Zufallsgenerator** ein. Je nach Anwendung oder Tool kann man auswählen, ob eine Reihenfolge festgelegt oder per Glücksrad ein „Gewinner“ ermittelt wird. Dieser kann nach Ausführung der Handlung händisch oder automatisch entfernt werden. Die Auslosung wird so lange wiederholt, bis alle Imperative gebildet und die entsprechenden Handlungen ausgeführt sind.

Für die Auswahl der S, die den Imperativ bilden und andere S auffordern, kann in einem zweiten Fenster ein Glücksrad mit den Namen der S angelegt werden.

Zeitlicher Aufwand: abhängig von der Anzahl der Verben

Unidad 2

Bloque A

Ejercicio 7 → SB S. 25

Rubrik: Bilder mithilfe von KI generieren

KMK: 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: einüben von *estar + gerundio*

Digitale Durchführungsoption: Statt die Handlungen pantomimisch darzustellen, verwenden die S einen **KI-Bildgenerator**. Sie lassen Bilder generieren, in dem sie die Handlung mit *estar + gerundio* beschreiben. Sie geben außerdem an, wer auf dem Bild zu sehen sein soll (z. B. Mädchen / Junge, ungefähres Alter). Die so entstandenen Bilder laden sie herunter und zeigen sie ihren Mit-S. Der Beispieldialog wird folgendermaßen abgewandelt:

—¿Qué está haciendo el chico / la chica?

—Está durmiendo.

—Sí, está durmiendo. / No, no está durmiendo.

Weisen Sie Ihre S darauf hin, dass bei der Verwendung der Bilder in Produkten angegeben werden muss, wenn sie mithilfe eines Bildgenerators erstellt wurden.

Alternativ können auch passende Abbildungen in einer **Bilddatenbank** gesucht werden. (Auch hier muss natürlich – entsprechend den Angaben in der Datenbank – die Quelle angegeben werden.) Allerdings entfällt dann die Übungsmöglichkeit für *estar + gerundio* bei der Formulierung der Prompts.

Zeitlicher Aufwand: abhängig von der Anzahl der Handlungen

Ejercicio 18 → SB S. 27

Rubrik: Produkt gestalten / Slideshow erstellen / (Lern-)Videos erstellen und bearbeiten

KMK: 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren; 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: die Schule vorstellen

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen ihr Poster digital mithilfe eines Tools zur **Gestaltung von Produkten**. Sie machen Fotos, laden sie in eine Vorlage oder eine neutrale Seite, ordnen die Fotos auf sinnvolle Weise an und beschriften sie. Alternativ erstellen sie eine **Slideshow** oder drehen – analog zum Video in SB 16 – ein **Video** über ihre Schule. In diesem Fall erstellen sie vorab einen Erläuterungstext, den sie dann bei der Aufnahme einsprechen oder mit dem sie das Produkt nachträglich unterlegen. Besprechen Sie mit Ihren S, dass auf den Fotos bzw. Videoaufnahmen keine erkennbaren Personen zu sehen sein dürfen oder dass sie von den Personen, die dort zu sehen sind, das Einverständnis einholen müssen.

Zeitlicher Aufwand: ab 60 Minuten

Bloque B

Ejercicio 8 → SB S. 30

Rubrik: Audiodatenbanken; digitale Übungen erstellen

KMK: 1.1. Suchen und Filtern; 1.3. Speichern und Abrufen; 2.2. Teilen; 3.1. Entwickeln und Produzieren; 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren; 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Wortschatz festigen

Digitale Erweiterungsmöglichkeit: Die S suchen in einer **Audiodatenbank** Geräusche zum Tagesablauf. Sie laden sie in eine Datei hoch und erstellen Wortkarten mit den entsprechenden spanischen Begriffen. Am einfachsten geht dies mit **PowerPoint** oder **keynote**. Die Datei geben sie an ihre Mit-S weiter, die Text und Geräusch einander zuordnen. Bei einigen Tools zur Erstellung von digitalen Übungen ist auch das Einbinden von Sounds möglich, aber teilweise sind hier nur bestimmte Quellen verwendbar.

Hinweis: Die Verbindung von Sound und Lernwort ist mehr als eine Wortschatzübung. Vielmehr zieht die sensorische Mehrfachkodierung einen besseren Lernerfolg nach sich. Siehe dazu ausführlich Heiner Böttger: „Sinne“ unter www.klett.de/inhalt/klett-akademie/neurowissenschaften-und-fremdsprachenunterricht/287371

Tip: Viele passende Geräusche gibt es bei Pixabay (Rubrik „Soundeffekte“).

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Ejercicio 11 → SB S. 31

Rubrik: Comic / Slideshow erstellen

KMK: 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 Zusatzübung: Die S erstellen einen **Comic** oder eine **Slideshow** mit ihrem Tagesablauf, den sie analog zum Text SB S. 30 beschriften. Je nach Tool verwenden sie dafür vorgegebene (meist anpassbare) Figuren oder laden eigene Fotos hoch. Weisen Sie Ihre S darauf hin, keine Informationen preiszugeben, durch die sie als Person identifizierbar sind. So können sie z. B. statt Fotos von sich selbst Spielfiguren, eine Puppe oder ein Kuscheltier verwenden oder Fotos mit einem **Bildbearbeitungsprogramm** verfremden. Die Texte können schriftlich angefügt oder vertont werden.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Bloque C

Ejercicio 2 → SB S. 33

Rubrik: digitale Pinnwand

KMK: 2.1 Interagieren; 2.3 Zusammenarbeiten; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren

Lernziel: Vokabular (Hausarbeit) anwenden

Digitale Durchführungsoption: Statt mit dem vorgegebenen Schema notieren die S die Arbeiten, die sie im Haushalt erledigen, kollaborativ auf einer **digitalen Pinnwand**. Sie schreiben jeder mit einer eigenen Farbe bzw. verwenden farbige Karten, um die Aktivitäten auf einen Blick den Gruppenmitgliedern zuordnen zu können. Wenn alle Arbeiten im Haushalt notiert sind, sortieren die S die Einträge so, dass die Gemeinsamkeiten und Unterschiede hervortreten. Die so strukturierte Auflistung dient als Grundlage für die Präsentation in der Klasse.

Zeitlicher Aufwand: vergleichbar mit der analogen SB-Übung

Ejercicio 9 → SB S. 36

Rubrik: KI-basierte Korrektur

KMK: 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen; 6.1 Medien analysieren und bewerten

Lernziel: eine Textfortsetzung schreiben und verbessern lassen

Digitale Erweiterungsmöglichkeit: Die S lassen ihren Text wie im SB vorgeschlagen von einem Partner oder einer Partnerin korrigieren, geben ihn aber zusätzlich in ein **KI-Tool** oder ein Tool zur **Textkorrektur** ein und lassen ihn überprüfen.

Je nach Programm und Tool werden die Fehler automatisch korrigiert oder die vorgeschlagene Änderung kann angenommen oder abgelehnt werden. Die S verbessern ihren Text oder übernehmen die überarbeitete Version. Außerdem notieren sie im Fehlerprotokoll ihre Fehler und die Verbesserung.

Schließlich können auch noch die Vorschläge des Programms / Tools mit denen der Mit-S verglichen und die Vor- und Nachteile diskutiert werden.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten (ohne Texterstellung und Diskussion)

Tarea final

→ SB S. 37

Rubrik: Videos erstellen und bearbeiten

KMK: 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren; 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: ein Video über den Alltag drehen

Digitale Durchführungsoption: Nachdem die S die Szenen anhand ihres Storyboards aufgenommen haben, bearbeiten ihr Video mithilfe eines Tools zur **Erstellung oder Bearbeitung von Videos**. Sie können z. B. Texte einsprechen, wenn diese nicht schon beim Filmen mit aufgenommen wurden, das Video schneiden, korrigierte Szenen einfügen oder auch das Video mit Musik aus einer **Audio-Datenbank** unterlegen. Besprechen Sie mit den S vorab die rechtlichen Fragen rund um das Video, z. B. dass eine Einverständniserklärung aller zu sehenden Personen vorliegen muss oder dass keine urheberrechtlich geschützte Musik verwendet werden darf.

Zeitlicher Aufwand: ca. 30 Minuten (für die nachträgliche Bearbeitung)

Mi avatar de español

→ SB S. 38

Rubrik: Comic / Slideshow erstellen; (KI-Bildgenerator)

KMK: 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Tagesablauf beschreiben

Digitale Durchführungsoption: Besprechen Sie mit den S – sofern nicht schon in *Unidad 1* geschehen, wo das Aussehen des Avatars aber keine Rolle spielt –, ob sie mit ihrem Avatar aus Band 1 weiterarbeiten möchten oder sich einen neuen ausdenken. Falls sie sich für einen neuen Avatar entscheiden, können sie diesen zeichnen oder von einem **KI-Bildgenerator** erstellen lassen. Ähnlich wie bei ihrem eigenen Tagesablauf oben (S. 8) können sie dann den Tagesablauf ihres Avatars als **Comic** oder **Slideshow** gestalten. Sie passen dafür die Figuren des Comics an das Aussehen ihres Avatars an oder laden eigene Fotos oder Zeichnungen hoch und beschriften oder vertonen sie.

Zeitlicher Aufwand: ca. 30 Minuten (für die Zusammenstellung und Beschriftung / Vertonung vorhandener Abbildungen)

Unidad 3

Primer paso

Ejercicios 4 + 5 → SB S. 43

Rubrik: interaktive Landkarte

KMK: 1.1 Suchen und filtern; 1.3 Speichern und abrufen; 2.3 Zusammenarbeiten; 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren; 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Informationen zur Geografie und Kultur Lateinamerikas übersichtlich darstellen

Digitale Durchführungsoption: Die S wählen eine Landkarte bzw. einen Kartenausschnitt in einem Tool für **interaktive Landkarten** aus. Sie suchen die im SB genannten Orte auf dieser Karte und markieren sie oder zeichnen sie mit Hilfe der Lateinamerika-Karte des SB in ihre Karte ein. Darüber hinaus beschriften sie die Karte mit den Informationen aus SB 4 (Namen der Feste) und evtl. auch aus SB 5 (einige Details zu den Festen). Wenn die Zusatzübung (vgl. *¡Vamos! ¡Adelante! 2, Handreichung für den Unterricht*, Klett-Nr. 537461, S. 114) bearbeitet wird, können auch die darin erarbeiteten Informationen in die Karte eingefügt werden.

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten

Bloque A

Ejercicio 1 → SB S. 44

Rubrik: Brainstorming bzw. Umfrage durchführen / digitale Pinnwand

KMK: 2.3 Zusammenarbeiten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Vorwissen über den *Día de Muertos* reaktivieren

Digitale Durchführungsoption: Die S notieren ihre Ideen und Fragen in einem **Brainstorming-** bzw. **Umfrage-**Tool oder auf einer **digitalen Pinnwand**, wo sie zusammengefasst und systematisiert werden. Sie können dann, wie in der Handreichung S. 117 beschrieben, bei der Erarbeitung des Textes wieder herangezogen werden.

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten

Ejercicio 10 / 14 → SB S. 46/47**Rubrik:** Lernvideo erstellen

KMK: 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren; 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: ein Grammatikthema für die Mit-S aufbereiten

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen in GA für ihre Mit-S ein **Lernvideo** zu den direkten Objektpronomen oder zu *para* + Infinitiv. Zu welchem Thema die S arbeiten möchten, kann ihnen freigestellt oder von Ihnen festgelegt werden. Die S wählen das Tool sowie die Art der Gestaltung und erarbeiten den Inhalt z. B. mithilfe des GBH. An die Erläuterungen kann sich eine (interaktive) Übung anschließen.

Tipps:

Um Redundanzen zu vermeiden, können weitere Grammatikthemen (z. B. die diphthongierenden Verben oder *estar* + Geschmacksadjektive in 3B, die Relativpronomen oder die doppelte Verneinung in 4A und *todo*, *-a* in 5A) einbezogen werden, sodass maximal zwei Gruppen das gleiche Thema bearbeiten. Sehen Sie sich die Videos an und korrigieren Sie ggf. Fehler, bevor sie der gesamten Klasse zur Verfügung gestellt werden.

Zeitlicher Aufwand: 60 Minuten

Ejercicio 17 → SB S. 48**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: Begriffe umschreiben

Digitale Durchführungsoption: Die S erfassen die Vokabeln und ihre Definitionen in einem Tool zur Erstellung von **digitalen Übungen**. Sie teilen sie mit ihren Mit-S, die die richtigen Paare zusammenfinden müssen.

Zeitlicher Aufwand: 10–15 Minuten

Bloque B

Ejercicio 7 → SB S. 50/51

Rubrik: Mindmap

KMK: 5. 2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; 5. 4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Wortschatzsicherung

Digitale Zusatzübung: Die S sammeln Wortschatz zum Thema „Essen“ und „Restaurantbesuch“ und strukturieren ihn in einer **Mindmap**. Sie verwenden dabei die neuen Vokabeln aus dem Lektionstext und schon bekannte Vokabeln zum Thema (vgl. auch die KV „Busca la pareja: En el restaurante“ im Digitalen Unterrichtsassistenten). Zur Unterstützung des Lernens und Behaltens können auch Abbildungen integriert werden. Während der Bearbeitung der *Unidad* ergänzen sie weitere Vokabeln (z. B. bei Übung 17). Die individuellen Mindmaps dienen der Wortschatzwiederholung und als Vorbereitung für die Übungen 12 und 19.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Ejercicio 12 → SB S. 52

Rubrik: kollaboratives Schreiben

KMK: 2.3 Zusammenarbeiten; 3.1 Entwickeln und produzieren; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Redemittel festigen

Digitale Durchführungsoption: Ähnlich wie bei einem stummen Schreibgespräch nutzen die S ein Tool zum **kollaborativen Schreiben**, um ihren Dialog zu erstellen. Sie korrigieren ihn, wenn nötig. Anschließend können sie ihn in ein Textverarbeitungsprogramm exportieren und legen ihn als Musedialog ab, z. B. in ihrem ePortfolio.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Tarea final

→ SB S. 55

Rubrik: Produkt gestalten; digitale Pinnwand

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: ein Fest präsentieren

Digitale Durchführungsoption: Die S präsentieren ihr Fest digital. Sie nutzen ein Tool zur **Gestaltung von Produkten** und zeigen damit verschiedene Aspekte des Festes. Erläuterungen geben sie den Abbildungen schriftlich bei oder nehmen sie als Voiceover auf. Nach der Präsentation in der Gruppe und ggf. Verbesserungen aufgrund des Feedbacks im Evaluationsbogen können alle Produkte der Klasse mithilfe eines Tools zur **Gestaltung von Produkten** zu einem digitalen Buch zusammengefasst oder auf einer digitalen Pinnwand zusammengestellt und – sofern vorhanden – mit einer spanischen Austauschklasse geteilt werden.

Zeitlicher Aufwand: 90 Minuten

Unidad 4

Primer paso

Ejercicio 3 → SB S. 66

Rubrik: digitale Landkarte

KMK: 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren; 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Informationen zu Barcelona übersichtlich gestalten

Digitale Durchführungsoption: Die S zeichnen die Orte, die in SB 2 erwähnt werden, und weitere, die im Video von SB 3 vorkommen, auf einer **digitalen Landkarte** in einen Stadtplan von Barcelona ein. Sie versehen sie mit schriftlichen oder mündlichen Informationen, die sie dem Video entnehmen. Sie können auch zusätzliche Informationen selbst recherchieren.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Bloque A

Ejercicio 2 / 12 → SB S. 68 / 70

Rubrik: Lernvideo erstellen

KMK: 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren; 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: ein Grammatikthema für die Mit-S aufbereiten

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen in GA ein **Lernvideo** zu den Relativpronomen oder zur doppelten Verneinung. Sie machen sich anhand von SB 1 und 2 bzw. 11 und 12 sowie dem GBH mit dem Pensum vertraut. Sie überlegen sich, wie sie es ihren Mit-S am besten erklären und wie sie diese Erklärung gestalten. Zusätzlich können sie eine (interaktive) Übung erstellen, mit der die Klasse das Gelernte unter Beweis stellen kann.

Die Erstellung des Lernvideos kann arbeitsteilig mit den anderen Lernvideos des Bandes erfolgen. Siehe dazu die Ausführungen zu SB 10/14 (SB S. 46/47) oben auf S. 12. Die Erstellung des Lernvideos kann bereits vorab beauftragt werden, damit es bei der Erarbeitung des Themas im Unterricht zur Verfügung steht.

Zeitlicher Aufwand: 60 Minuten

Ejercicio 9 → SB S. 70**Rubrik:** digitale Pinnwand**KMK:** 1.2 Auswerten und bewerten; 2.2 Teilen; 2.3 Zusammenarbeiten; 6.1 Medien analysieren und bewerten; 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren**Lernziel:** Meldungen im Internet oder sozialen Medien kritisch hinterfragen**Digitale Durchführungsoption:** Im Anschluss an die PA oder an ihrer Stelle wird der Satz an einer **digitalen Pinnwand** geteilt. Die S notieren ihre Ideen. Da bei den meisten Tools die Einträge (anonym) in Echtzeit zu sehen sind, können die S auch auf Aussagen ihrer Mit-S reagieren. Nach Abschluss der Sammelphase werden die Äußerungen geordnet und systematisiert. Auch die verschiedenen Beispiele für Nachrichten, die die S selbst nicht glauben konnten (SB 10), können hier festgehalten werden. Am Ende kann ein Fazit oder eine gemeinsame Handlungsempfehlung für Nachrichten aus dem Internet oder den sozialen Medien stehen.**Zeitlicher Aufwand:** 15 Minuten

Bloque B

Ejercicio 5 → SB S. 73**Rubrik:** digitale Übungen erstellen; digitale Pinnwand**KMK:** 1.3 Speichern und abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen**Lernziel:** Vokabeln festigen (Personenbeschreibung)**Digitale Durchführungsoption:** Die S erstellen mit den Vokabeln zur Personenbeschreibung eine **digitale Übung** (Paare finden, Memory, Quiz, Kreuzworträtsel etc.). Die fertigen Übungen werden auf einer digitalen Pinnwand geteilt. Die Klasse hat eine vorgegebene Zeit, um eine oder mehrere der Übungen zu bearbeiten.**Zeitlicher Aufwand:** 30 Minuten**Erweiterungsübung:** Um die Beschreibung der Personen abwechslungsreicher zu gestalten, beschreiben die S nicht zwei der im SB abgebildeten Personen, sondern suchen in einer Bilddatenbank ein Foto einer Person. Sie erstellen außerdem einen Beschreibungstext. Alle Fotos und Beschreibungen werden auf eine digitale Pinnwand oder in eine digitale Übung übernommen. Die Klasse ordnet den Fotos die passende Beschreibung zu.

Ejercicio 8 → SB S. 74**Rubrik:** digitale Landkarte**KMK:** 1.3 Speichern und abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren**Lernziel:** Wegbeschreibung**Digitale Zusatzübung:** Die S arbeiten wieder mit dem Stadtplanausschnitt von Barcelona aus der PP-Übung. Sie wählen einen Ausgangs- sowie einen Endpunkt und nehmen die Wegbeschreibung auf. Das Audio hinterlegen sie als Information am Ausgangspunkt und teilen die Karte. Der / Die Mit-S zeichnet den Weg entsprechend der Beschreibung in die Karte ein.**Zeitlicher Aufwand:** 30 Minuten**Tarea final**

→ SB S. 77

Rubrik: Produkt gestalten; interaktive Landkarte; Umfrage durchführen**KMK:** 1.1 Suchen und filtern; 1.2 Auswerten und bewerten; 1.3 Speichern und abrufen; 2.1 Interagieren; 2.2 Teilen; 2.3 Zusammenarbeiten; 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten; 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren; 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**Lernziel:** Vorschläge für Unternehmungen in Barcelona präsentieren**Digitale Durchführungsoption:** Nach der wie im SB beschriebenen Vorbereitung erstellen die S ihr Poster oder ihren Flyer digital mit einem Tool zur **Gestaltung von Produkten**. Sie ordnen Fotos und Infotexte ansprechend und in einer sinnvollen Reihenfolge an, um sie dann der Klasse zu präsentieren. Alternativ kann auch weiter mit dem Stadtplan von Barcelona bzw. mit einer neuen Kopie gearbeitet werden. Dort werden die zu besuchenden Orte markiert und mit Kurzinformationen versehen, die als Notizen für die Präsentation dienen. Auch der Weg kann hier eingezeichnet werden. Nach den Präsentationen kann der beste Vorschlag mithilfe eines **Umfragetools** gewählt werden.**Zeitlicher Aufwand:** 180 Minuten

Mi avatar de español

→ SB S. 78

Rubrik: Bilddatenbanken / KI-Bildgenerator; digitale Pinnwand

KMK: 1.1 Suchen und filtern; 3.1 Entwickeln und produzieren; 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen;

Lernziel: Personenbeschreibung

Digitale Durchführungsoption: Ihren Avatar haben die S wahrscheinlich schon in *Unidad 2* gestaltet. Falls nicht, holen sie das nun nach und erstellen eine Zeichnung, suchen ein passendes Foto oder erstellen eine Abbildung mithilfe eines **KI-Bildgenerators**. Wenn die Zeichnungen nicht selbst erstellt sind, geben sie die Quelle an.

Die S speichern die Abbildung ihres Avatars und ihre Beschreibung auf einer **digitalen Pinnwand**, sodass Museumsgang und Zuordnung von Bild und Text virtuell stattfinden. Damit alle S sich beteiligen können, werden zunächst keine Veränderungen an der Anordnung auf der Pinnwand vorgenommen, sondern die S notieren sich, welche Abbildung zu welcher Beschreibung gehört. Die korrekte Zuordnung auf der Pinnwand erfolgt erst bei der Auflösung.

Zeitlicher Aufwand: 25 Minuten (ohne Erstellung neuer Abbildungen)

Unidad 5

Primer paso

Ejercicio 1 → SB S. 82

Rubrik: Brainstorming oder Umfrage durchführen / digitale Pinnwand

KMK: 2.2 Teilen; 2.3 Zusammenarbeiten; 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Vorwissen über Mexiko reaktivieren

Digitale Durchführungsoption: Die S schreiben das, was sie über Mexiko wissen, in ein **Brainstorming-** oder **Umfrage-**Tool oder auf eine **digitale Pinnwand**. Anschließend werden gleiche oder ähnliche Notizen gruppiert und evtl. auch schon nach verschiedenen Bereichen (Geographie, Kultur, Geschichte ...) geordnet. Auch die Ergänzungen aus dem Video von SB 2 können hier eingetragen werden. Dies kann von einzelnen S oder arbeitsteilig von Gruppen übernommen werden.

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten

Ejercicio 5 → SB S. 83

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 festigen

Digitale Erweiterungsübung: Die S erstellen für ihre Mit-S **digitale Übungen** zum Wortschatz (Vokabeln zur Beschreibung eines Landes, vgl. SB 2 und 5) oder zu den Zahlen (SB 4 + 5). Zwar eignen sich auch hier z. B. Memory, Paare zusammenfinden oder Kreuzworträtsel; die S sollten aber möglichst Übungsformen ausprobieren, die sie noch nicht verwendet haben (vgl. S. 12 und 16). So eignen sich z. B. auch Wörterraten, Millionenspiel, Anagramm oder Multiple Choice, für die Zahlen auch Zahlenstrahl oder Reihenfolge-Übungen.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

Ejercicio 6 → SB S. 83**Rubrik:** Produkt gestalten

KMK: 1.1. Suchen und Filtern; 1.3. Speichern und Abrufen; 3.1. Entwickeln und produzieren; 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren; 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Informationen zu Mexiko festigen

Digitale Zusatzübung: Die S erstellen mit den bekannten sowie den in SB 2–6 erarbeiteten Informationen eine Infografik mithilfe eines Tools zur **Gestaltung von Produkten**. Alternativ reichern sie eine digitale Landkarte mit den Informationen an.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Bloque A

Ejercicio 16 → SB S. 88**Rubrik:** kollaboratives Schreiben; Zufallsgenerator; Produkt gestalten

KMK: 2.2. Teilen; 3.1. Entwickeln und produzieren; 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen;

Lernziel: Text erstellen

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen die Nachricht mit ihrer Einladung digital in einem Tool zum **kollaborativen Schreiben**. Wenn sie fertig sind, teilen sie ihre Nachricht mit einem oder mehreren anderen S, die ihnen ein Feedback geben, indem sie sowohl inhaltliche als auch sprachliche Verbesserungen vorschlagen. Wer wem ein Feedback gibt, kann individuell entschieden oder durch einen **Zufallsgenerator** ausgewählt werden. Anschließend überarbeiten die S ihre Nachricht. Sie kann dann in ein Textverarbeitungsprogramm exportiert oder in ein Tool zur **Gestaltung von Produkten** eingefügt werden, wo die Einladung formatiert wird und man evtl. auch Fotos einfügen kann.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

Bloque B

Ejercicio 8 → SB S. 90

Rubrik: Zufallsgenerator

KMK: 1.3. Speichern und abrufen; 2.2. Teilen; 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Verbformen üben (*pretérito indefinido*)

Digitale Durchführungsoption: Die S geben in PA die Verben von SB 8 oder andere, von ihnen selbst gewählte Verben auf *-ar* in einen **Zufallsgenerator** ein. Entweder werden die Subjektpronomen zusammen mit dem Verb eingegeben (und das gleiche Verb dann mehrmals, jeweils mit einem anderen Pronomen, verwendet) oder man legt zwei Räder (in separaten Tabs) an, wobei in einem die Verben und im anderen die Pronomen stehen. Die S setzen den Zufallsgenerator in Gang und legen so fest, von welchem Verb sie in welcher Person das *pretérito indefinido* bilden wollen. Je nach Tool können die ausgelosten Verben anschließend entfernt oder händisch gelöscht werden.

Mit der Übung können die S selbst üben oder sie mit ihren Mit-S teilen, indem sie ihnen den Link zur Verfügung stellen, unter dem das Glücksrad eingesehen werden kann.

Die Räder können im Anschluss an SB 14 um die unregelmäßigen Verben ergänzt und erneut genutzt werden.

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten (Erstellung)

Ejercicio 18 → SB S. 94

Rubrik: Brainstorming; Textkorrektur

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

Lernziel: Text erstellen und verbessern

Digitale Durchführungsoption: Die S notieren ihre Ideen in einem **Brainstorming-Tool** und ordnen sie so, dass sie eine sinnvolle Reihenfolge für ihren Text ergeben. Den eigentlichen Text erstellen sie digital und kopieren ihn dann in eine **KI-Anwendung** oder ein Programm zur **Textkorrektur**. Sie verbessern ihren Text mithilfe der Vorschläge.

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten (Ideenfindung und -erfassung); 25 Minuten (Texterstellung und -korrektur)

Tarea final

→ SB S. 95

Rubrik: KI-Bildgenerator; Produkt gestalten

KMK: 3.1. Entwickeln und produzieren; 3.2. Weiterverarbeiten und integrieren; 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: einen Comic erstellen

Digitale Durchführungsoption: Die S zeichnen Illustrationen zum Lektionstext oder lassen sie von einem **KI-Bildgenerator** erstellen. Die Illustrationen laden sie in ein Tool zum **Gestalten von Produkten** oder ein Textverarbeitungsprogramm hoch und versehen sie mit Sprechblasen sowie ggf. verbindenden Texten.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Mi avatar de español

→ SB S. 96

Rubrik: Produkt gestalten

KMK: 3.1. Entwickeln und Produzieren; 3.2. Weiterverarbeiten und integrieren; 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten; 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Text (Reisetagebuch) erstellen

Digitale Durchführungsoption: Die S gestalten das Reisetagebuch ihres Avatars mit einem Tool zur **Gestaltung von Produkten**. Sie nutzen eine der zahlreichen Vorlagen, die z. B. canva bietet, und passen diese an ihren Inhalt an oder gestalten ihr Produkt von Grund auf selbst. Auch relativ kurze Texten können sie auf verschiedene Seiten verteilen, mit Abbildungen versehen und so ein kleines Buch gestalten.

Zeitlicher Aufwand: 60 Minuten