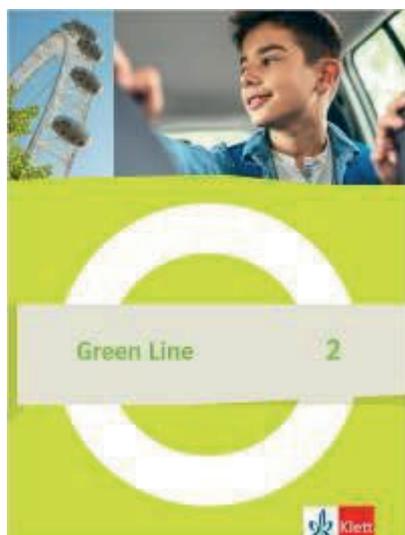


Digital unterrichten mit Green Line 2



Vorwort

Die vorliegenden Materialien können als digitale **Durchführungsoption** oder **Erweiterungsaufgabe** in der Arbeit mit den **Green Line**-Schulbüchern im Sinne einer Erfüllung der [KMK-Strategie zur Bildung in der digitalen Welt](#) sowie der Abwechslung und der Motivation von Schülerinnen und Schülern verwendet 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 (aber natürlich nicht immer *müssen*). Es lohnt sich, einen Blick in die Hinweise zu werfen, bevor Sie mit einer Unit beginnen, um passende Ideen in Ihre Planung einzubeziehen. In der „Liste digitaler Hilfsmittel“ unter code.klett.de/m7tk4j finden Sie exemplarische Anregungen 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.

Welcome back

1 A game: What do you remember? → SB 8

Rubrik: Kollaboratives Schreiben, Quiz erstellen

KMK: 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, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Inhalte des Vorjahres wiederholen, Wortschatz und Strukturen aktivieren

Digitale Durchführungsoption: S erstellen in Gruppen *Multiple-Choice*-Quizfragen. Das kann zunächst auf Papier geschehen oder mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben**. L korrigiert die Ergebnisse und erstellt ein **Quiz**, das die S in Gruppen spielen können. Alternativ erstellen fortgeschrittene S das Quiz.

Zeitlicher Aufwand: Quizvorbereitung 10 Minuten, Erstellung 15 Minuten

2b) Holiday news → SB 9

Rubrik: Digitale Wörterbucharbeit, digitale Pinnwand

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Über die eigenen Ferien berichten, Ferienberichte anderer verstehen

Digitale Durchführungsoption: S schreiben ihre Karten digital, setzen bei Bedarf ein **Wörterbuch** ein und suchen ein passendes Bild zu ihrer Karte aus. Dabei achten sie auf Bild- und Persönlichkeitsrechte.

Erweiterungsaufgabe: Das Bild und die Texte können zusätzlich verwendet werden, indem sie z.B. an einer **digitalen Pinnwand** getrennt voneinander dargeboten und nach dem Lesen zugeordnet werden. Die Bilder können als Impuls zur mündlichen Rekapitulation des Gelesenen dienen.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

5 After the holidays: Ty's first day → SB 11

Rubrik: Digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und abrufen, 2.1 Interagieren, 2.2 Teilen, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten,

Lernziele: Die Perspektive einer anderen Person einnehmen, Gedanken, Gefühle und Befürchtungen ausdrücken, positive und negative Reaktionen versprachlichen und kategorisieren

Digitale Durchführungsoption: Die S vertonen Tys Gedanken. Die Audiodateien werden rund um ein Bild von Ty (z.B. SB 16, Illustration D, enthalten im Digitalen Unterrichtsassistenten) auf einer **digitalen Pinnwand** abgelegt. Die Beiträge werden von der Lerngruppe angehört und können gruppiert und kategorisiert werden: z.B. positive Gedanken auf eine Seite, negative auf die andere, neutrale in die Mitte.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Unit 1

Check-in

3 Speaking **A new timetable** → SB 14

Rubrik: Produkt gestalten, digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Über den eigenen Stundenplan sprechen und ihn mit anderen Stundenplänen vergleichen

Durchführungsoption: Die S erstellen ihren Stundenplan auf Englisch mithilfe eines Grafikdesignwerkzeugs zum **Gestalten von Produkten**. Zur Vorstrukturierung kann eine Stundenplanvorlage verwendet werden. Die S nutzen Schriftarten, und -größen, Farben bzw. Emojis, um verschiedene Fächer, Unterrichtsorte und Vorlieben hervorzuheben. Die Ergebnisse werden an einer **digitalen Pinnwand** geteilt. Mit Hilfe der *Vocabulary*-Box sprechen die S über Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen ihren Stundenplänen und dem vorliegenden von Ryan und Ty. Außerdem vergleichen sie untereinander ihre persönlichen Stundenplan-Versionen mit den darin gekennzeichneten Vorlieben, Lieblingstagen etc.

Erweiterungsaufgabe: Die S nehmen ihre Kommentare zu den Stundenplänen auf und platzieren die Audios auf der digitalen Pinnwand.

Zeitlicher Aufwand: Stundenplan 15 Minuten, Audio 15 Minuten

4 Speaking **Your turn: This is our school!** → SB 14

Rubrik: Slideshow erstellen

KMK: 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 6.1 Medien analysieren und bewerten

Lernziele: Die eigene Schule zusammenhängend mit Hilfe von Bildern vorstellen, Präsentationen evaluieren

Erweiterungsaufgabe: Die S stellen sich der Herausforderung, die **Slideshow** einer anderen Gruppe vorzustellen. Die Gruppe, die die Präsentation angefertigt hat, hilft bei Bedarf und gibt nach der Vorstellung eine Rückmeldung zur Sprache. Die vorstellende Gruppe evaluiert die Gestaltung der Slideshow und gibt gegebenenfalls Tipps zur Verbesserung.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

Station 1

5 Grammar I felt very sad → SB 17

Rubrik: Quiz erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über die Vergangenheit sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S nutzen ein **Quiz**-Werkzeug, um digitale Flashcards mit Infinitiven und den dazugehörigen *simple past*-Formen anzufertigen. Es können auch Audio-Dateien mit der passenden Aussprache aufgenommen und in die Flashcards integriert werden. Die Sammlung kann untereinander geteilt und beliebig erweitert werden.

Zeitlicher Aufwand: ab 10 Minuten

Station 2

2b Writing How to present your school clubs → SB 21

Rubrik: Produkt gestalten, digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten

Lernziel: Schulische Angebote präsentieren und kommentieren

Digitale Durchführungsoption: Die S stellen die verschiedenen Arbeitsgemeinschaften der Schule vor und achten bei der Wahl des Bildmaterials auf Bild- und Persönlichkeitsrechte. Sie fertigen mithilfe eines Tools zum **Gestalten von Produkten** digitale Poster an, die ihre Präsentation stützen und ausgedruckt als Grundlage für einen *Gallery Walk* im Klassenraum dienen. Alternativ kann der *Gallery Walk* über eine **digitale Pinnwand** stattfinden. An dieser Stelle lassen sich Umgangsregeln auf geteilten digitalen Flächen thematisieren, bevor Kommentare und Bewertungen an der Pinnwand freigeschaltet werden.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Station 3

8 Vocabulary **British and American English** → SB 24

Rubrik: Quiz erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Unterschiede zwischen britischem und amerikanischem Wortschatz kennenlernen

Erweiterungsaufgabe: Die S fertigen digitale Flashcards zu den jeweiligen Wörtern in BE und AE. an. Die Sammlung lässt sich teilen, illustrieren, als Grundlage für Quizspiele nutzen und beliebig erweitern.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Story

Ryan's problem (Stop and think) → SB 27f.

Rubrik: Kollaboratives Schreiben / digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.1 Interagieren, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Gelesenes reflektieren, den eigenen Standpunkt formulieren und mit anderen vergleichen

Erweiterungsmöglichkeit: Die S teilen ihre Gedanken zunächst digital z.B. mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben** oder an einer **digitalen Pinnwand**. Sie kommentieren bzw. bewerten diese gegenseitig.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

4 Writing **Write a scene for the story** → SB 29

Rubrik: Kollaboratives Schreiben, digitale Wörterbucharbeit

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.1 Interagieren, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Kollaborativ eine Geschichte schreiben

Digitale Durchführungsoption: Die nutzen ein Tool zum **kollaborativen Schreiben**, das die Beteiligung aller Gruppenmitglieder farblich kodiert und visualisiert. Sie übernehmen abwechselnd das Schreiben. Bei Bedarf schlagen sie neuen Wortschatz im **Wörterbuch** nach und erstellen damit ein Vokabelliste für die Leserinnen und Leser.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

6 Speaking **Make a class photo booth** → SB 29

Rubrik: Digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.1 Interagieren, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Gemeinsam eine Veranstaltung vor- und nachbereiten

Digitale Durchführungsoption: Die S organisieren ihre *photo booth* auf Basis einer **digitalen Pinnwand**. Sie sammeln Ideen zu benötigten Objekten, Hintergründen, Bastelmöglichkeiten, Beleuchtung, Aufgaben, zeitlichen Abläufen der Vor- und Nachbereitung, Persönlichkeitsrechten in der Fotobearbeitung in jeweils unterschiedlichen Kategorien. Sie kommentieren die zusammengetragenen Elemente gegebenenfalls und bewerten sie. Dabei verhalten sie sich den digitalen Umgangsregeln entsprechend, äußern sich konstruktiv und helfen einander.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

Media smart

5 Speaking **Go online: Help Ryan with your ideas!** → SB 33

Rubrik: Digitale Pinnwand

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und filtern, 1.3 Speichern und abrufen, 2.1 Interagieren, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten

Lernziele: Inhalte auffinden, dokumentieren, bewerten und vergleichen

Digitale Durchführungsoption: Die S führen ihre Suchen durch und dokumentieren die Ergebnisse auf einer **digitalen Pinnwand** mit Kommentar- bzw. Ratingfunktion. Nach der Vorstellung der Ideen geben die S per Kommentar ihr Feedback zu den Ergebnissen ab und küren die besten Ideen per Ranking. Die Klasse thematisiert individuelle und kollektive Kriterien für ein Ranking.

Erweiterungsaufgabe: Die gewählten Schlagwörter werden mit der Idee gemeinsam vermerkt, z.B. mit Hashtag. So können die S nach der Aktivität ihre Erfahrungen mit erfolgreichen Online-Recherchen austauschen sowie erfolgreiche Schlagwörter und Filtermöglichkeiten besprechen.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Across cultures 1

1a Viewing **A day in London** → SB 34

Rubrik: Interaktive Landkarte

KMK: 1.3 Speichern und abrufen, 2.2. Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziele: Inhalte auf einer Landkarte darstellen

Digitale Durchführungsoption: S lokalisieren und benennen die bereits bekannten Sehenswürdigkeiten auf einer **interaktiven Landkarte**. Die Markierung auf der Karte kann in verschiedenen Farben erfolgen, um unterschiedliche Interessensgebiete, wie z. B. Sport oder Geschichte zu kategorisieren. Je nach gewünschtem Individualisierungsgrad wird hier eine gemeinsame Karte genutzt oder eine Vorlage zur persönlichen Ausarbeitung zur Verfügung gestellt.

Erweiterungsaufgabe: Diese Karte kann je nach verwendetem Werkzeug die Grundlage bilden, um später neue Sehenswürdigkeiten sowie zusätzliche Medien in Form von Texten, Bildern, Audios, Videos darauf abzulegen und als Basis für virtuelle Stadtrundfahrten zu fungieren (vgl. Unit 2, *Unit task*).

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten

2-3 Vocabulary **London facts, Your turn: Favourite places for teenagers** → SB 35

Rubrik: Interaktive Karte

KMK: 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, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziele: Inhalte auf einer Karte darstellen und kategorisieren

Erweiterungsaufgabe: Die S erweitern die angelegte **interaktive Karte** durch zusätzliche Orte, die in den *London facts* erwähnt werden. Die Markierungen auf der Karte können farblich nach Kategorien markiert oder mit Tags versehen werden, z.B. für Orte, die aufgrund ihrer Geschichte, des Essens, für Teenager usw. interessant sind.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Unit 2

Check-in

3 Vocabulary **Famous Tube stops** → SB 38

Rubrik: Interaktive Karte

KMK: 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, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Inhalte auf einer Karte darstellen und kategorisieren

Erweiterungsaufgabe: Die S erweitern die gemeinsame **interaktive Karte** durch die *Tube stops* dieser Aufgabe. Sie nutzen dabei eine neue Farbe bzw. Darstellungsform für die Kategorie *transport*.

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten

Station 1

1b Reading **Understanding the text** → SB 39

Rubrik: Interaktive Karte

KMK: 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, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Inhalte auf Basis eines Textes in einer Karte darstellen und kategorisieren

Erweiterungsaufgabe: Die S fügen barrierefreie Orte als zusätzliche Information unter der Rubrik *transport* in die **interaktive Karte** ein.

Zeitlicher Aufwand: 5 Minuten

5 Grammar **What's going to happen?** → SB 41

Rubrik: Interaktives Bild

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: zu einem Bild in der Zukunft sprechen

Digitale Durchführungsoption: Die S reichern die im digitalen Unterrichtsassistenten verfügbare Illustration mit selbst erstellten Audiodateien an, sodass ein **interaktives Bild** entsteht. Sie nehmen so viele Sätze wie möglich im *going to future* auf und legen sie passend auf dem Bild ab.

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten

Station 2

6 Grammar **A group activity: React to photos** → SB 44

Rubrik: Digitale Pinnwand, Quiz erstellen

KMK: 1.1. Suchen und Filtern, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Lernziel: Verschiedenes miteinander vergleichen

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen eine digitale Bildersammlung als Grundlage für diese Aufgabe. Die Klasse organisiert die Bilder zusammen an einer **digitalen Pinnwand**. Für die Übung in der Gruppe greifen die S auf die Fotos zu und sprechen darüber.

Erweiterungsaufgabe: Zur Übung des spontanen Sprechens werden die Bilder in anderen Übungsformen weiterverwendet, z.B. können sie mit Hilfe eines **Quiz-Tools** in unterschiedlichen Konstellationen per Zufallsgenerator angezeigt werden.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

9a Speaking **Telling people the way** → SB 47

Rubrik: Interaktive Karte / interaktives Bild

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

Lernziel: Verschiedenes miteinander vergleichen

Digitale Durchführungsoption: Für diese Aufgabe kann erneut die **interaktive Karte** aus dem Erweiterungsvorschlag zu SB 35/1-3 genutzt werden. Alternativ kann die Karten-Illustration aus SB 47/9 dem Digitalen Unterrichtsassistenten entnommen und mit einem Tool für **interaktive Bilder** angereichert werden. Anhand der Karte beschreiben die S beliebig mehr bzw. andere Wege. Die Start- und Zielorte werden digital auf der Karte markiert und gegebenenfalls farblich unterschiedlich kodiert, z.B. je nach Art des angesteuerten Orts oder nach Schwierigkeitsstufe der zu leistenden Wegbeschreibung.

Die Wegbeschreibungen werden als Audio aufgenommen, an einem gemeinsamen Ort abgelegt und von anderen S im Nachhinein abgespielt. Während des Hörens zeichnen die S die gehörten Wege mit verschiedenen Farben in einer eigenen Version der digitalen Karte ein und platzieren die Audioaufnahme passend auf der Karte. So entsteht ein eigenes Lernprodukt.

Zeitlicher Aufwand: ab 30 Minuten

Station 3

3 Writing **From the perspective of a ghost** → SB 49

Rubrik: Textverarbeitung, kollaboratives Schreiben, Avatare erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Eine Geschichte schreiben und zur Veröffentlichung bearbeiten

Digitale Durchführungsoption: Die S schreiben ihren Text im Textverarbeitungsprogramm, überprüfen die Schreibung und formatieren ihn passend. Wer fertig ist, sucht freie Bilder zur Illustration. Mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben** fertigen die S gegenseitige *peer reviews* zu den Lernprodukten an und geben Tipps zu Kriterien wie Sprache, Logik und Kreativität. Die Geschichten werden nach Abschluss der Arbeit zu einer gemeinsamen Sammlung zusammengeführt und gegebenenfalls veröffentlicht.

Erweiterungsaufgabe: Die S erstellen sprechende **Avatare**, denen sie ihre Geschichte in den Mund legen, oder nutzen die Stop-Motion-Technik bzw. Animationsprogramme für die Illustration. So üben die S ebenfalls die Aussprache und Betonung ein. Bei Zeitmangel sind computergenerierte Stimmen eine Option.

Zeitlicher Aufwand: ab 45 Minuten

4 Writing **What's the story behind it?** → SB 53

Rubrik: Interaktives Bild, Quiz

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Eine Geschichte anhand eines Gegenstands schreiben

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen ein **interaktives Bild** auf der Grundlage der im Unterrichtsmanager verfügbaren Illustration. Sie legen ihre eigenen Geschichten auf den Objekten ab bzw. erweitern das Bild durch zusätzliche, selbst gewählte Objekte, die sie um das Bild herum gruppieren.

Erweiterungsaufgabe: Die Geschichten werden vertont, um das gemeinsame Lernprodukt zu vervollständigen. Die Audiodateien lassen sich zudem für ein **Quiz** weiterverwenden. Dafür fertigen die jeweiligen Autoren und Autorinnen Verständnisfragen zu ihren Geschichten an, die über ein Quiz-Tool weiterverarbeitet und mit der Lerngruppe geteilt werden. Das Quiz kann einzeln oder in der Gruppe gespielt werden.

Zeitlicher Aufwand: ab 30 Minuten

Unit task **A perfect day in London** → SB 54

Rubrik: Kollaboratives Schreiben, digitales Wörterbuch, Produkt gestalten, 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, 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben, 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: Einen perfekten Tag in London planen

Digitale Durchführungsoption: Die S dokumentieren ihre Organisation mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben** bzw. einer digitalen Karte oder nutzen die bereits in der Klasse erstellte Karte, indem sie sie personalisieren. Zum Nachschlagen neuen Wortschatzes nutzen sie ein **digitales Wörterbuch**. Bei der Aufbereitung der Materialien probieren sie unterschiedliche Tools zum **Gestalten von Produkten** bzw. verschiedene Präsentationsformen aus (z.B. klassische Präsentation, digitales Poster, interaktive Karte). Die Vor- und Nachteile der Präsentationsformen werden gemeinsam besprochen und ausgewertet. Die Klasse diskutiert, welche Tour aus welchen Gründen die beliebteste ist. Mittels eines **Umfrage**-Tools kann eine Abstimmung durchgeführt werden.

Zeitlicher Aufwand: 180 Minuten

Unit 3

Check-in

1 Speaking **Different media in your life** → SB 59

Rubrik: Umfrage durchführen

KMK: 1.2 Auswerten und Bewerten 3.1 Entwickeln und Produzieren, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Mediennutzung versprachlichen und visualisieren

Digitale Durchführungsoption: Die Fragen werden in Form einer **Umfrage** digital aufbereitet. Zur Darstellung der Ergebnisse stehen unterschiedliche Visualisierungsmöglichkeiten zur Verfügung (z.B. *pie chart*, *bar chart*). Die S schlagen weitere relevante Fragen vor und besprechen, was für sie zum Thema Medien von Interesse wäre. Die Umfrage kann leicht über den Unterricht hinaus auf andere Altersgruppen erweitert werden, z.B. über QR-Codes im Schulhaus oder als Hausaufgabe.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

Station 1

3 Grammar **A different kind of past** → SB 63

Rubrik: Quiz erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über die Vergangenheit sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe:

Die S erstellen Flashcards zu den unregelmäßigen Verbformen der Vergangenheit. Hierbei können sie auf die in Unit 1 begonnene Sammlung zurückgreifen, sie als Vorlage nutzen oder nach Bedarf modifizieren. Die Karten sind individuell zur Übung, aber auch in Gruppen als **Quiz** nutzbar.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

9d) Viewing Toby in trouble → SB 65

Rubrik: Audio-Datenbank, digitale Pinnwand

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über die Vergangenheit sprechen und schreiben

Digitale Durchführungsoption: Die S lernen kostenlose **Audio-Datenbanken** kennen und suchen dort nach zu dem Clip passender Musik bzw. Geräuschen. Diese Audiodateien legen sie in einer gemeinsamen Sammlung ab, um sie gegebenenfalls in der *Unit task* weiterzuverwenden. Dazu nutzen sie einen geteilten Ordner oder eine **digitale Pinnwand**.

Erweiterungsaufgabe: Die Sounds werden zufällig abgespielt und die S versprachlichen eine passende Handlung oder Beschreibung dazu. Challenge: Aus den Beschreibungen zu zufällig ausgewählten Audios soll eine zusammenhängende Geschichte entstehen.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

Station 2

4 Grammar Have you finished yet? → SB 67

Rubrik: Digitale Übungen erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

Lernziel: Über die Vergangenheit bzw. Gegenwart sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S nutzen die mit Hilfe des Buchs zum *present perfect* geübten Sätze und Fragen als Grundlage für selbst erstellte **interaktive Übungen**. Dabei kategorisieren sie zunächst die Satzteile und festigen damit ihre strukturellen Kenntnisse. Dann legen sie in der jeweiligen Anwendung die Stellung der Satzteile fest. So lassen sich die ursprünglichen Sätze im wiederholten Training auf verschiedene Weise rekonstruieren oder lustige Satzgeneratoren kreieren.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

8c) Viewing Filming a tutorial → SB 69**Rubrik:** Produkt gestalten**KMK:** 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren**Lernziel:** Die Struktur eines Video-Tutorials kennenlernen

Erweiterungsaufgabe: Die S nutzen ein Tool zum **Gestalten von Produkten** und erfassen in einem Storyboard-Template die Struktur der gesehenen Tutorials. Je nach Leistungsstand kann L ein Template anbieten, das bereits Elemente enthält, so dass nur einzelne Informationen eingefügt werden bzw. diese neu angeordnet werden müssen. Mit Hilfe dieses Templates bereiten sich die S auf dessen produktive Nutzung in der *Unit task* vor.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

Station 3

3 Grammar What's the difference → SB 71**Rubrik:** Digitale Übungen erstellen / Quiz erstellen**KMK:** 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**Lernziel:** Über die Vergangenheit bzw. Gegenwart sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S beschäftigen sich vertiefend mit den Signalwörtern und erstellen **digitale Übungen** bzw. ein **Quiz**. Dafür stehen verschiedene spielerische Formate zur Verfügung, die miteinander geteilt und im Wettbewerb genutzt werden. Die Übungen sind zur regelmäßigen Wiederholung und Erweiterung geeignet.

Zeitlicher Aufwand: 25 Minuten**4 Vocabulary Adjectives for feelings** → SB 75**Rubrik:** Quiz erstellen**KMK:** 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**Lernziel:** Gefühle beschreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S erstellen Flashcards mit Adjektiven, die sie nach und nach erweitern können. Dabei lässt sich individuell oder in Gruppen arbeiten. Die Adjektivsammlung kann in verschiedenen **Quiz-**Formaten genutzt werden. Durch Kombination unterschiedlicher Adjektive lassen sich Improvisationsübungen stützen, indem die Adjektive in einem Satz oder in einer Geschichte kombiniert werden.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Unit task

Film your own tutorial → SB 76

Rubrik: Produkt gestalten, digitales Wörterbuch, Quiz erstellen

KMK: 3 Speichern und Abrufen, 2.1 Interagieren, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben, 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 Video-Tutorial erstellen

Digitale Durchführungsoption: Mithilfe eines Tools zum **Gestalten von Produkten** arbeiten die S in *Step 3* kollaborativ an ihrem Storyboard. Dafür nutzen sie ein vorstrukturiertes Template. Bei Bedarf ziehen die S ein **digitales Wörterbuch** heran und fügen dem Storyboard eine Wortliste bei.

Erweiterungsmöglichkeit: Die S erstellen Multiple-Choice-Fragen zu den von ihnen angefertigten Videos und führen diese in einem gemeinsamen **Quiz** zusammen, das nach dem Abschluss der Präsentationen von der ganzen Klasse gespielt wird.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten für die digitale Umsetzung von *Step 3*; 25 Minuten für die Erweiterung

Across Cultures 2

4b) Writing Your turn: More special days → SB 81

Rubrik: Digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Informationen in einer Chronologie darstellen

Digitale Durchführungsoption: Die S erstellen in Gruppen eine digitale *timeline*, die sie arbeitsteilig mit Text, Fotos, Videos und Audios zu den jeweiligen Feiertagen anreichern. Dabei nutzen sie z.B. an einer **digitalen Pinnwand** Farben und Tags zur Visualisierung und Kategorisierung der Inhalte.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

Unit 4

Check-in

1c) Vocabulary Sports in British schools → SB 83

Rubrik: Digitale Pinnwand

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über Sport sprechen

Erweiterungsaufgabe: Die S erstellen auf einer **digitalen Pinnwand** kollaborativ eine kommentierte Bildergalerie mit verschiedenen Sportarten. Die kurzen dazugehörigen Texte werden im Laufe der Unit mit Vokabular und Fakten angereichert. Die Sammlung kann die Arbeit der Unit begleiten und als Grundlage für die *Unit task* herangezogen werden.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

3 Reading Sports in England: Some statistics → SB 84

Rubrik: Umfrage durchführen

KMK: 1.2 Auswerten und Bewerten 3.1 Entwickeln und Produzieren, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Sportgewohnheiten versprachlichen und visualisieren

Digitale Durchführungsoption: Die S nutzen für die **Umfrage** in der Klasse ein digitales Tool.

Erweiterungsaufgabe: Zusätzlich zu den Fragen im Buch können der Umfrage weitere Fragen rund um das Thema Sport hinzugefügt werden. Die S probieren für die Präsentation der Ergebnisse verschiedene Darstellungsmöglichkeiten aus und besprechen ihre Wirkung.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Station 1

5b) Grammar The weather forecast → SB 86

Rubrik: Interaktive Landkarte

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über die Zukunft sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S recherchieren die Wettervorhersage für unterschiedliche englischsprachige Länder und teilen sie auf einer **interaktiven Landkarte**. Sie nehmen die Vorhersage als Audiodateien auf oder schreiben sie passend zu dem jeweiligen Land in eine Textbox. Dabei nutzen sie das *will future*.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Station 2

4 Grammar A game: Go on with the story → SB 90

Rubrik: Digitale Übungen erstellen / Quiz erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren

Lernziel: Über Bedingungen sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S formulieren Satzanfänge mit *If ...* und erstellen damit **interaktive Übungen** oder ein **Quiz**. Je nach verwendetem Tool bieten sich z.B. Formate an, in denen die Satzanfänge in zufälliger Reihenfolge angezeigt und vervollständigt werden. Passend oder alternativ dazu können auch Satzenden erstellt werden, für die jeweils passende Satzanfänge formuliert werden müssen.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

6 Grammar The funniest basketball game ever! → SB 90

Rubrik: Digitale Übungen erstellen / Quiz erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

Lernziel: Über die Vergangenheit sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S wiederholen zunächst die Signalwörter mithilfe der in Unit 3 selbst erstellten **digitalen Übungen** bzw. des **Quiz** (vgl. Vorschlag zu SB 71/3) und erweitern es nach Abschluss der Übung mit zusätzlichen Signalwörtern.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

Station 3

1c) Reading Understanding the text → SB 93

Rubrik: Quiz erstellen / digitale Übungen erstellen, digitales Wörterbuch

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

Lernziel: Über Gefühle sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S erweitern ihre Adjektivsammlung (vgl. Vorschlag zu SB 75/4) und finden Synonyme. Dafür nutzen sie ein **digitales Wörterbuch** bzw. einen Thesaurus. Die Adjektivsammlungen können exemplarisch vorgestellt und in der Gruppe als **Quiz** gespielt oder als Sprech Anlass genutzt werden (*Noah feels sad when ...*).

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

3 Grammar Bad news for Noah → SB 94

Rubrik: Digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über Sport sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S überarbeiten nach der Durchführung dieser Übung die illustrierte Bildergalerie aus dem *Check-in*, indem sie *linking words* einbauen. Zusätzlich können die Adjektive aus SB 93/1 in den Ausbau und die Verbesserung der Texte einbezogen werden. Die S unterstützen sich gegenseitig durch *peer reviews*, die als Kommentare auf der **digitalen Pinnwand** untergebracht werden.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

4 Writing Your turn: Your profile of a British athlete → SB 94

Rubrik: Digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über Sport sprechen und schreiben

Digitale Durchführungsoption: Die S arbeiten die Profile in die illustrierte Bildergalerie aus dem *Check-in* ein oder erstellen eine neue **digitale Pinnwand** zu diesem Thema. Mithilfe der Kommentarfunktion geben die S einander Feedback.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Unit task

Make a web page for your sport → SB 98

Rubrik: Digitale Pinnwand, kollaboratives Schreiben, digitales Wörterbuch

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.1 Interagieren, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben, 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: Über Sport schreiben

Digitale Durchführungsoption: In *Step 1* finden sich die Paare oder Gruppen z.B. über die Kommentarfunktion **digitalen Pinnwand** zusammen, um ihren Lieblingssport gemeinsam zu präsentieren. In *Step 2* nutzen sie die über die Unit hinweg erstellte und nach und nach ausgebaute Sammlung auf der Pinnwand als Inspiration, erweitern die vorhandenen Ideen und verwenden gegebenenfalls Elemente wieder. Bei ihrer Arbeit an *Step 3-5* nutzen sie ggf. zusätzlich ein Tool zum **kollaborativen Schreiben** und ein **digitales Wörterbuch**, um ihren Wortschatz zu erweitern. Für die Organisation der Gruppenarbeit in *Step 4* kann L je nach Lerngruppe eine Methode wie *Kanban* einführen. Dafür wird auf der digitalen Pinnwand ein einfaches Kanban-Board mit den Spalten *to do*, *doing* und *done* erstellt, das zur Visualisierung der Aufgaben dient.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Unit 5

Check-in

1 Speaking **A first look at Scotland** → SB 103

Rubriken: Interaktive Landkarte, digitales Wörterbuch

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.3 Speichern und abrufen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Über Bilder sprechen

Digitale Durchführungsoption: Die S suchen und markieren die Orte aus dem Buch auf einer **interaktiven Landkarte**. Sie suchen zusätzlich kostenfreie Bilder zu Schottland heraus und reichern die Karte damit an. Mithilfe der *Vocabulary*-Box sprechen Sie über die Bilder und nehmen Audiodateien auf, die der Karte ebenfalls hinzugefügt werden. Dabei nutzen sie bei Bedarf ein **digitales Wörterbuch**. Auch die Rechercheergebnisse zu Urlaub in Schottland aus Teilaufgabe c) können auf der Karte abgelegt bzw. verlinkt werden.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

Station 1

5 Vocabulary **Bon voyage!** → SB 108

Rubriken: Digitale Übungen erstellen / Quiz erstellen, digitales Wörterbuch

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über Gefühle sprechen und schreiben

Erweiterungsaufgabe: Die S erweitern ihre Adjektivsammlung (vgl. SB 75/4) um Adjektive mit Präfixen und Suffixen. Über die im Buch vorgegebenen Wörter hinaus, können mithilfe eines **digitalen Wörterbuchs** weitere hinzugefügt werden. Stärkere S arbeiten mit einem Thesaurus und finden so weitere Synonyme. Die S erstellen **Digitale Übungen** bzw. ein **Quiz** mit den Adjektiven. Exemplarisch können einzelne Adjektivsammlungen der S vorgestellt und zum interaktiven Üben bzw. als Sprechansätze genutzt werden.

Zeitlicher Aufwand: ab 10 Minuten

Station 2

2 Grammar They ate the snacks hungrily → SB 111

Rubrik: Quiz erstellen

KMK: 1.3 Speichern und abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen,

Lernziele: Dinge und Handlungen beschreiben

Digitale Durchführungsoption: Die S fertigen mit Hilfe eines **Quiz-Tools** Flashcards mit Adjektiven auf der Vorderseite und Adverbien auf der Rückseite an. Dafür kann die bereits vorhandene Adjektivsammlung (vgl. SB 75/4) als Grundlage genutzt werden.

Erweiterungsaufgabe: Die Sammlung kann im nächsten Schritt auf der Adjektiv-Seite mit passenden Nomen und auf der Adverb-Seite mit passenden Verben kombiniert werden und als Grundlage für Aufgabe 4 dienen.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

Station 3

1 Reading I can't stop → SB 114

Rubriken: Interaktive Landkarte, digitales Wörterbuch

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.3 Speichern und abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Informationen in eine neue Form bringen

Erweiterungsaufgabe: Die S erweitern ihre **interaktive Landkarte** aus dem Check-in mit Informationen aus dem *Scotland blog*. Sie fügen gegebenenfalls selbst recherchierte Bilder hinzu und nutzen Farben oder Tags, um Inhalte zu kategorisieren. Zur Aufwertung der Texte ziehen sie die Adjektiv- bzw. Adverb-Sammlung (vgl. Vorschlag zu SB 111/2) heran und nutzen *linking words* (vgl. SB 94/3).

Die interaktive Karte kann auch als Grundlage für einen eigenen *travel blog* dienen: Die S suchen ihre Lieblingsorte aus, bringen diese in eine Reihenfolge und schreiben anhand der gesammelten Informationen kurze Texte aus der eigenen Perspektive zu ihrer persönlichen Schottland-Route. Dabei nutzen sie ein **digitales Wörterbuch**.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Trailer 2

3 Grammar What were they doing at 3 o'clock → SB 125

Rubriken: Interaktives Bild / Avatar erstellen / Produkt erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über die Gegenwart sprechen

Digitale Durchführungsoption: Das Wimmelbild steht im Digitalen Unterrichtsassistenten zur Verfügung. Die S erstellen ein **interaktives Bild**, indem sie passende Audiodateien aufnehmen und diese an den passenden Stellen auf dem Bild ablegen. Alternativ erstellen sie digital ein eigenes Wimmelbild mit Avataren, Spielfiguren oder Computerspielen, die das Konstruieren von Umgebungen erlauben.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

Trailer 3

3 Grammar What would happen if ... → SB 127

Rubrik: Digitale Übungen erstellen / Quiz erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Über Möglichkeiten sprechen

Erweiterungsaufgabe: Die S formulieren Satzanfänge mit *If ...* und erstellen damit **digitale Übungen** bzw. ein **Quiz**. Je nach verwendetem Tool bieten sich z.B. Formate an, in denen die Satzanfänge in zufälliger Reihenfolge angezeigt und vervollständigt werden. Es können auch Satzenden erstellt werden, für die jeweils passende Satzanfänge formuliert werden müssen, oder beides wird gemischt.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

Trailer 4

3 Grammar **On the trip** → SB 129

Rubriken: Produkt gestalten, digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Regeln und Empfehlungen formulieren

Erweiterungsaufgabe: Die S erstellen digital Regelposter für selbst gewählte Situationen, z.B. für die Klassenfahrt, die Pause oder den Schwimmbadbesuch. Dafür kann ein Tool zum **Gestalten von Produkten** genutzt werden. Die Poster werden in einem Gallery Walk im Klassenraum oder an einer **digitalen Pinnwand** präsentiert.

Zeitlicher Aufwand: 25 Minuten

Trailer 6

6 Speaking **Your turn: Your favourite research topic** → SB 135

Rubriken: Interaktive Landkarte, digitales Wörterbuch, Quiz erstellen

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Informationen auf einer Karte zusammenstellen

Erweiterungsaufgabe: Die S erstellen kollaborativ eine **interaktive Landkarte** der USA. Sie finden Bilder, Videos und Texte, die sie in die Karte einarbeiten. Sie beschäftigen sich dabei mit dem Urheberrecht, Bild- bzw. Persönlichkeitsrechten und dokumentieren ihre Quellen. Zur Wortschatzarbeit verwenden sie ein **digitales Wörterbuch**. Um die Kompetenz Sprechen zu fördern, werden passende Audiodateien aufgenommen und in die Karte integriert. Schließlich formulieren die S Quizfragen zu ihren Beiträgen und erfassen diese mittels eines **Quiz**-Tools, so dass die Inhalte abschließend spielerisch abgefragt werden können.

Zeitlicher Aufwand: 90 Minuten