

Digital unterrichten mit Green Line 3



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.

Across cultures 1

4 Writing **Your turn: Your map of the British Isles** → SB S. 9

Rubrik: Interaktives Bild bzw. Landkarte, digitale Wörterbucharbeit, digitale Pinnwand, Quiz erstellen

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen,

Lernziel: Kenntnisse zu den Britischen Inseln erweitern und auf einer digitalen Karte darstellen

Digitale Durchführungsoption:

S nutzen eine Karte der Britischen Inseln als Hintergrund für ein **interaktives Bild**, auf dem sie erste Informationen zum Thema ablegen. Alternativ bietet eine **interaktive Karte** die Möglichkeit der langfristigen Nutzung: Durch Zoomen lassen sich hier Ausschnitte detaillierter darstellen, um im Verlauf des Schuljahres verschiedene Ergänzungen vorzunehmen bzw. regional noch mehr ins Detail zu gehen.

Nach der Recherche legen die S ihre Informationen als Text, Audio, Video oder Link auf der Unterlage ab. Bei der Text- bzw. Audioerstellung ziehen sie ein **digitales Wörterbuch** heran, um ihren Wortschatz zu erweitern. Externe Audios können genutzt werden, um z.B. den regionalen Dialekt hörbar zu machen. Mit Videos, Fotos und 360-Grad-Bildern können touristische Attraktionen im Detail gezeigt werden.

Wichtig ist ein Hinweis auf das Beachten von Urheberrechten.

Erweiterungsaufgabe:

S teilen ihre Lernprodukte an einer **digitalen Pinnwand**, führen einen digitalen Gallery Walk durch und geben einander Rückmeldung in den Kommentaren. Sie erstellen individuell oder in Gruppen Quizfragen zum Thema, die durch L oder S zu einem **digitalen Quiz** zusammengeführt werden.

Zeitlicher Aufwand: Kartenerstellung ab 30 Minuten, Quizerstellung 15 Minuten

6 Listening **The tastes of the British Isles: Mm!** → SB S. 11

Rubrik: Digitale Pinnwand, digitale Wörterbucharbeit, Produkt gestalten

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 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

Lernziel: Regionale Spezialitäten kennenlernen

Erweiterungsaufgabe:

S recherchieren online Rezepte und teilen sie auf einer **digitalen Pinnwand**. Fortgeschrittene S nutzen Koch- bzw. Backvideos, um daraus einen Rezepttext zu erstellen. Ein **digitales Wörterbuch** hilft bei der Umsetzung. Aus der Sammlung kann ein gemeinsames Rezeptbuch entstehen.

Alternativ entscheiden die S durch Kommentare oder mit Hilfe einer Voting-Funktion, welches Rezept sie zubereiten wollen. Die Umsetzung des Rezepts dokumentieren sie in Form von Fotos, die präsentiert und kommentiert werden, oder in Form eines Videos. Bei **Präsentationen** und **Videoaufnahmen** achten die S auf Bild- und Persönlichkeitsrechte. Sie zeigen z.B. nur die Arbeitsfläche, nicht die Gesichter der Mitwirkenden.

Zeitlicher Aufwand: ab 20 Minuten

Unit 1

Station 1

5 Writing **Your turn: My dream workshop** → SB S. 16

Rubrik: Digitale Pinnwand, Produkt gestalten

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, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten, 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Lernziel: Eigene Workshopideen formulieren, kategorisieren, evaluieren und in verschiedene sprachliche wie mediale Formen bringen

Digitale Durchführungsoption:

S teilen ihre Workshopideen an einer **digitalen Pinnwand**. Verschiedene Farben oder Anordnungen erlauben die Kategorisierung der Ideen. Kommentare tragen zur Präzisierung und Verbesserung der Vorschläge bei. Ein Voting kann eingesetzt werden, um gegebenenfalls eine Auswahl der Ideen zu treffen.

Im zweiten Schritt besprechen die S, wie man die Workshop-Idee veröffentlichen könnte, diskutieren verschiedene Materialien und Informationskanäle in Abhängigkeit von der Zielgruppe. Sie erstellen auf der Grundlage ihrer Abwägungen verschiedene **digitale Produkte** wie Flyer, Poster, Posts, Reels oder Videos für soziale Medien. Die Ergebnisse werden je nach ihrer Art in der Klasse „veröffentlicht“. Printprodukte können ausgedruckt, digitale Produkte an der **digitalen Pinnwand** geteilt werden, so dass ein hybrider Gallery Walk entsteht.

Zeitlicher Aufwand: ab 45 Minuten

Station 2

2 Grammar **Signal words** → SB S. 18

Rubrik: Digitale Übungen erstellen, Quiz erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziele: sich über Vergangenheit und Bezüge zur Gegenwart im *present perfect* bzw. *simple past* äußern, Signalwörter zur Unterscheidung der Zeitformen einüben

Digitale Durchführungsoption:

S nutzen die Signalwörter in 2a), um verschiedene **digitale Übungen** zu erstellen. Auf einfachem Niveau lassen sie die Signalwörter der jeweiligen Zeitform zuordnen oder umgekehrt. Zur anschließenden mündlichen Übung auf Satzebene kann ein Signalwort-Glücksrad oder -Zufallsgenerator erstellt werden. Die S erhalten zufällig ein Signalwort und bilden einen Satz dazu. Fortgeschrittene versuchen, ihre Sätze zu einer Geschichte zusammenzuführen.

Erweiterungsaufgabe:

Weitere schriftliche Übungsformen auf der Satzebene mit Korrekturfunktion lassen sich als „Drag and Drop“, „Multiple Choice“-Fragen oder Lückentexte umsetzen, die gegebenenfalls vor der Nutzung von L oder S korrigiert werden.

Zum Abschluss des Grammatikkapitels wird gemeinsam ein **Quiz** aus den selbst erstellten Übungen gespielt oder diese werden je nach Format zu einer Übungssequenz zusammengefasst. Die Übungen können bei der Vorbereitung auf Leistungsnachweise jederzeit erneut genutzt werden.

Zeitlicher Aufwand: ab 45 Minuten

Station 3

2-4 Grammar **Find the rule** → SB S. 22

Rubrik: Digitale Übungen erstellen, kollaboratives Schreiben, 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 zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Mit Hilfe von Relativsätzen komplexere und präzisere Aussagen treffen

Erweiterungsaufgaben:

Die S bauen auf den Erfahrungen aus dem vorigen Grammatikkapitel auf, perfektionieren die Erstellung einer bekannten **digitalen Übung** oder erweitern ihr Repertoire und lernen eine neue Aufgabenart kennen. Die S beraten sich dabei gegenseitig.

Die Erstellung der Übungen kann arbeitsteilig und differenziert erfolgen. Bei Aufgabe 2b) bieten sich einfache Zuordnungsübungen der Relativpronomen an. Nach dem Vorbild von Aufgabe 3 erweitern die S die Aufgabensammlung durch etwas komplexere Übungen in den Formaten „Drag and Drop“, „Multiple Choice“ und Lückentexte. Aufgabe 4 lässt sich umsetzen, indem mittels eines Tools zum **kollaborativen Schreiben** Wörter gesammelt und diese in einen Zufallsgenerator oder ein Glücksrad überführt werden.

Die Aufgaben werden zu einer Übungssequenz zusammengefasst, an einer **digitalen Pinnwand** geteilt oder als Übungspaket im LMS der Schule zur Verfügung gestellt.

Zeitlicher Aufwand: insgesamt 45 Minuten

8c) Mediation **Plogging for health and the environment** → SB S. 24

Rubrik: Digitale Pinnwand, digitale Wörterbucharbeit, Produkt gestalten

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, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten, 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Lernziel: Projektideen recherchieren, teilen und kommentieren

Digitale Durchführungsoption:

Um die Recherche der S zu unterstützen, wird eine **digitale Pinnwand** mit Links zu relevanten deutschen Organisationen eingerichtet. Fortgeschrittene suchen zusätzlich frei im Internet und teilen ihre Quellen. Alle S posten die gefundenen Projektideen in eigenen Worten an der Pinnwand und nutzen ein **digitales Wörterbuch** für die Mediation. Nach der Beendigung der Sammlung werden die Einträge z.B. durch verschiedene Farben kategorisiert oder neu angeordnet. Die S stimmen sich bezüglich der Kategorien ab, ordnen z.B. danach, welche Ideen für junge oder ältere Menschen ansprechend, nachhaltig, praktisch, günstig, inklusiv sind. In der Kommentarfunktion drücken die S ihre Meinung zu den Aktivitäten aus und nutzen ein Voting, um ihre persönlichen Favoriten anzuzeigen.

Erweiterungsaufgabe:

Die S erstellen Informationsmaterial zu den gefundenen Ideen. Sie besprechen Materialien, Informationskanäle und Zielgruppen. Sie fertigen **digitale Produkte** wie Flyer, Poster, Posts, Reels oder Videos für soziale Medien an. Die Ergebnisse werden je nach ihrer Art in der Klasse „veröffentlicht“. Printprodukte können ausgedruckt, digitale Produkte an der **digitalen Pinnwand** geteilt werden, so dass ein hybrider *Gallery Walk* entsteht. Eventuell lassen sich sogar aktuelle lokale Projekte durch das Übertragen in die englische Sprache unterstützen.

Text smart 1

1c) Speaking **Warm-up: What is a lyrical text?** → SB S. 30

Rubrik: Digitale Mindmap, digitale Wörterbucharbeit, digitale Pinnwand

1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Wortschatz zum Thema Freundschaft erweitern und übersichtlich darstellen

Digitale Erweiterungsaufgabe:

S stellen individuell oder kollaborativ eine **digitale Mindmap** zum Thema Freundschaft zusammen. Sie lernen in diesem Zusammenhang die Nutzung **digitaler Wörterbücher** in Form eines **Collocation Dictionary** und **Thesaurus** kennen. Mit den zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln erweitern sie systematisch ihren Wortschatz. Verschiedene Farben und Schriftgrößen helfen bei der Kategorisierung der gefundenen Elemente, auch kleine Bilder oder Icons können eingebunden werden, um Bedeutungen zu klären. Die Ergebnisse können an einer **digitalen Pinnwand** geteilt werden.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

3 Speaking **Is that a poem?** → SB S. 31

Rubrik: Textgenerator (KI), digitale Pinnwand

1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten, 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Lernziel: Gedichte schreiben, generieren und analysieren

Erweiterungsaufgabe:

Die Elemente der Mindmap aus Aufgabe 1 werden für die Erstellung von Gedichten durch die S oder einen **KI Textgenerator** genutzt. Sofern eine DSGVO-konforme KI zur Verfügung steht, übernehmen die S das selbst und festigen durch das Abtippen der ausgewählten Wörter den neuen Wortschatz.

Die entstandenen Gedichte werden zum Abschluss in einer Form präsentiert, d. h. entweder alle per Hand geschrieben, alle abgetippt oder mündlich vorgetragen bzw. als Audio aufgenommen. Die S vergleichen ausgewählte Gedichte miteinander und beraten, ob es sich um ein „echtes“ Gedicht handelt bzw. ob sie KI-Gedichte erkennen und diese ihrer Vorstellung eines Gedichts entsprechen. In der digitalen Version ist die Auswertung als digitaler *Gallery Walk* an einer **digitalen Pinnwand** möglich. Die individuelle Qualitätseinschätzung der Gedichte kann hier mit Sternen bewertet werden. Die Kommentarfunktion dient der Begründung der Bewertung.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

8 Reading Understanding the song → SB S. 34

Rubrik: Bilddatenbanken, Audiodatenbanken, Slideshow/Produkt gestalten

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, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Ideen eines Lieds verstehen und visualisieren

Erweiterungsaufgabe:

Die S arbeiten in der Gruppe und übernehmen arbeitsteilig jeweils eine Strophe, um den Inhalt des Lieds in Ton und Bild darzustellen. Sie sprechen die von ihnen übernommene Strophe als Audio ein und stellen für ihre Strophe jeweils frei nutzbare oder eigene **Bilder** zusammen, die den Inhalt des Lieds illustrieren. Für den Chorus arbeiten sie zusammen.

Aus den Ergebnissen entsteht eine vertonte **Slideshow** bzw. **Präsentation**, die die Ideen des Lieds aufgreift. Zusätzlich können im Hintergrund **Soundeffekte** zum Einsatz kommen.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Unit 2

Check-in

2c) Listening **Fun things to do in Wales** → SB S. 38

Rubrik: Produkt gestalten, digitale Pinnwand

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, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Kenntnisse zu Wales erwerben, versprachlichen und visualisieren

Digitale Durchführungsoption:

S recherchieren im Internet zu Aktivitäten in Wales. Wer die S hier gern unterstützen möchte, bereitet Direktlinks zu relevanten Seiten an einer **digitalen Pinnwand** vor. Dabei lässt sich der Arbeitsauftrag inhaltlich differenziert gestalten, indem z. B. Aktivitäten für Teenager, Familien, ältere Menschen oder barrierefreie Aktivitäten zusammengestellt werden. Die Gruppen bereiten ihre Ergebnisse als **digitale Poster** auf, die sie an der Pinnwand teilen und kommentieren. Dabei verhalten sie sich angemessen auf der gemeinsamen Arbeitsplattform. Zusammen entscheiden sie, welche Poster gedruckt und im Klassenraum ausgestellt werden.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

3 Vocabulary **City and country life** → SB S. 38

Rubrik: Digitale Wörterbucharbeit, digitale Mindmap, digitale Pinnwand, digitale Landkarte

KMK: 1.1 Suchen 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, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Über das Leben in der Stadt und auf dem Land sprechen

Digitale Durchführungsoption:

S sammeln zunächst kollaborativ Adjektive in einer **digitalen Mindmap** und nutzen dafür ein **digitales Wörterbuch**. Stärkere S ziehen einen Thesaurus oder ein Kollokationswörterbuch hinzu, um Wortschatz und Strukturen zu erweitern. Die verschiedenen Wortarten können bei Bedarf farblich unterschieden werden. Die Mindmaps werden an einer **digitalen Pinnwand** geteilt. Danach lesen und kommentieren die S gegenseitig ihre Beiträge. Stärkere S bearbeiten auf diesem Weg unkompliziert mehrere Kommentare.

Erweiterungsaufgabe:

S präzisieren ihre Kommentare, indem sie konkrete Orte auf dem Land oder in der Stadt beschreiben und kommentieren. An der Pinnwand könnten Links zu einer **digitalen Karte** hinzukommen, die den genauen Ort des Dorfs oder der Stadt zeigen. Oft beinhalten diese bereits Fotos der Orte zur Illustration.

Zeitlicher Aufwand: ab 20 Minuten

Station 1

1 Reading **Understanding the text** → SB S. 39

Rubrik: Digitale Mindmap

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

Lernziel: Über das Leben in der Stadt und auf dem Land sprechen

Erweiterungsaufgabe:

Auf der Grundlage des Texts reflektieren S ihre in SB 38/3 erstellten **Mindmaps** und ergänzen sie gegebenenfalls.

Zeitlicher Aufwand: ab 5 Minuten

4 Grammar **Find the rule** → SB S. 41

Rubrik: Kollaboratives Schreiben/digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.3 Zusammenarbeiten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Vorhersagen, Möglichkeiten und Vorschläge ausdrücken

Digitale Durchführungsoption:

Die S erstellen die Tabelle individuell oder gemeinsam mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben** oder einer digitalen Pinnwand. In der digitalen Tabelle lassen sich die Sätze und Spalten leicht verschieben, neu anordnen oder ergänzen. Elemente können nach Bedarf farbig hervorgehoben und Muster so insgesamt leichter visualisiert werden. Die Tabelle unterstützt die folgenden Übungen als Vorlage und kann bei der Bearbeitung der Konditionalsätze Typ 2 weiter genutzt werden.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

6 Grammar **A game: If you go to Wales** → SB S. 41

Rubrik: Kollaboratives Schreiben/digitale Pinnwand, Quiz

KMK: 2.2 Teilen, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Vorhersagen, Möglichkeiten und Vorschläge ausdrücken

Digitale Durchführungsoption:

Die Klasse sammelt kollaborativ Satzanfänge mit *If* mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben** oder auf einer **digitalen Pinnwand**. Wenn alle gleichzeitig auf eine Schreibfläche zugreifen, können Korrekturen parallel erfolgen – allerdings sind gemeinsame Umgangsregeln dann sehr wichtig. Die S sollten genau wissen, wo sie ihre Ideen ablegen dürfen. Alternativ arbeiten die S in Gruppen auf unterschiedlichen Schreibflächen, was weniger Koordination erfordert, aber mehr Zeit kostet.

Die gesammelten Satzanfänge werden schließlich in ein digitales Glücksrad oder einen Zufallsgenerator kopiert. Die S nutzen diese **Quiz**-Werkzeuge, um in Partnerarbeit oder Kleingruppen spontan zufällige Satzanfänge zu vollenden.

Schnelle S stellen Satzenden zusammen, die ebenfalls in ein Glücksrad oder einen Zufallsgenerator eingearbeitet werden. Die S starten mit dem Satzende und ergänzen spontan eigene Satzanfänge. Sie erfahren dadurch, dass der Nebensatz mit *If* verschiedene Positionen einnehmen kann, also nicht automatisch ein „Satzanfang“ ist. Zum Abschluss generieren die S mit Hilfe des Zufallsgenerators zufällig Satzanfänge und -enden. Die lustigsten Ergebnisse werden geteilt.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

8 Listening **Treasures from the attic** → SB S. 42

Rubrik: Bilddatenbanken, digitale Wörterbucharbeit, 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, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten, 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Lernziel: Vorhersagen, Möglichkeiten und Vorschläge ausdrücken

Digitale Durchführungsoption:

S suchen z.B. als vorbereitende Hausaufgabe eigene bzw. kostenfrei nutzbare **Bilder** interessanter, ungewöhnlicher, spannender, eventuell auch ausgedachter Objekte (Zauberstab, Zeitmaschine). Kreative S malen diese eventuell auch gern. Alle teilen ihre Objekte an einer **digitalen Pinnwand** und benennen sie gegebenenfalls mit Hilfe eines **digitalen Wörterbuchs**. Sie kommentieren ihren „Fund“ unter Verwendung eines Konditionalsatzes: *If I find ... , I can / might / will ...*

Falls weitere schriftliche Übung nötig ist, kommentieren die S die Funde der anderen wie in Aufgabe 9 vorgesehen an der **digitalen Pinnwand**. Kreative bzw. fortgeschrittene S entwickeln eine Geschichte, in der sie die verschiedenen Objekte unter Verwendung von Konditionalsätzen kombinieren.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

Station 2

3 Writing **Write a blog post** → SB S. 44

Rubrik: Kollaboratives Schreiben, digitales Wörterbuch

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Einen Blog-Eintrag zu einem persönlichen Erlebnis verfassen

Digitale Durchführungsoption:

S schreiben ihren Blog-Eintrag digital. Zu diesem Zweck kann auf Basis der Vorgaben in der Aufgabe ein digitaler Schreibrahmen erstellt werden, den die S je nach Bedarf auf eine eigene **digitale Schreibfläche** kopieren bzw. als Textvorlage zur Verfügung gestellt bekommen.

Stärkere S erhalten diesbezüglich nur wenige strukturelle Hilfen, z.B. lediglich Absätze als Vorgabe. Für sie ist eine Themenöffnung - z.B. ein Blog-Beitrag zu einem selbst ausgedachten Erlebnis in Wales - ebenfalls spannend. Andere orientieren sich stärker an der inhaltlichen und sprachlichen Vorgabe. Ihre Schreibrahmen umfassen zusätzlich die Satzbausteine aus dem SB 44 und Worthilfen von SB 135/5. Ein **digitales Wörterbuch** kann ebenfalls zu Rate gezogen werden.

Wer fertig ist, teilt das Dokument mit den anderen S und führt daraufhin *peer reviews* durch. Schnelle S werden mehrere *peer reviews* durchführen und dürfen danach zusätzlich ihre Blog-Einträge mit Hilfe von Bildern illustrieren bzw. den Blog mit einem ansprechenden Layout versehen.

Zeitlicher Aufwand: ab 30 Minuten

5 Grammar What would happen if? → SB S. 45

Rubrik: Digitale Übungen, Quiz

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Sich zu Bedingungen, Möglichkeiten und Wünschen äußern

Digitale Durchführungsoption:

S erstellen unterschiedliche **digitale Übungen** zu Bedingungssätzen Typ 2. Eine leichte Variante stellen diesbezüglich Zuordnungsspiele dar, die jeweils einen Satzanfang einem Satzende zuordnen. Die Nebensätze mit *If* befinden sich auf einer Seite, die selbst verfassten Satzenden auf der anderen. Sie werden z.B. per „Drag and Drop“ zusammengeführt.

Alternativ erfinden die S in Gruppen unterschiedliche Satzenden und arbeiten die Übung zu einem **Quiz** um, das sie gemeinsam spielen. Beim Format „Multiple Choice“ lassen sich grammatische oder inhaltliche Distraktoren einbauen, z.B. inkorrekte Satzenden mit der falschen Zeitform oder Falschinformationen zu Beca bzw. Wales.

Erweiterungsaufgabe:

S prüfen, ob sie bereits vorhandene Übungen zu Typ 1 aus Station 1 nachnutzen können und thematisieren in dem Zusammenhang die Veränderung der Bedeutung.

Zeitlicher Aufwand: ab 20 Minuten

6 Grammar A game: If I were famous → SB S. 45

Rubrik: Kollaboratives Schreiben, digitale Übungen, Quiz

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

Lernziel: Sich zu Bedingungen, Möglichkeiten und Wünschen äußern

Erweiterungsaufgabe:

Als Vorstufe zu der SB-Übung spielen die S zunächst ihr selbst erstelltes Spiel zu Bedingungssätzen Typ 1 (s. Vorschlag zu SB 41/6). Auf dessen Grundlage überlegen sie, wie sie es umbauen müssen, um es in ein Spiel für Typ 2 umzuwandeln. Sie modifizieren die Satzanfänge und stellen fest, dass auf Grund der anderen Bedeutung des neuen Typs einige Aussagen herausfallen.

Falls die S neu starten, sammeln sie zunächst kollaborativ passende Satzanfänge mit *If* mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben**. Die gesammelten Satzanfänge werden in ein digitales Glücksrad oder einen Zufallsgenerator kopiert. Die S nutzen diese **Quiz-Werkzeuge**, um in Partnerarbeit oder Kleingruppen spontan zufällige Satzanfänge zu vollenden. Alternativ personalisieren sie die Aussagen und erstellen daraus ein Klassenquiz, z.B. *If Lilian had one wish, she would ...*. Wer die S der Klasse am besten kennt, gewinnt.

Zeitlicher Aufwand: ab 25 Minuten

10c) Reading A song by Alfa → SB S. 47

Rubrik: Bilddatenbanken, Produkt gestalten

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten, 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Lernziel: Anhand von Schlüsselwörtern eine eigene Geschichte schreiben

Erweiterungsaufgabe:

S nutzen ihre persönlichen Schlüsselwörter, um **Bilder** zur Illustration ihrer Geschichte zu finden, selbst zu gestalten oder Fotos aufzunehmen. Sie stellen Bilder und Text in einer **Präsentation** zusammen. Falls ein DSGVO-konformer KI-Bildgenerator zur Verfügung steht, dürfen auch neue Bilder generiert werden. An der Stelle lässt sich das Themenfeld „echte“ vs. „falsche“ Bilder und ihr Platz in der kreativen Gestaltung bzw. den Medien generell anreißern. Eine Zusammenarbeit mit Fächern wie der Bildenden Kunst oder Ethik kann hier gewinnbringend sein.

Zeitlicher Aufwand: ab 45 Minuten

Station 3

6 Reading My Welsh experience – before and after → SB S. 51

Rubrik: Rubrik: Kollaboratives Schreiben

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten, 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Lernziel: Blogeinträge strukturieren und adressatengerecht schreiben

Digitale Durchführungsoption:

Die S markieren die Textabschnitte und Wörter des Blogeintrags digital. Sie vergleichen anhand ihrer Markierungen die Struktur und das Vokabular mit ihren eigenen Lernprodukten aus SB 44/3. Sie ziehen Schlussfolgerungen für die eigene Texterstellung und bewerten den Blogbeitrag z.B. mit Sternchen.

Erweiterungsaufgabe:

Neben den *useful words* wären hier auch *useful structures* für die S interessant. So lassen sich andere Markierungsfarben für *linking words* nutzen oder weitere Elemente wie Fragen, Ausrufe, Umgangssprache hervorheben, die den Text für die Lesenden interessanter zu gestalten.

Die zusammengetragenen Elemente können für die Ergänzung, Erweiterung bzw. Individualisierung in den digitalen Schreibrahmen aus dem Vorschlag zu SB 44/3 kopiert werden. So erstellen sich die S ihr eigenes Hilfsmittel für den nächsten zu schreibenden Blogbeitrag.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

2 Reading Understanding the story → SB S. 54

Rubrik: Produkt gestalten/Slideshow

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, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.1 Technische Probleme lösen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Mit Hilfe von Bildern eine Geschichte (nach)erzählen

Erweiterungsaufgabe:

S nutzen eigene Bilder, die sie in ein **digitales Produkt** oder eine **Slideshow** integrieren, um die Geschichte nachzuerzählen. Die S können dafür bereits vorhandene Spielfiguren nutzen, die sie in Standbildern aufnehmen, „Sock Puppets“ einbeziehen oder sich selbst verkleiden und Fotos aufnehmen. Alternativ lassen sich Szenen in gängigen Computerspielen nachstellen und als Screenshot verwenden oder Bilder mit Hilfe einer DSGVO-konformen KI generieren.

Zeitlicher Aufwand: ab 90 Minuten

Unit task

This is your state! → SB S. 55

Rubrik: Bilddatenbanken, Produkt gestalten

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, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.1 Technische Probleme lösen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Das eigene Bundesland präsentieren

Digitale Durchführungsoption:

Die S sammeln kollaborativ ihre Materialien und stimmen sich über Form, Inhalt und Abfolge ab. Sie nutzen **Bilder** und andere Materialien rechtekonform. Sie stellen ihre Texte und Materialien in geeigneten Präsentationsformen zusammen. Sie nutzen z.B. eine Karte ihres Bundeslands als Unterlage für ein **interaktives Bild** oder nutzen eine **interaktive Landarte**, die das Zoomen erlaubt, und legen darauf ihre Informationen ab, um einen Eindruck von der Geografie des Bundeslands zu vermitteln. Sollten sie eine Reise mit verschiedenen Programmpunkten oder geschichtliche Schwerpunkte darstellen, sind ein **Zeitstrahl**, ein Blogformat oder eine **Präsentation** gut geeignet.

Falls Kontakte zu Partnerschulen bestehen, sind die Lernprodukte hierfür ideal nutzbar, z.B. zur Vorbereitung einer Begegnung oder zur Begleitung virtueller Austausche.

Zeitlicher Aufwand: ab 90 Minuten

Unit 3

Check-in

1 Speaking **First thoughts about Ireland** → SB S. 63

Rubrik: Bilddatenbanken, Digitale Wörterbucharbeit, interaktives Bild, digitale Pinnwand

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, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Kenntnisse zu Irland erwerben, versprachlichen und visualisieren

Digitale Durchführungsoption:

Die S nutzen ein selbst gewähltes Bild aus einer **Bilddatenbank**, um Wortschatz und Fakten digital darauf zu platzieren und so ein **interaktives Bild** zu gestalten. Zur sprachlichen Unterstützung verwenden sie ein **digitales Wörterbuch**. Um die Aktivität stärker zu lenken oder zu differenzieren, können gezielt verschiedene Bilder angeboten werden, z.B. Bilder vom Landesinneren, Dörfern, Städten oder der Küste. Um die Zeit optimal zu nutzen, arbeiten die S kollaborativ. Die Ergebnisse der Arbeit teilen sie an einer **digitalen Pinnwand**, die als Grundlage für den weiteren mündlichen Austausch zum Thema dient und während der Unit erweitert werden kann.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

2b) Viewing **A look at Ireland** → SB S. 63

Rubrik: Digitale Übungen erstellen, digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Thematischen Wortschatz erweitern und festigen

Erweiterungsaufgabe:

Die S nutzen die Wörter der *Vocabulary*-Box, um ihren Wortschatz zu erweitern. Zum einen können sie die Vokabeln auf ihren interaktiven Bildern aus der digitalen Durchführungsoption zu SB 63/1 unterbringen. Zum anderen verarbeiten sie ihn zu unterschiedlichen **digitalen Übungen** und lernen damit weitere Möglichkeiten kennen, neue Wörter zu festigen. Die Erstellung von Kreuzworträtseln lässt z.B. die Differenzierung durch unterschiedlich komplexe Hinweise zu: von der deutschen Entsprechung oder Bildhinweisen über eine englische Umschreibung bis zum Beispielsatz mit passender Lücke oder einem ganzen Lückentext, der die jeweiligen Begriffe verarbeitet. Nach der Erstellung werden die Übungen mit der Klasse geteilt, bearbeitet und evaluiert. Eine **digitale Pinnwand** kann hierfür als Arbeitsfläche genutzt werden.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

3c) Listening **Conor's Emerald Isle** → SB S. 65**Rubrik:** Digitale Pinnwand, digitale Wörterbucharbeit

KMK: 1.1 Suchen 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, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Thematische Audioaufnahmen erstellen und verstehen

Erweiterungsaufgabe:

Die S formulieren ihre Fragen im Audioformat und teilen sie an einer **digitalen Pinnwand**. Sie informieren sich im Anschluss über die Fragen der Klasse und entscheiden, welche Frage sie beantworten möchten. Das lässt sich z.B. durch das Hinterlassen der Initialen unter der jeweiligen Frage organisieren, damit es nicht zu Doppelungen kommt.

Nach der Recherche nehmen die S ihre Antwort als Audio auf und platzieren sie auf der Pinnwand. Bei der Formulierung hilft ein **digitales Wörterbuch**. Wer mag, kann sich an der irischen Aussprache versuchen. Zur schnellen Auswertung hören die S die Antwort zu der von ihnen gestellten Frage an und geben ein kurzes Feedback, z.B. mit Sternen, Likes oder per Kommentar. Wenn mehr Zeit vorhanden ist, können die Fragen (durchnummeriert) und Antworten (mit Buchstaben versehen) willkürlich präsentiert und von den S jeweils zugeordnet werden. Aus den besten Aufnahmen kann am Ende ein Minipodcast entstehen.

Zeitlicher Aufwand: ab 20 Minuten

Station 1

1d) Reading **Understanding the text** → SB S. 67**Rubrik:** Digitale Übungen, digitale Wörterbucharbeit, digitale Pinnwand

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Thematischen Wortschatz erweitern und festigen

Digitale Durchführungsoption:

Anknüpfend an den Vorschlag zu SB 63/2b wenden die S ihre dort erworbenen Kenntnisse beim Erstellen **digitaler Übungen** zur Wortschatzfestigung an. Ein **digitales Wörterbuch** hilft bei der Wortschatzarbeit. Nach der Erstellung werden die Übungen mit der Klasse geteilt, bearbeitet und evaluiert. Die S teilen ihre Lernprodukte an einer **digitalen Pinnwand** oder im LMS der Schule.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

3 Reading A history timeline → SB S. 67

Rubrik: Digitale Wörterbucharbeit, digitale Pinnwand, Quiz erstellen

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Hintergrundwissen zur irischen Geschichte erwerben und versprachlichen

Digitale Durchführungsoption:

Die S erarbeiten kollaborativ einen angereicherten Zeitstrahl, z.B. an einer **digitalen Pinnwand**. Sie recherchieren passende Bilder, Videos und gegebenenfalls Hintergrundinformationen im Internet. Dabei achten sie auf die rechtlichen Vorgaben und notieren ihre Quellen.

Je nach Niveau sprechen sie die Texte unverändert als Audio ein und üben so das Lesen. Alternativ erweitern sie die vorhandenen Texte mit eigenen Worten in schriftlicher oder mündlicher Form. Ein **digitales Wörterbuch** hilft bei der Arbeit.

Erweiterungsaufgabe:

Anschließend werden **Quizfragen** zur irischen Geschichte formuliert. Je nach Zeitrahmen übernehmen die S Fragen zu ihrem eigenen Beitrag, zu einem oder mehreren anderen historischen Ereignissen. Zum Abschluss kann das Quiz einer jeweils anderen Gruppe gemeinsam gespielt werden.

Zeitlicher Aufwand: ab 25 Minuten

11 Writing Your turn: A mind map about Irish culture → SB S. 70

Rubrik: Interaktives Bild, Bilddatenbanken, digitale Wörterbucharbeit, 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, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziele: Auf der Grundlage eigener Mindmaps über irische Kultur sprechen

Digitale Durchführungsoption:

Die S greifen auf die durch die Klasse erstellten **interaktiven Bilder** aus dem Vorschlag zu SB 63/1 zurück und nutzen sie für die vorliegende Aufgabe. Somit entsteht ein Vergleich mit dem Wissensstand zu Beginn der Unit und der individuelle oder gemeinsame Lernfortschritt wird visualisiert. Die S arbeiten entweder an ihrem eigenen Bild weiter oder es werden bewusst andere Themen ausgewählt. Durch die Möglichkeit des digitalen Kopierens können zu einer Erstversion mehrere Zweitversionen entstehen. Für neue Themen werden passende Bilder in **Bilddatenbanken** gesucht und weitere Informationen recherchiert. Ein **digitales Wörterbuch** unterstützt die Spracharbeit. Die Ergebnisse werden auf einem interaktiven Bild abgelegt und an einer **digitalen Pinnwand** geteilt.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

Station 2

1 Reading **Understanding the text** → SB S. 71

Rubrik: Produkt/Slideshow erstellen, Quiz erstellen

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziele: Eine Sportart präsentieren

Erweiterungsaufgabe:

Einzelne S informieren sich online zu *Gaelic football*, z.B. beim Deutschen Verband gälischer Sportarten. Sie übertragen die auf Deutsch recherchierten Informationen ins Englische und stellen Bildmaterial zu einer kurzen **Präsentation** bzw. **Slideshow** zusammen. Sie stellen Spielregeln, Ausrüstung, Teams und Trikots vor, zeigen Ausschnitte eines Spiels und kommentieren Videos gegebenenfalls bei abgeschaltetem Ton. Ein **Quiz** als Wissenstest rundet die Präsentation ab.

Zeitlicher Aufwand: Vorbereitung ab 45 Minuten, Präsentation maximal 10 Minuten

7 Speaking **Limericks** → SB S. 73

Rubrik: Digitale Wörterbucharbeit, Produkt gestalten, Bild-/Audiodatenbanken

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Eigene Limericks schreiben

Erweiterungsaufgabe:

S nutzen ein **digitales Wörterbuch** und *rhyming dictionaries* zur Inspiration. Sie erstellen ein **Produkt** zur Präsentation ihrer Limericks, z.B. ein digitales Poster, das die Schlüsselwörter farblich hervorhebt und durch freie Bilder aus **Bilddatenbanken** illustriert wird. Die Produkte können auch mit freier Musik oder passenden Geräuschen aus **Audiodatenbanken** angereichert werden. Die Ergebnisse werden im Klassenzimmer oder im digitalen Raum ausgestellt.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

Station 3

7 Speaking **Your turn: Your video message** → SB S. 78

Rubrik: Mindmap, Avatare erstellen, Produkt gestalten, digitale Pinnwand

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Lernziel: Eine eigene Videonachricht produzieren

Digitale Durchführungsoption:

S benutzen nach dem Vorbild von SB 70/11 eine **Mindmap**, um vorbereitende Notizen für ihr Video anzufertigen. Für das Video verwenden sie einen digitalen **Avatar** oder alternativ eine *sock puppet*. Sie arbeiten mit einer Film-App bzw. einem Greenscreen. Es bietet sich an, im Rahmen der Medienbildung zu thematisieren, wie sich Bilder durch digitale Werkzeuge manipulieren lassen und welche Implikationen dies hat.

Die S erstellen ihr **Produkt** individuell oder in der Gruppe und teilen es mit der Klasse. Eine **digitale Pinnwand** ermöglicht einen digitalen *Gallery Walk*. Die S geben Feedback und reflektieren gemeinsam ihre Lernprodukte und den Arbeitsprozess.

Zeitlicher Aufwand: ab 15 Minuten

2 Reading **Understanding the text** → SB S. 82

Rubrik: Kollaboratives Schreiben, Quiz erstellen

KMK: 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Detailverständnis im Lesen ausbilden

Erweiterungsaufgabe:

Um das detaillierte Textverständnis zu vertiefen, bereiten die S Verständnisfragen für ein **Quiz** vor. Hierbei können verschiedene Schwierigkeitsgrade zum Einsatz kommen, z.B. mittels eines einfachen *true/false*-Formats oder anspruchsvolleren Fragen im Multiple-Choice-Format. Um die Arbeit der S leicht einsehen zu können, bietet sich das Zusammentragen der Fragen in einem Tool zum **kollaborativen Schreiben** an. Dort geben die S neben den richtigen Lösungen auch Textbelege an und L kann so die Arbeitsergebnisse einfach überprüfen. Nach Durchsicht der Inhalte übertragen schnelle S die Fragen in ein Quiz. Dies wird individuell oder in der Gruppe gespielt.

Zeitlicher Aufwand: ab 30 Minuten

Text smart

9 Writing **Your turn: Write your own FAQ for a school exchange** → SB S. 90

Rubrik: Kollaboratives Schreiben, Produkt gestalten, 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, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.1 Technische Probleme lösen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten, 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Lernziel: Informationen im FAQ-Format zusammenstellen

Digitale Durchführungsoption:

S sammeln ihre FAQ mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben**. Anschließend erstellen sie in Gruppen digitale Flyer, Poster oder ein Video zum Thema Schüleraustausch. Sie besprechen, mit welchen Medien sie die Zielgruppe am besten an welchem Ort erreichen und wie diese Medien sich in der Gestaltung voneinander unterscheiden. Vor der Nutzung unterschiedlicher Werkzeuge können Online- und Offlinemöglichkeiten zur Erstellung der **Produkte** und der Schutz der persönlichen Daten bei der Nutzung besprochen werden. Nach der Fertigstellung teilen die S ihre Lernprodukte an einer **digitalen Pinnwand**, führen *Peer Reviews* durch und überarbeiten die Medien gegebenenfalls. Sobald die Produkte optimiert sind, können sie gedruckt und verteilt, aufgehängt oder digital veröffentlicht werden.

Zeitlicher Aufwand: ab 45 Minuten

10 Writing **Factual text options** → SB S. 91

Rubrik: Kollaboratives Schreiben, digitale Wörterbucharbeit, Produkt gestalten, Bilddatenbanken, 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, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten

Lernziel: Anhand inhaltlicher Vorgaben eine spezifische Textsorte umsetzen

Erweiterungsaufgabe:

S verfassen ihre Texte digital mit Hilfe eines Tools zum **kollaborativen Schreiben** und verwenden dabei ein **digitales Wörterbuch**. Anschließend gestalten sie aus den Texten ansprechende **Produkte** mit einem der Textsorte angemessenen Layout. Gestaltungsvorlagen unterstützen sie dabei. Zur Illustration verwenden sie Bilder aus **Bilddatenbanken** und beachten die rechtlichen Vorgaben. Die Ergebnisse werden auf einer **digitalen Pinnwand** geteilt. Die S führen *Peer Reviews* durch, was je nach Niveau textsortengleich oder -übergreifend geschehen kann. Sie bewerten sprachliche, inhaltliche und gestalterische Aspekte und geben einander Feedback.

Zeitlicher Aufwand: ab 60 Minuten

Unit 4

Check-in

3 Speaking **Talk about colonies and the British Empire** → SB S. 94

Rubrik: Interaktive Landkarte

KMK: 1.1 Suchen und Filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziele: Kenntnisse zur Kolonialgeschichte erwerben, versprachlichen und visualisieren

Digitale Durchführungsoption:

S erstellen mit Hilfe der *Across cultures*-Box aus dem SB eine **interaktive Landkarte**, die sie im Laufe der Unit weitenutzen und ausbauen. Je Bedarf lässt sich hier in unterschiedlichen Phasen kollaborativ als Klasse, Gruppe, im Paar oder einzeln arbeiten. In dieser ersten Arbeitsphase bietet sich ein arbeitsteiliges Markieren und Benennen auf einer gemeinsamen Karte mit anschließender kurzer mündlicher Vorstellung der Länder an.

Erweiterungsaufgabe:

Im nächsten Schritt kann die gemeinsame Karte beliebig oft kopiert und z.B. in Gruppen weiterbearbeitet werden, sodass verschiedene Ergebnisse entstehen. Zum Abschluss der Unit verfügen die S jeweils über ihre eigene, persönlich entwickelte Karte.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

4 Viewing **A first look at colonialism** → SB S. 94

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

Lernziel: Thematischen Wortschatz erweitern und festigen

Erweiterungsaufgabe:

Die S nutzen den neuen thematischen Wortschatz aus dem *Check-in*, um verschiedene interaktive Vokabelübungen zu erstellen. Dabei können sie auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen arbeiten. Es entsteht z.B. eine Flashcard-Vokabelsammlung mit den englisch- bzw. deutschsprachigen Begriffen, die als digitale Vokabelkarte oder **Quiz** genutzt werden kann. Auf der Satzebene formulieren S Beispielsätze mit passenden Lücken oder erklären die jeweiligen Begriffe auf Englisch, um Hinweise für ein **Kreuzworträtsel** zu geben. Im Die Lernprodukte lassen sich an einer **digitalen Pinnwand** oder im LMS der Schule nach Schwierigkeit geordnet zu einer Übungsstrecke anordnen bzw. in verschiedenen Konstellationen spielen.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

5d) Speaking What does being British mean today? → SB S. 95**Rubrik:** Umfrage durchführen, Produkt gestalten

KMK: 2.3 Zusammenarbeiten, 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren, 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Über nationale Identitäten sprechen**Erweiterungsaufgabe:**

Die S setzen die **Umfrage** digital um und machen sich mit möglichen Werkzeugen bekannt. Viele S werden bereits Umfragen aus den sozialen Medien kennen und eventuell selbst erstellt haben. Im Rahmen der Medienbildung können Themen wie die DSGVO und der Schutz der Privatsphäre behandelt werden. Um ein breites Publikum zu erreichen, kann die Umfrage mehrsprachig erstellt werden: Neben Deutsch und Englisch können S, die andere Sprachen beherrschen, gegebenenfalls weitere Varianten zur Verfügung stellen. Die Auswertung erfolgt auf Englisch.

Die S verbreiten die Umfrage, z.B. über **Produkte** wie Flyer oder Poster mit QR-Code oder über die Schulwebsite. Für die Auswertung machen sich die S mit verschiedenen Visualisierungsoptionen vertraut (z.B. *bar chart, pie chart, line graph*) und präsentieren die Ergebnisse.

Zeitlicher Aufwand: ab 20 Minuten

Station 1

2c) Grammar Let's start quickly → SB S. 97**Rubrik:** Kollaboratives Schreiben, digitale Übungen erstellen, Quiz erstellen

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

Lernziel: Handlungen, Gegenstände und Personen mit Hilfe von Adverbien oder Adjektiven beschreiben**Digitale Durchführungsoption:**

Die S tragen die gefundenen Adjektive und Adverbien mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben** zusammen. Dort lassen sie sich auf unterschiedliche Weise ordnen, z.B. zunächst alphabetisch oder chronologisch nach ihrem Erscheinen im Text bzw. direkt nach ihrer Wortart.

Im Anschluss erstellen sie **digitale Übungen** auf verschiedenen Niveaus, z.B. Flashcards mit Adjektiven und Adverbien auf jeweils einer Seite, digitale Zuordnungsaufgaben per *Drag and Drop*, Kreuzworträtsel, Lückentexte oder *Multiple Choice*-Formate. Die Aufgaben lassen sich im Laufe der Unit um zusätzliche Elemente erweitern und als Quiz in Gruppen oder mit der Klasse spielen.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

8 Grammar I sleep longer than everyone → SB S. 98

Rubrik: Produkt gestalten, digitale Pinnwand

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, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 6.1 Medien analysieren und bewerten

Lernziel: Handlungen, Gegenstände und Personen mit Hilfe von Adverbien oder Adjektiven beschreiben und vergleichen

Erweiterungsaufgabe:

Zum Abschluss der Grammatikeinheit präsentieren die S ihr erworbenes Wissen über die Bildung und Verwendung der Adverbien. Dazu wählen sie ein passendes **Produkt**, z.B. ein digitales Lernposter, einen Flyer, ein interaktives Format oder ein Erklärvideo.

Die Ergebnisse werden an einer **digitalen Pinnwand** geteilt, begutachtet und kommentiert. Die S besprechen, mit welchem Format sie das Thema am besten verstanden haben, und geben sich gegenseitig Lerntipps.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

9 Writing Role models → SB S. 99

Rubrik: Digitale Pinnwand, digitales Wörterbuch, Bilddatenbanken

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Sich über Vorbilder aus der Vergangenheit informieren und schriftliche Profile zu ihnen erstellen

Digitale Durchführungsoption:

S erstellen die Profile der Personen digital. Dafür recherchieren sie im Internet, wählen passende Quellen aus und notieren ihre Quellenangaben. Ein **digitales Wörterbuch** hilft beim Verständnis der aufgefundenen Informationen und dem Verfassen der Texte. Neben Textbausteinen integrieren die S zusätzlich freie Bilder aus **Bilddatenbanken**, verlinken relevante Videos und andere Quellen.

Sie teilen die Profile an einer **digitalen Pinnwand**, so dass ein digitaler *Gallery Walk* entsteht. In eigener Geschwindigkeit lesen die S die Porträts der ausgewählten Personen. Sie kommentieren die Lernergebnisse, wählen ihre eigenen Favoriten aus und begründen ihre Wahl. Gegebenenfalls schlagen sie weitere bekannte Personen aus der Vergangenheit oder Gegenwart für die Profilerstellung vor.

Erweiterungsaufgabe:

Die Wirkungsorte der Personen werden in die digitale Karte aus dem *Check-in* integriert.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

11 Speaking Your turn: German school names → SB S. 100**Rubrik:** Interaktive Landkarte, digitales Wörterbuch, Bilddatenbanken

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.2 Teilen, 2.3 Zusammenarbeiten, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Auf der Grundlage eigener Recherche über eine bekannte Person sprechen

Digitale Durchführungsoption:

Die S tragen die Schulen der Umgebung in eine **interaktive Landkarte** ein und entscheiden, wer sich zu welchen Persönlichkeiten informiert. Sie recherchieren im Internet und stellen in Stichpunkten Informationen zusammen, die sie ebenfalls auf der Karte ablegen. Ein **digitales Wörterbuch** hilft dabei, die Inhalte gegebenenfalls ins Englische zu übertragen. Freie Bilder aus **Bilddatenbanken** runden die Informationssammlung ab. Die S verwenden die interaktive Landkarte mit den von ihnen abgelegten Details, um die Persönlichkeiten mündlich vorzustellen und die Schulen geografisch zu verorten.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

Station 2

2 Reading Understanding the text → SB S. 102**Rubrik:** Interaktiver Zeitstrahl, digitale Pinnwand, Quiz erstellen, digitales Wörterbuch

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, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Kenntnisse zu Indien während der Kolonialzeit erwerben und darstellen

Erweiterungsaufgabe:

Auf der Grundlage der Informationen aus der *Across cultures-Box* und dem vorliegenden Text stellen die S in Partner- oder Gruppenarbeit einen **Zeitstrahl** zusammen. Sie ergänzen weitere Informationen, freie Bilder und gegebenenfalls Videos, um ihr Wissen zu Indien während der Kolonialzeit darzustellen. Ein digitales Wörterbuch unterstützt die sprachliche Arbeit.

Die entstandenen Ergebnisse werden an einer **digitalen Pinnwand** geteilt und im Laufe der Station 2 ergänzt. Zum Abschluss der Station können fortgeschrittene S ein passendes **Quiz** für die Klasse erarbeiten.

Gemeinsam testen die S mit dessen Hilfe, wer sich am besten mit dem Thema auskennt.

Sofern die S die interaktive Landkarte aus dem *Check-in* weiterbearbeiten, ergänzen sie dort die Informationen zu Indien im Textformat und fügen passende Medien hinzu.

Zeitlicher Aufwand: ab 30 Minuten

Station 3

A migration walk → SB S. 104-105

Rubrik: Interaktive Landkarte

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen, 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Lernziel: Einen virtuellen Spaziergang in London dokumentieren und beschreiben

Erweiterungsaufgabe:

Sofern die S ihre **interaktive Landkarte** aus dem *Check-in* vervollständigen, tragen sie nun die Stationen des *migration walks* dort ein. Alternativ richten sie eine neue Karte ein.

Mit der Street-View-Funktion erkunden sie die erwähnten Orte und bewegen sich virtuell umher. Mithilfe von Screenshots halten sie dabei interessante Details fest, die sie währenddessen entdecken, z.B. Geschäfte, Restaurants oder Streetart. Es kann sinnvoll sein, eine bestimmte Anzahl an Screenshots oder verschiedene Elemente vorzugeben, die aufgesucht werden sollen. Am meisten Spaß macht der virtuelle Spaziergang in Partner- oder Gruppenarbeit. Wer möchte, kann die Fotos mit Stickern und Filtern bearbeiten.

Zum Abschluss der virtuellen Reise stellen die Gruppen ihre Screenshot-Sammlungen kurz vor.

Zeitlicher Aufwand: ab 45 Minuten

2 Speaking After the walk → SB S. 106

Rubrik: Kollaboratives Schreiben, Quiz erstellen

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Detailverständnis im Lesen ausbilden

Erweiterungsaufgabe:

Das **Quiz** von Station 2 wird um weitere Fragen rund um das Thema der Station 3 erweitert. Alternativ wird ein neues Quizformat gewählt, um das Gelernte in anderer Form einzuarbeiten. Die Sammlung der Fragen kann mit einem Tool zum **kollaborativen Schreiben** erfolgen. Im nächsten Schritt werden die Fragen korrigiert und sortiert. Das können L oder fortgeschrittene S übernehmen, während andere z.B. Wiederholungsübungen zu Wortschatz oder Strukturen absolvieren. Das gemeinsame Durchführen des **Quiz** schließt Station 3 ab.

Zeitlicher Aufwand: ab 30 Minuten

Story

1 Speaking **Before you read** → SB S. 107

Rubrik: Kollaboratives Schreiben/Mindmap erstellen, Produkt gestalten, digitale Pinnwand

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 3.1 Entwickeln und Produzieren, 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziele: Über den Autor einer Geschichte sprechen, über Buchcover sprechen

Digitale Durchführungsoption:

S sammeln die Informationen arbeitsteilig online in einem Tool zum **kollaborativen Schreiben** oder in Form einer **Mindmap**. Sie nutzen die Stichpunkte, um eine mündliche Kurzpräsentation vorzubereiten.

Erweiterungsaufgabe:

Nach der Lektüre gestalten S eigene Cover oder Booksnaps auf Basis der Geschichte und dürfen sich dazu digitaler Mittel bedienen. Es kann sinnvoll sein, eine Zahl visueller Details vorzugeben. Die S wählen passende kostenfreie Bilder, Bildelemente, Schriftgrößen, -arten und -farben aus. Digitale Varianten erlauben auch gifs, passende Geräusche oder Musik. Die S teilen ihre **Produkte** an einer **digitalen Pinnwand**, sodass alle S sie einsehen können.

In Partnerarbeit beschreiben die S einander ihr Cover und begründen jeweils die Auswahl der visuellen Elemente. Im nächsten Schritt wählen sie zu zweit ein jeweils anderes Poster aus, beschreiben und erklären es gemeinsam. Alternativ kann der erste Schritt übersprungen und für eine gesteigerte Schwierigkeitsstufe ein beliebiges Cover zur Beschreibung und Erklärung zugeordnet werden.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten / 45 Minuten

3a) Reading **A closer look at the characters** → SB S. 112

Rubrik: Digitales Wörterbuch, kollaboratives Schreiben

KMK: 1.1 Suchen und filtern, 1.2 Auswerten und Bewerten, 1.3 Speichern und Abrufen, 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Charaktere einer Geschichte beschreiben und ihr Verhalten erklären

Erweiterungsaufgabe:

S sammeln vor der Durchführung der Aufgabe weitere passende Adjektive mit Hilfe eines **digitalen Wörterbuchs** bzw. eines Thesaurus. Sie teilen sie gemeinsam in einem Tool zum **kollaborativen Schreiben**. Dort kann zur Zeitoptimierung eine Vorstrukturierung durch L erfolgen, die z.B. von den S verlangt, Adjektive auf einem Kontinuum von links nach rechts zu platzieren. Zur visuellen Unterstützung lassen sich auch Schriftgrößen oder -farben einsetzen. Neutrale Wörter können schwarz, schwach positive hellgrün und stark positive dunkelgrün dargestellt werden. Für negative Wörter können entsprechende Rottöne verwendet werden – vorausgesetzt, es sind keine S mit Farbschwäche in der Klasse.

Zeitlicher Aufwand: 10 Minuten