

## Einsatz von Apps im Fremdsprachenunterricht

### 1. Einstieg in eine Stunde

<i>Padlet</i>	L: Account, SuS: Browser	⌚ sehr schnell	16 Padlets kostenfrei
---------------	--------------------------	----------------	-----------------------

#### Einsatzmöglichkeiten:

- Padlet ist eine digitale Tafel, auf die alle gleichzeitig zugreifen können.
- Brainstorming zu einem Thema bzw. einem Impuls
- Präsentation und Zusammenführung von stichpunktartigen Gruppenergebnissen
- Sicherung von Unterrichtsergebnissen im Plenum

#### Vorbereitung:

- Vorlage mit Impuls/ Thema/ Arbeitsauftrag erstellen
- Optionen anpassen: Hintergrund, Anordnung der Schülerbeiträge, Kommentarfunktion für andere Teilnehmer (aus/ an), Bewertung/ Ranking durch andere Teilnehmer (aus/ an)
- Link zum Padlet ggf. vereinfachen und an SuS weitergeben

#### Sicherung:

- ausdrucken oder exportieren als png, pdf, csv oder Excel-Tabelle möglich

<i>Mindly</i>	L: App, SuS: App	⌚ keine	begrenzt kostenfrei
---------------	------------------	---------	---------------------

#### Einsatzmöglichkeiten:

- Erstellung von komplexeren Mindmaps (z. B. im Plenum)
- Ergänzen von Kommentaren und Erläuterungen zu einzelnen Ästen möglich
- Einbinden von Fotos oder Weblinks möglich

#### Vorbereitung:

- ggf. einzelne Verästelungen vorgeben und Mindmap per Airdrop mit SuS teilen

#### Sicherung:

- ausdrucken oder im Mindly-Format bzw. als pdf abspeichern (kostenpflichtig: als Text- oder Bilddatei abspeichern)

**Vergleichbare Apps:** *Simplemind+*, *MindNode 5*

<i>Poll Everywhere</i> (www)	L: Account, SuS: Browser	⌚ mittel	> 25 Teilnehmer kostenfrei
------------------------------	--------------------------	----------	----------------------------

#### Einsatzmöglichkeiten:

- Mit *Poll Everywhere* lassen sich schnell unterschiedliche Arten von Umfragen erstellen und im Klassenverband durchführen.
- als Redeimpuls im Fremdsprachenunterricht
- als Einstieg in ein neues Thema

## Vorbereitung:

- im Internet auf [www.poll Everywhere.com](http://www.poll Everywhere.com) einen Account einrichten (Die App ist nur für Abstimmungen an bestehenden Umfragen gedacht, nicht zum Erstellen eigener Umfragen).
- das Tutorial machen (Es erklärt nach dem Prinzip „learning by doing“ sehr schnell und gut unterschiedliche Möglichkeiten, Umfragen zu erstellen.)
- eine Umfrage einrichten und aktivieren
- Die SuS können entweder per App oder per Browser (URL) an der Umfrage teilnehmen; dazu die URL bekannt geben. Diese bleibt immer gleich und kann bei häufiger Verwendung auch von den SuS als Favorit eingespeichert werden.

## Sicherung:

- Gesamtergebnis anzeigen lassen und als Screenshot exportieren

## 2. Textproduktion in der Fremdsprache

<i>GoodNotes 4</i>	(L: App), SuS: App	⌚ keine	8,99 € (nur für iOS)
--------------------	--------------------	---------	----------------------

### Einsatzmöglichkeiten:

- digitale Mappenführung (z. B. als Grammatiksammlung)
- handschriftliche Notizen erstellen (auch in Bildern oder pdfs)

<i>Folia</i>	L: Account, SuS: Account	⌚ mittel	kostenfrei
--------------	--------------------------	----------	------------

### Einsatzmöglichkeiten:

- gemeinsames Arbeiten an unterschiedlichen Dokumenten und Dateiformaten
- Peer-Editing von Schülertexten in Kleingruppen (Feedback- und Kommentarfunktion)
- schnelles Importieren und Überarbeiten von handgeschriebenen Texten (per Fotofunktion), z. B. zum Vergleichen von Hausaufgaben

## Vorbereitung:

- eine „Folie“ mit Titel anlegen, ggf. Dokumente hochladen
- SuS per Mail einladen (d. h. den Gruppen zuordnen)

## 3. Gruppenarbeiten und Gruppenprodukte

<i>Baiboard3</i>	L: Account, SuS: App	⌚ schnell	kostenfrei
------------------	----------------------	-----------	------------

### Einsatzmöglichkeiten:

- Baiboard ist eine digitale Arbeitsmappe, auf die beliebig viele Personen gleichzeitig zugreifen können.
- Gruppenarbeiten mit Sicherung der Arbeitsergebnisse in einem gemeinsamen Dokument
- Differenzierte Aufgabenstellungen (Bearbeitung in Einzelarbeit) mit gemeinsamer Ergebnissammlung

### Vorbereitung:

- Vorlage erstellen und Meeting einleiten (Der Vorlage wird eine Nummer zugewiesen.)
- Nummer des Meetings bereithalten und an die SuS weitergeben

### Tipps:

- Zu viele Bearbeiter in einem Dokument können zu häufigen Abstürzen der App führen.
- Klare Zuordnung der Schülergruppen zu einzelnen Seiten vornehmen (z. B. durch Symbole) + Appell an Disziplin und Fairness der SuS.

<i>Iserv3-Texte</i>	L: Account, SuS: Account	⌚ schnell
---------------------	--------------------------	-----------

### Einsatzmöglichkeiten:

- Mit der Textfunktion der Iserv-App können beliebig viele Teilnehmer ein gemeinsames Textdokument bearbeiten.
- Brainstorming oder Erstellen von Listen in Gruppen (z. B. Kursorganisation)
- Peer editing: Überarbeiten von Schülertexten durch Mitschüler

### Vorbereitung:

- Bei Iserv einloggen (über App oder Browser) > Unterricht > Texte
- Vorlage einrichten (Titel/ Arbeitsauftrag ergänzen) und Teilnehmer anhand ihrer Iservemailadressen einladen

### Sicherung:

- Exportieren als html, Textdatei, Word-Dokument, pdf oder odf möglich

### Vergleichbare Apps:

*GoogleDocs, Quip, Zoho Writer (sowie alle Etherpads im Internet)*

## 4. Präsentationen

<i>Prompter</i>	(L: App), SuS: App	⌚ keine	kostenfrei, nur iOS
-----------------	--------------------	---------	---------------------

### Einsatzmöglichkeiten:

- mit einem Teleprompter frei(er) sprechen üben, z. B. vor Präsentationen
- Lese- und Aussprachetraining

<i>imovie/ imotion</i>	(L: App), SuS: App	⌚ keine	kostenfrei, nur iOS
------------------------	--------------------	---------	---------------------

### Einsatzmöglichkeiten:

- Erstellen von eigenen Videos aus Bild und Ton oder per Motion Capturing
- z. B. als Grammatikerklärvideos
- für kleine Unterrichtsprojekte (z. B. Wettervorhersage oder Nachrichtensendung in der Fremdsprache)

## 5. Grammatik und Vokabeltraining

<i>Quizlet</i>	L: Account+ Browser, <b>SuS</b> : Account+App/ Browser	⌚ keine	kostenfrei
----------------	--	---------	------------

### **Einsatzmöglichkeiten:**

- Karteikartensystem, z. B. als Vokabelprogramm nutzbar
- Verwaltung von unterschiedlichen Lerngruppen
- Möglichkeit eigene Vokabellernsets zu erstellen oder bestehende aus dem Internet zu nutzen
- diverse Spiele und Übungsmöglichkeiten (im Browser und in der App)
- Lernfortschritt der SuS überprüfbar (Lehrerversion)

### **Beispiele:**

- *Zuordnen* (in der App): zum Üben von Verbformen Lernsets mit einzelnen Verben erstellen (Person ⇒ konjugierte Form); SuS wählen in der App den Zuordnen-Button und können versuchen, sich zeitlich gegenseitig zu unterbieten
- *Quizlet-Live* (Vokabelspiel in Teams): im Browser Lernset auswählen, den Live-Button antippen; SuS können sich auf [quizlet.live](https://quizlet.live) per Code zum Spiel zuschalten

<i>Kahoot</i> (www)	L: Account, <b>SuS</b> : Browser	⌚ mittel	kostenfrei
---------------------	----------------------------------	----------	------------

### **Einsatzmöglichkeiten:**

- Erstellen und Durchführen von Quizen jeder Art
- Wiederholung von Vokabeln oder Grammatikformen
- Wettbewerbscharakter durch Punktwertung

### **Vorbereitung:**

- auf [kahoot.com](https://kahoot.com) ein Quiz erstellen (Fragen und Antworten eingeben); Spiel starten und Game Pin anzeigen lassen; SuS geben den Code auf [kahoot.it](https://kahoot.it) ein.

## 6. Spiele

*Off Limits*: fertige Tabukarten in verschiedene Sprachen zu verschiedenen Themengebieten

*Veto!*: Tabukarten selbst erstellen

*B-Bingo*: Bingo mit eigener Eingabemöglichkeit

### Speziell für Englisch:

*Wortsuche*: Wortsalat nach Themengebieten sortiert

*WordWhizzle*: thematischer Wortsalat auf unterschiedlichen Niveaus

*WordsWorth*: Wortsalat (schwer!)

*Wordlings*: Anagramme, unterschiedliche Spieltypen