



unterrichtsbegleitend



Erarbeitung



Wortschatz lernen und trainieren

### Beschreibung

Der traditionelle Weg zum Vokabellernen, nämlich handschriftlich geführte Vokabelkarteien und Vokabelhefte, ist für einige Schüler durchaus sinnvoll. Für viele Sprachenlerner sind jedoch andere Methoden besser geeignet. Hier soll aufgezeigt werden, wie das Arbeiten mit Online-Vokabelarchiven in den Unterricht integriert werden kann. Im Unterrichtsbeispiel wird die Software Quizlet® beschrieben. Vokabeltrainer-Softwares sind jedoch häufig ähnlich, sodass das Beschriebene ohne Weiteres auch auf andere Softwares übertragen werden kann. Quizlet® ist weltweit Marktführer im Bereich Vokabeltrainingssoftwares und macht das schnelle, kurze Üben unterwegs möglich. So können Schüler auch kurze Wartezeiten, etwa an der Bushaltestelle, zum Lernen nutzen.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer und Beamer oder ein interaktives Whiteboard
- Smartphone oder Tablet mit vorinstallierter Quizlet® App pro Schüler
- Kopfhörer oder Lautsprecher pro Schüler für die Funktion „Schreiben“
- Evtl. kostenpflichtiges Abonnement Quizlet® für Lehrer bzw. Quizlet® Live

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: fortlaufendes Vokabeltraining
- Vorbereitung:
  - Der Lehrer registriert sich auf Quizlet® ([www.quizlet.com](http://www.quizlet.com)). Die Registrierung ist obligatorisch, damit Lernsets erstellt werden können.
  - Es empfiehlt sich, unter „Lernset erstellen“ ein erstes Lernset mit ca. 20 Begriffen zu erstellen oder das Set „16 Englisch Vokabeln für den Einstieg“ (siehe Materialhinweise) zu verwenden.
  - Die Lernsets können bei den Schülern einfach als Link weitergegeben werden.
- In einer Lernstunde werden die Schüler mit den verschiedenen Möglichkeiten der Software

Bildschirm des Lehrers wird eine Rangfolge der Teams in Echtzeit angezeigt. Das Team, das zuerst alle Begriffe und Definitionen hintereinander richtig zuordnet, gewinnt das Spiel.

- Zum Ausklang der Stunde probieren die Schüler noch die beiden Spiele-Funktionen „Zuordnen“ und „Schwerkraft“ aus. Beide Funktionen bieten einen spielerischen Zugang zum Vokabellernen.

### Mögliche Fallstricke und Tipps

- Wenn man mit einer Klasse zum ersten Mal mit Quizlet® arbeitet, ist es sinnvoll, dass jeder Schüler ein Smartphone oder Tablet zur Hand hat. Ein Computerraum ist auch ausreichend.
- Für viele Englisch-Textbücher stehen bereits Vokabeln in Quizlet®, sodass sich hier viel Zeit einsparen lässt. Im Feld „Suchen“ einfach den Titel des Lehrwerks und die Nummer der Unit eingeben. Manche Lernsets sind allerdings fehlerhaft oder unlogisch, weshalb man sie vor der Nutzung im Klassenzimmer ausprobieren sollte.
- Um die Quizlet® Live-Funktion nutzen zu können, benötigt man ein kostenpflichtiges Lehrer-Konto. Wenn man die Spiele ausprobieren möchte, kann man das Abonnement kostenlos testen.
- Tipps zur Bereitstellung der Links:
  - Die Links können aus der Adresszeile des Browsers kopiert und in eine Lernplattform übernommen werden.
  - Die Links können alternativ auch als QR-Codes® auf Arbeitsblättern weitergegeben werden; Webseiten wie z. B. [www.the-qr-code-generator.de](http://www.the-qr-code-generator.de) können hierbei genutzt werden.
  - Wenn die Schüler sich bei Quizlet® registriert haben, kann der Lehrer auf Quizlet® einen Kurs erstellen, in den sich die Schüler eintragen. So bekommen die Schüler die neuesten Vokabeln, ohne dass immer wieder neue Links weitergegeben werden.

### Erweiterungen und Abwandlungen

- Auch Schüler selbst können Lernsets erstellen. So können ältere Schüler auch jüngeren Mitschülern helfen, indem sie Vokabeln zum Beispiel thematisch sortieren.
- Alternativen zu Quizlet® wären z. B. Duolingo oder die Gratis-Software Anki.

### Analoge Alternative

Lern- und Arbeitstechniken wie die Vokabelkartei oder Lernpatience, können im Unterricht natürlich auch analog eingeführt werden. Auch unterschiedliche Quiz lassen sich mit einfachen Mitteln umsetzen.

zur

Download  
zur Ansicht



10 Minuten



Anwendung



selbsttätig und differenziert Strukturen der Fremdsprache einüben

### Beschreibung

Einer der größten Vorteile des Einsatzes digitaler Medien im Englischunterricht ist die Möglichkeit, Schüler individuell, d. h. im eigenen Tempo und mit eigenen Problemstellungen, arbeiten zu lassen. Natürlich funktioniert dies auch mit analogem Arbeitsmaterial, allerdings mit höherem Aufwand insbesondere bei der Sichtung und Verbesserung der Schüleraufgaben. Neben der Möglichkeit, Übungsphasen im Unterricht anzubieten, kann der Lehrer mit der passenden Software auch Übungen für die häusliche Vor- und Nachbereitung zusammenstellen, z. B. mit der hier genutzten Webplattform LearningApps (<https://learningapps.org>). Mit LearningApps können Lehrer und Schüler interaktive und multimediale Lernmodule, sogenannte Apps, auf einfache Weise erstellen und bearbeiten. Hierfür werden eine Reihe von Vorlagen angeboten (z. B. Varianten von Zuordnungs- und Ordnungsaufgaben, Videos mit Einblendungen), die mit eigenen Inhalten gefüllt werden können.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer, Tablets oder Smartphones mit Internetzugang und aktuellem Webbrowser pro Schüler
- Wenn etwa im Zuge einer Lerntheke oder einer Unterrichtssequenz im Format des Stationenlernens die Arbeit mit angeboten wird, kann bereits mit einem oder zwei Geräten im Klassenraum gut gearbeitet werden.

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Wortschatzarbeit mit interaktiven Übungen, hier: Lückentext
- Vorbereitung:
  - Der Lehrer meldet sich auf der Webseite LearningApps (<http://learningapps.org>) an. Eine Anmeldung ist kostenlos und unfehlenswert, da so selbst erstellte Übungen einfach gespeichert und freigegeben werden können.
  - Mit Hilfe der Login- und Passwortfelder gelangt der Lehrer zu einem Auswahlbildschirm. Zunächst soll ein

Die Zahlen zwischen den Bindestrichen sind Platzhalter. Unterhalb des Feldes für den Lückentext werden die Lösungen eingegeben. Als Feedback wird eine möglichst einfache Formulierung gewählt, z. B. „Well done!“

- Mit Klick auf „App speichern“ wird die App im Benutzerkonto des Lehrers gespeichert. Dort kann sie immer wieder geöffnet und überarbeitet werden.
- Im Unterricht erfolgt die Weitergabe an die Schüler über einen unten angegebenen Weblink, über einen bereitgestellten QR-Code®, als SCORM-Paket oder über Apple® iBooks.

### Mögliche Fallstricke und Tipps

- Eine kindgemäßere und motivierendere Gestaltung erreicht man durch das Auswählen von passenden Bildern für den Texthintergrund. Die Bilder sollten dabei nicht zu dunkel sein, um das Lesen nicht unnötig zu erschweren.
- Für viele Englisch-Textbücher und Themengebiete gibt es bereits Lückentexte und andere Aufgabentypen bei LearningApps, sodass sich hier viel Zeit einsparen lässt. Diese Apps lassen sich entweder in „Meine Apps“ merken oder modifizieren, indem man über das Feld „Ähnliche App erstellen“ geht. Manche Lernsets enthalten allerdings Fehler oder sind unlogisch aufgebaut, weshalb man alle fertigen Lernsets vor der Nutzung im Klassenzimmer ausprobieren sollte.
- Alternative Angebote zur Erstellung von interaktiven Online-Übungen sind u. a. Quizlet® (<https://quizlet.com/de>) oder Learning Snacks (<https://www.learningsnacks.de>).

### Erweiterungen und Abwandlungen

Die Einsatzmöglichkeiten von LearningApps im Unterricht sind vielfältig. Die Aufgaben können mittels Computer und Beamer oder interaktivem Whiteboard mit der ganzen Klasse verwendet werden oder die Schüler arbeiten alleine mit ihren digitalen Endgeräten oder als Hausaufgabe.

- Neben Lückentexten lassen sich auch zahlreiche weitere Aufgabenformate erstellen: So gibt es auch Multiple Choice Quiz, Bildzuordnungen, Kreuzworträtsel, Zuordnung von Paaren, Hangman, das Millionenspiel u. v. m.
- Zusätzlich finden sich auf der Seite auch einige nützliche Funktionen, mit denen man Abstimmungen, Kalender etc. erstellen kann.

### Analoge Alternative

Die Idee lässt sich natürlich auch analog umsetzen: Die Schüler erstellen ein Quiz, ein einfaches Karten- oder Brettspiel auf Karten oder auf Folie (für den Overheadprojektor). Einfach und relativ schnell umsetzbar ist das Spielmodell der TV-Sendung „Wer wird Millionär?“. Es gibt auch einfach zu handhabende Quiz-Apps, die auf dem Smartphone mit verschiedenen Aufgaben und Übungen

Download zur Ansicht



45 Minuten



Sicherung



Wortschatz zum Wortfeld „Schule“ trainieren

### Beschreibung

Der Unterricht sollte so aussehen: Aufgeregt miteinander tuschelnde Schüler laufen vergnügt durch das Schulhaus und bleiben hin und wieder scheinbar unvermittelt stehen, zeigen auf einen willkürlich ausgewählt wirkenden Gegenstand und fotografieren diesen mit ihren Smartphones. Anschließend machen sie ein Häkchen auf einen Zettel, starren den Zettel an und gehen dann zielstrebig irgendwo anders hin. Damit dieses Szenario für den Englischunterricht ergiebig wird – und für den nicht involvierten Rest der Schulgemeinschaft möglichst wenig disruptiv – braucht es etwas Vorbereitung durch den Lehrer.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Smartphones pro Gruppe
- Dokumentenkamera oder Tablet / Smartphone mit Beamer
- Drucker

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- **Setting:** Im Rahmen der ersten Unterrichtswochen an der neuen, weiterführenden Schule erkunden die Schüler das Schulhaus und dokumentieren ihren Gang mit ihren Smartphones.
- Zum Einstieg in die Unterrichtsstunde finden sich die Schüler in Gruppen zusammen und erhalten einen Rundlaufzettel zur Fotosafari, der sie durch das Schulhaus führt. An jeder Station wird ein Foto geschossen. Damit die Schüler sich nicht in die Quere kommen, sollten die Rundlaufzettel von Gruppe zu Gruppe variiert werden:

Photo Safari

1. school door

Bilder die gelungensten sind. Zum Präsentieren können die Schüler ihre Smartphones unter die Dokumentenkamera legen. Wichtig ist hierbei, dass der Lehrer die Schreibung und Aussprache der Wörter im Blick behält und ggf. korrigiert.

- Die besten Fotos werden ausgedruckt, beschriftet und im Klassenzimmer ausgehängt.

### Mögliche Fallstricke und Tipps

- Je nach Zusammenstellung und Dynamik der Klasse sollten vorab gemeinsam einige Grundregeln festgelegt und beachtet werden. Gerne können die Regeln gemeinsam festgehalten werden.
  - *Take photos of things – not people.*
  - *Walk slowly.*
  - *Talk softly.*
  - *Be back on time.*
- Zudem sollten die Schüler sich vorab innerhalb der Gruppen überlegen, wer im Team welche Rolle übernimmt. Ein Schüler achtet auf die Zeit (zwei Minuten pro Station), ein weiterer Schüler übernimmt das Fotografieren und ein anderer behält den Überblick und schaut, welche Station die Gruppe als nächste anlaufen soll.

### Erweiterungen und Abwandlungen

- Die oben angegebenen Rundlaufzettel müssen vom Lehrer natürlich an die örtlichen Gegebenheiten angepasst werden – und auch an das Wetter, falls Außenaufnahmen geplant sind.
- Im gleichen Stil sind auch Hausaufgaben möglich, bei denen die Schüler etwa von ihren Hobbys, ihren Wochenendaktivitäten oder ihren Haustieren berichten.
- Eine alternative Variante für die Sicherung der Fotos ist eine digitale Ergebnis-Sammlung. Die Schüler schicken ihre Ergebnisse dazu an ihren Lehrer, der diese dann digital zugänglich macht. Verschiedene Möglichkeiten bieten sich an:
  - Bei Apple®-Endgeräten hat sich die Verwendung von AirDrop® (<https://support.apple.com/de-de/HT204144>) als besonders einfache Möglichkeit etabliert. AirDrop® ermöglicht schnellen Datenaustausch von Fotos, Videos etc. zwischen iOS®-Geräten.
  - Bei unterschiedlichen Endgeräten kann der Upload auf eine (Schul-)Cloud-Plattform erfolgen.
  - Die Fotografien werden nun digital zugänglich gemacht (über die Schul-Cloud oder einen Online-Bilderdienst wie z. B. Google®Photos oder Imgur), wobei je nach Ausdrucksfähigkeit der Schüler eventuell auch Kommentare der Schüler zu den einzelnen Bildern denkbar wären.

### Materialhinweise

zur Ansicht



unterrichtsbegleitend



Übung, zur Differenzierung



Wortschatz lernen und trainieren

### Beschreibung

H5P ist eine kostenfreie Software, mit der Lehrer rasch interaktive Inhalte für ihre Schüler erstellen, teilen und nutzen können. Beispiele sind Lückentexte, Drag and Drop, interaktive Videos u. v. m. Alle Inhaltstypen sind miteinander kombinierbar, sodass vielfältige Lerninhalte entstehen können. Der große Vorteil von interaktiven Übungen im Fremdsprachenunterricht ist, dass sich Inhalte, hier Vokabeln, anschaulich darstellen lassen. Die Schüler üben so selbstgesteuert und auf ihre individuellen Bedürfnisse angepasst. Unmittelbare Rückmeldungen ermöglichen es, bewusster und zielgenauer zu üben.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Für den Lehrer: Computer mit Internetzugang und aktuellem Browser
- Für die Schüler: Computer oder Tablets oder PCs pro Schüler

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Wiederholung des Vokabulars zum Thema „Körper, Kleidung und Befinden“
- Vorbereitung: Zunächst registriert sich der Lehrer auf der Website von H5P (<http://H5P.org>).
- Mit Klick auf „My account“ gelangt man zur Schaltfläche „Create New Content“, wo nun eigene Aufgabentypen erstellt werden können.
- Die Vorgehensweise bei der Aufgabenerstellung ist im Wesentlichen immer gleich: Man wählt einen Aufgabentyp aus, entscheidet sich für einen passenden Titel, erstellt die Aufgabe und speichert sie ab.
- Am Beispiel eines Lückentextes sehen die Arbeitsschritte so aus:
  - Bei Title wird „My field bear“ eingegeben.
  - Bei „Task description“ wird der Arbeitsauftrag eingefüllt.
  - Im Field wird der Lückentext eingegeben, wobei die richtigen Lösungen mit

- Bei „Upload/embed a video“ wird auf das Pluszeichen geklickt und anschließend der Link des YouTube®-Videos eingegeben. Dieser kann aus der Adresszeile des Browsers übernommen werden.
- Nach Klicken auf „Step 2 – Add interactions“ können interaktive Elemente hinzugefügt werden. Hierzu wird im Video auf das dreieckige Play-Symbol geklickt. An der passenden Stelle wird das Video mit der Pause-Taste links unten angehalten. Viele verschiedene Aufgabentypen können nun eingefügt werden:

#### Text

Hier wird ein Text für einen bestimmten Zeitraum eingeblendet. Beispielsweise können so Begrüßungsnachrichten angezeigt werden oder für Videos, die im Plenum gezeigt werden sollen, Diskussionsanlässe gegeben werden.

#### Table

Eine Tabelle wird eingefügt; so sind kompliziertere Textformatierungen möglich

#### Link

Mit weiterführenden Links können Hintergrundinformationen angeboten werden.

#### Picture(s)

Mit visuellen Impulsen hinterlegt können weitere Diskussionspunkte angesprochen werden.

#### Statements

Drei Aussagen können angegeben werden, die erste ist die richtige

#### Single Choice Set

Hier wird zu mehreren Alternativen, von denen wiederum die erste richtig ist, eine Frage gestellt. Mehrere Fragen können aufeinander folgen.

#### Multiple Choice

Bei Multiple-Choice-Aufgaben kann bei falschen Antworten ein individuelles Feedback gegeben werden.

#### True/False-Question

Richtig- oder Falsch-Aufgabe.

#### Fill in the Blanks

Im Lückentext werden die korrekten Antworten in \*...\* gesetzt, wie schon oben erläutert.

#### Mark the Words

Zu markierende Wörter werden in \*...\* gesetzt.

#### Drag Text

Eine Lückentext-Aufgabe mit hineinschiebbaren Wörtern. Die Lücken werden wiederum mit \*...\* markiert.

#### Crossroads

Hier können Sprungmarken gesetzt werden, etwa um Teile des Videos nochmals zu hören, oder um direkt zum Ende zu

Download  
zur Ansicht



- Bei Videos sollten die Aufgaben und Texte im Zweifel immer etwas länger eingeblendet werden.
- Wenn viele Schüler gleichzeitig an unterschiedlichen Videoaufgaben arbeiten sollen, ist eine gute Internetanbindung der Schule vonnöten.

### Erweiterungen und Abwandlungen

H5P wird fortlaufend um neue Aufgabentypen erweitert; sämtliche Editoren für Aufgaben funktionieren aber nach einem ähnlichen Prinzip.

### Materialhinweise, Beispiele und Infoseiten

- Beispiellückentext mit H5P:  
<https://H5P.org/node/288316>
- Beispiel für ein interaktives Video mit H5P:  
<https://H5P.org/node/304848>
- Einführung in H5P in Moodle-Kursen am Beispiel der bayerischen Lernplattform Mebis:  
<https://www.youtube.com/watch?v=9K-C02GExc8>
- Weitere Anleitungen zu fortgeschrittenen Techniken in H5P:  
<https://www.lernkiste.org/tag/H5P/>



1



2



3



4

Download  
zur Ansicht



45 Minuten



Anwendung



aktiven und passiven Wortschatz aufbauen und erweitern

### Beschreibung

Word Clouds sind – wie der Name schon sagt – Wolken aus Wörtern. Auf Internetseiten wie WorditOut (<http://worditout.com>), Wordle (<http://www.wordle.net>) oder Wortwolken (<http://www.wortwolken.com>) können aus beliebigen Texten Word Clouds erzeugt werden. Allen vorgeschlagenen Webseiten gemeinsam ist die Vorgehensweise: Ein Text wird auf der Webseite eingefügt, einige Parameter können ausgewählt werden (Schriftart, Schriftgröße und Farbe) und schon erscheint eine ansprechende Darstellung der Wörter des Textes. Bei der Darstellung werden Wörter, die in einem Text oft vorkommen, besonders groß und auffällig gezeigt, sodass sie sofort ins Auge fallen. Die häufigsten Wörter bekannter Sprachen werden dabei automatisch gefiltert; die Erkenntnis, dass „the“ und „a/an“ besonders zahlreich in einem Text vorkommen, hätte auch wirklich nicht viel Wert. Mit der entstandenen Wolke lässt sich auf vielfältige Weise arbeiten.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablet pro Gruppe
- Computer, Beamer oder ein interaktives Whiteboard mit Internetzugang und eine ausgewählte Webseite zur Erstellung von Word Clouds (z. B. <http://worditout.com>)
- Ggf. (Online-)Wörterbücher, z. B. Dict (<https://www.dict.cc/>), um die wörtliche Bedeutung eines fremdsprachlichen Begriffs nachschlagen zu können

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Einstieg in das Thema „US Government“; in einer ersten Stunde soll das Vokabular erarbeitet werden, um in den darauffolgenden Unterrichtseinheiten tiefer in die Thematik einzusteigen.
- Vorbereitung: Der Lehrer wählt Texte (siehe „Materialhinweise“) aus, die exemplarisch für Strömungen in der amerikanischen Politik stehen.
- Zum Einstieg wählen die Schüler die vorbereiteten Texte als Links in Gruppenarbeit erstellen

- Quellen für aktuelle politische Texte sind insbesondere die Webseiten der größten US-Zeitungen und Nachrichtensender.

### Erweiterungen und Abwandlungen

Mehrere Gruppen können am selben Text arbeiten – eine Gruppe ergänzt dann lediglich bei der Präsentation fehlende Aspekte. So sind auch längere Quelltexte möglich.

### Analoge Alternative

Der Lehrer kann die Wortwolken auch selbst vorbereiten, auf Papier mitbringen und die Schüler komplett analog arbeiten lassen.



Beispiel einer Word Cloud

### Materialhinweise

- Nachrichten aus den USA für die Textauswahl:
  - CNN:  
<https://edition.cnn.com/>
  - NY Times:  
<https://www.nytimes.com/>
  - Fox News:  
<https://www.foxnews.com/>

1

2

3

Download zur Ansicht



45 Minuten



Erarbeitung



Informationen übersichtlich und ansprechend aufbereiten, Inhalte in der Fremdsprache vortragen und präsentieren

### Beschreibung

Mit Adobe® Spark Page (<https://spark.adobe.com/>) können auch ungeübte Schüler rasch attraktive Präsentationen zusammenstellen. Am Beispiel einer Unterrichtsstunde zur Wiederholung der landeskundlichen und touristischen Inhalte zum Thema „London“ soll die entsprechende Vorgehensweise geschildert werden.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablets mit Internetzugang pro Gruppe
- Computer und Beamer oder ⇒ interaktives Whiteboard zur Präsentation der Ergebnisse
- Für die Schüler werden auf Adobe® Spark (<http://spark.adobe.com>) Benutzerkonten eingerichtet. An Schulen, an denen im Rahmen des Kunst- oder Informatikunterrichts mit Adobe®-Produkten gearbeitet wird, übernimmt dies der Systembetreuer

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Aufbereiten von Informationen zum Landeskundethema „London“
- Vorbereitung: Die Schüler benötigen eine Adobe®-ID, d. h., sie müssen sich mit ihrer E-Mail-Adresse bei Adobe® registrieren.
- Zum Einstieg erklärt der Lehrer den Schülern, dass sie Präsentationen zum Thema „London“ zusammenstellen dürfen. Die Schüler arbeiten dazu in Gruppen zusammen.
- Der Lehrer führt die Schüler kurz in die Arbeitsweise mit Adobe® Spark Page ein:
  - Auf der Webseite Adobe® Spark (<https://spark.adobe.com/>) klicken die Schüler auf das große Plus auf der Webseite. Nur warten sie den Reiter „Web Pages“. Mit dem Tablet arbeiten die Schüler analog zur Arbeitsweise mit dem Computer via Adobe® Spark App.
  - Danach wählen sie ein Design für ihre eigene Web Page aus. Ist das erfolgt, muss zunächst ein passendes Bild für die Präsentation gewählt werden. Mit der Funktion „Photo“ und

### Mögliche Fallstricke und Tipps

- Um sicherzustellen, dass die Präsentationen sich stärker unterscheiden, kann man die Themen auch einschränken. Je nach Kenntnisstand der Schüler könnte man Gruppen zu den Unterthemen „shops, museums, transport“ etc. einteilen.
- Die Präsentationen werden nicht automatisch gespeichert. Wenn die Schüler nach dem ersten Export noch Änderungen anbringen wollen, müssen sie auf „Publish / Share / Update“ klicken.

### Erweiterungen und Abwandlungen

- Besonders stimmig wäre eine Unterrichtskonzeption wie oben dargestellt auch als Vorbereitung auf eine Englandfahrt, wobei dann eben Highlights der Reise ansprechend aufbereitet werden können. Auch zum krönenden Abschluss eines Landeskundekapitels kann man gut mit Adobe® Spark arbeiten.
- Adobe® Spark bietet neben Adobe® Page noch weitere Dienste an, mit denen man Videos und Bilder gestalten kann (siehe hierzu auch „3.7 Erklärvideos mit Adobe® Spark Video selbst gestalten“, S. 47). Hierzu benötigt man jedoch in der Regel mehr Zeit, da die Schüler zunächst Fotos oder Videos erstellen müssen, die anschließend weiterbearbeitet werden.

### Analoge Alternative

Präsentationen lassen sich natürlich auch auf unterschiedliche Weise analog gestalten: Die Schüler können ihre Fotos und Textinhalte auch als Plakate, Lapbooks oder einzelne Blätter einer Wäscheleine vorbereiten und präsentieren. Erfahrungsgemäß wird für die analoge Variante und das damit verbundene Basteln mehr Zeit benötigt – auch dann, wenn der Lehrer geeignetes Bildmaterial stellt.

### Beispiele und Infositen

- Beispiel für eine Adobe® Spark Web Page zum Thema „London“:  
<https://spark.adobe.com/page/t5UhP6UTxQyaB/>
- Tutorial zu Adobe® Spark Page:  
<https://youtu.be/gpfAHd1dfn0>

1

2

zur Ansicht



45 Minuten



Erarbeitung, Wiederholung



Vokabeln zu einem Wortfeld strukturieren und veranschaulichen

### Beschreibung

Zur Veranschaulichung von Beziehungen zwischen einzelnen Begriffen und Kollokationen sind in der Vokabelarbeit ⇒ Mindmaps äußerst beliebt. In den unteren Jahrgangsstufen wird häufig mit ⇒ „Word webs“ und ⇒ „Word clusters“ gearbeitet, während in höheren Klassen auch detaillierte Mindmaps verwendet werden. Lehrerzentrierte Vermittlungsverfahren, bei denen die Schüler eine Mindmap übernehmen, werden den Schülern nicht gerecht, denn eine Mindmap soll zum einen durch ihre Struktur helfen, den Wortschatz besser zu lernen, und zum anderen den individuellen Wissensstand der Schüler widerspiegeln. Beides gelingt erst dann, wenn die Schüler ihre eigene Mindmap erarbeiten oder in Gruppen mit anderen Schülern zusammenarbeiten und dabei ihre eigenen Ideen und ihr Vorwissen einbringen. Der große Vorteil von digital erstellten Mindmaps ist, dass die Schüler diese sehr gut überarbeiten können und Begriffe ohne Probleme verschieben können. Es gibt einige kostenlose Anbieter für Mindmap-Softwares oder Onlineplattformen, mit welchen Mindmaps problemlos erstellt werden können.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablet mit Internetzugang pro Kleingruppe (3-4 Schüler)
- Online-Anwendung zur Erstellung von Mindmaps (z. B. kostenfreie MindMup: <https://app.mindmup.com/map/new/1533729858585>)
- Alternativ: vorinstallierte Mindmapping-Software (z. B. Edraw MindMaster: <https://www.edrawsoft.com/download-mindmaster.php>)
- (Online-) Wörterbuch, z. B. Dict (<http://dict.cc>), um unbekannte Vokabeln nachschlagen zu können

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Erarbeitung und Strukturierung des Vokabulars zum Thema „Jobs“
- Vorbereitung: Vorherige Arbeit mit der gewählten Variante der Mindmapping-Software

- In einer Spionagephase darf jeweils ein Schüler jeder Gruppe zu den Nachbargruppen und sich dort Ideen und Anregungen holen.
- Zum Ende der Arbeitsphase werden die Mindmaps der Schüler verglichen: Welche Überbegriffe wurden häufig verwendet? Wurden Wörter nach Wortfamilien oder nach begrifflicher Ähnlichkeit sortiert?
- Zuletzt werden die Mindmaps fertiggestellt, den Schülern ausgedruckt oder in digitaler Form zugänglich gemacht.

### Mögliche Fallstricke und Tipps

- Bevor die Schüler sich an die Mindmaps machen, ist es sinnvoll, dass sie alle Wörter, die ihnen zu einem Wortfeld einfallen, in einem einfachen Brainstorming sammeln. Ein Schüler der Gruppe kann die Vokabeln als Schriftführer notieren.
- Da Vokabeln im Kontext einfacher zu behalten sind, sollte darauf geachtet werden, dass an möglichst vielen Stellen der Mindmaps nicht nur isolierte Einzelwörter stehen, also z. B. lieber „job market“ als nur „job“.

### Analoge Alternative

Mindmaps können natürlich auch auf Papier erstellt werden. Damit die Schüler ihre Mindmaps besser überarbeiten können, sollten sie entweder mit Bleistift oder Klebezetteln arbeiten. Die letzte Variante ermöglicht es den Schülern, die Klebezettel beliebig anzuordnen und die Anordnung und Struktur einfach zu verändern.

### Materialhinweis, Infoseite und Beispiel

- Business Standard-Artikel zur Beschäftigungssituation in Großbritannien.  
[https://www.business-standard.com/article/jobs/unemployment-reaches-record-low-in-uk-as-labour-shortage-hits-companies-118080860120\\_1.html](https://www.business-standard.com/article/jobs/unemployment-reaches-record-low-in-uk-as-labour-shortage-hits-companies-118080860120_1.html) 1
- Infos und hilfreiche Tipps zur Erstellung gelungener Mindmaps (in englischer Sprache):  
<https://mindmap.com/how-to-mind-map/> 2
- Beispiel Mindmap zum Thema „Jobs“:



Download zur Ansicht