

# Digitale Medien für den Unterricht: Englisch

30 innovative Unterrichtsideen



Bild: Maksim Shmeljov / stock.adobe.com



**LIEBE LESERIN, LIEBER LESER!**

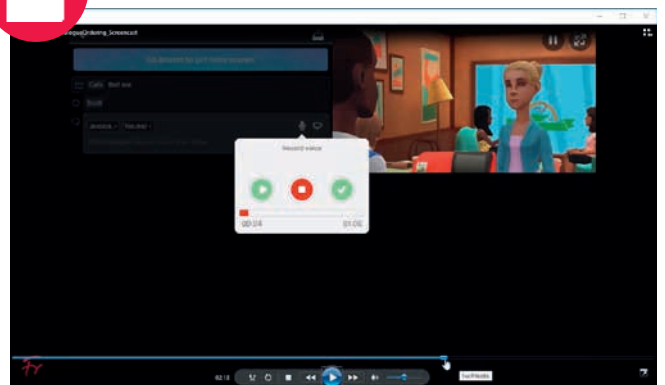
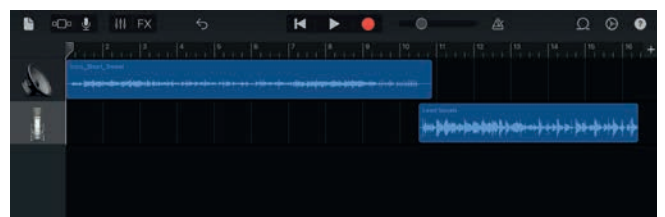
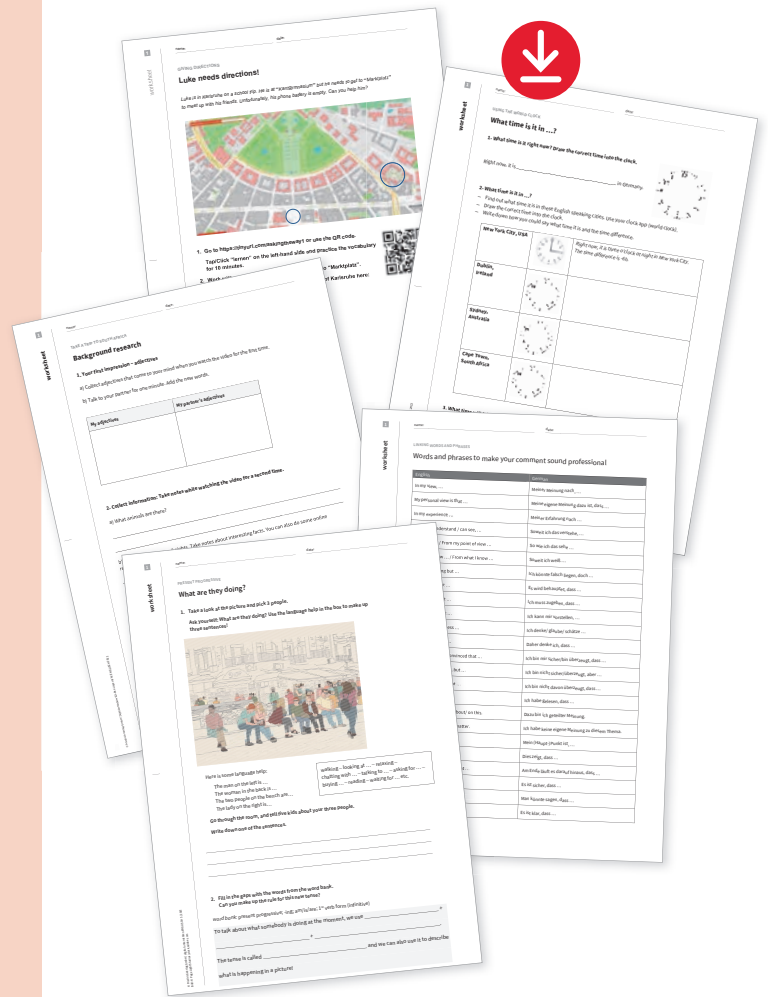
Mal eben was auf Social Media posten, eine Info in einer App checken, Videos gucken oder Podcasts lauschen – in ihrer Freizeit sind Jugendliche ständig in der digitalen Welt unterwegs. Warum sollte diese an den Schultoren enden? Laden Sie die digitalen Helferlein doch in Ihren Englischunterricht ein! Sie unterstützen bewährte Methoden und Arbeitsformen und sind aus Sicht der Schüler:innen auch noch cool dabei. Mit den digitalen Tools erweitern Sie Ihren Handlungsspielraum: Mit App & Co im Gepäck können Sie

- guten Unterricht planen und strukturieren, im Klassenraum *and beyond*
- Schüler:innen in allen Unterrichtsphasen aktivieren und sich selbst entlasten
- alle Kompetenzen fördern – besonders da, wo Schüler:innen häufig Schwierigkeiten haben
- authentische Materialien in Bild und Ton digital einbinden
- und einfach souverän unterrichten!

Dazu brauchen Sie keine Vorkenntnisse und keinen großen technischen Aufwand – wir erklären Schritt für Schritt, wie das geht. Mit diesen Unterrichtsideen erweitern Sie klassische Lehrwerks- und Lehrplanthemen um eine digitale Dimension und sind auf dem besten Weg in den Englischunterricht der Zukunft.

Fabian Lorenz,  
Herausgeber

Mit 40 Arbeitsblätter als pdf und in der editierbaren Word-Version sowie Videos und Hörtexten zum Download.



# Inhaltsverzeichnis

## Jahrgangsstufe 5 / 6

How can Luke get there? .....	4
We always have a big pool party!.....	6
What time is it in ...? .....	8
It's quiz time: London sights .....	10
May I have a cup of tea, please? .....	12
Remember those travel words .....	14
What are they doing? .....	16
Shopping dialogues .....	18
Ouch, my leg hurts! .....	20
May I ask you some questions, please? .....	22

## Jahrgangsstufe 7 / 8

U+I R BFFs, right? .....	24
A tour through London .....	26
You need to call an ambulance! .....	28
Welcome to New York City .....	30
It's easier than you think! .....	32

I am really annoyed .....	34
Hooray, it's labor day weekend! .....	36
Can you help me?.....	38
If I helped you ... ..	40
My favorite pastime activity!.....	42

## Jahrgangsstufe 9 / 10

Make your own news story! .....	44
Take a trip to South Africa! .....	46
Have you heard about ...? .....	48
Linking words and phrases .....	50
Taking action: No planet B! .....	52
A tragic accident! .....	54
How do social media affect YOUR life? .....	56
How can we live together peacefully? .....	58
Writing a blogpost .....	60
Who likes whom? .....	62

### Alle Downloads zu diesem Produkt

Bitte geben Sie den Code **d592412de** in das Suchfenster auf [www.friedrich-verlag.de](http://www.friedrich-verlag.de) ein, um die digitalen Materialien herunterzuladen.





# How can Luke get there?

## Wegbeschreibungen mit einem Hörtext und Quizlet üben



### Kurz-Info

**Jahrgangsstufe** 5 / 6

#### Material

- 2 worksheets
- Hörtext
- internetfähige Endgeräte, WLAN
- PC / Notebook + Beamer für die Lehrkraft

#### Fachbezogene Kompetenzen

- Wegbeschreibungen geben (mündlich und schriftlich)
- Wortschatz Wegbeschreibungen
- mit dem Wörterbuch arbeiten

#### Digitale Kompetenzen

- Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen

bewältigen und bedürfen keiner anspruchsvollen Grammatik. Den Grundstein bildet ein solides Vokabelwissen. Um diesen Lernprozess zu unterstützen bietet sich die Web-App Quizlet an.

### Einstieg

Zum Einstieg spielt die Lehrkraft den kurzen **Hörtext** „Luke needs directions“ ab, aus dem die Problemstellung klar wird: Der amerikanische Austauschschüler Luke hat die Gruppe seiner Mitschülerinnen und Mitschüler verloren und findet sich ganz allein vor dem Karlsruher Kantgymnasium wieder. Wahrscheinlich sind die anderen schon am Marktplatz – aber wie kommt er jetzt dort hin? Da können die Lernenden aushelfen ...

### Erarbeitung

Die Lernenden sehen einen Kartenausschnitt der Karlsruher Innenstadt, den die Lehrkraft an die Wand projiziert (<https://bit.ly/3aayNX8>). Nun sollen die Lernenden Luke vom Gymnasium zum Marktplatz schicken – verschiedenen Routen sind möglich.

Dazu erhalten die Schülerinnen und Schüler das **worksheet 1** und folgen dem dort angegebenen QR-Code oder der Internetadresse zu Quizlet. Dort nutzen sie die „lernen“-Funktion, um die für die Wegbeschreibung nötigen Wortbausteine zu trainieren. Während dieser Zeit leistet die Lehrkraft

Hilfestellung und überprüft, ob die Lernenden die Web-App richtig nutzen. Die Wortbausteine enthalten teilweise Leerstellen, die mit entsprechenden Straßennamen gefüllt werden müssen. Dies sollte den Lernenden anhand eines Beispiels an der Tafel klargemacht werden.

### Sicherung

Nach einer zehnminütigen Übephase zeichnen die Schülerinnen und Schüler unter Anleitung der Lehrkraft den Weg vom Kantgymnasium zum Marktplatz auf der Karte ein und beschreiben ihn dabei. Hierbei überprüft die Lehrkraft die korrekte Aussprache und Anwendung der Phrasen zur Wegbeschreibung.

### Erarbeitung 2

In der folgenden Arbeitsphase sollen die Lernenden zwei weitere Punkte auf der Karte (<https://geoportal.karlsruhe.de/stadtplan/>) finden. Dabei haben sie die Wahl, welche Orte sie ansteuern (**worksheet 2**). Alternativ kann die Klasse hier mit einem Stadtplan der eigenen Stadt arbeiten, die es für jede Stadt digital im Netz gibt. Daraus ergeben sich individuelle Lösungen sowohl für diese als auch für die nächste Aufgabe.

Die Erarbeitung dieser weiteren Punkte kann nun auf ganz vielfältige Weise erfolgen: Denkbar wäre die Produktion eines Rollenspiels, bei dem die Schülerinnen und Schüler abwechselnd in die Rolle des Luke oder des Erklärenden schlüpfen. Diese Rollenspiele können ganz ohne Hilfen, oder mit dem Quizlet als Unterstützung mündlich erarbeitet und schließlich präsentiert werden. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass die Schülerinnen sich gegenseitig Start und Zielpunkte auf

Wegbeschreibungen sind eine klassische Problemstellung in der Unterstufe mit hohem Realitätsbezug für die Lernenden: Es ist wahrscheinlich, dass die Schülerinnen und Schüler in ihrem weiteren Leben irgendwann einmal einen verirrtten Touristen oder eine Besucherin ihrer Stadt an deren Ziel lotsen müssen, das sie ohne Hilfe eines Ortskundigen nicht (so leicht) finden können.

Wegbeschreibungen sind meist mit einfachen sprachlichen Mitteln zu



### Der Unterricht im Überblick

#### 1. Wortschatzeinführung

Giving directions / asking the way

#### 2. Vertiefung

Wortschatzwiederholung und Transfer auf neue Situationen

## Mit Quizlet effektiv lernen und wiederholen



Mit Screencast

Die Web-App Quizlet ([www.quizlet.com](http://www.quizlet.com)) ist nichts anderes als ein digitaler Karteikasten. Die Vorteile liegen auf der Hand: die Karteikarten können von der Lehrkraft erstellt werden und liegen zentral, für alle erreichbar, im Netz. Die Lernenden müssen sich dafür einmal bei Quizlet per Mailadresse kostenlos registrieren. Sie können dann die Inhalte der Kärtchen mithilfe verschiedener Spiele lernen und ihr Wissen überprüfen. Natürlich können auch die Lernenden selber Kärtchen mit selbst gewähltem Wortschatz in Quizlet anlegen. Nachdem ein kostenloser Account erstellt ist, können Lehrkräfte unmittelbar mit der Erstellung eines Kartensets beginnen. Am schnellsten lässt sich dies mithilfe einer zuvor angelegten Excel-Tabelle erledigen. Die Begriffe können so vollautomatisch hochgeladen werden. Mit der Lehrerversion lassen sich unter anderem Klassen und Kurse anlegen und deren Lernfortschritt unmittelbar überprüfen. Neben den selbst erstellten Karteikarten finden sich schon unzählige fertige Sets zu allen erdenklichen Themen auf der Webseite. Eine Erläuterung (Screencast), wie Quizlet funktioniert, können unter <https://www.friedrich-verlag.de/> mit dem Downloadcode d592412de herunterladen.



der Karte vorgeben und dann den Weg des jeweiligen Partners oder der Partnerin mündlich mithilfe der Phrasen beschreiben. Diese Variante ist auch als Quiz mit der ganzen Lerngruppe denkbar.

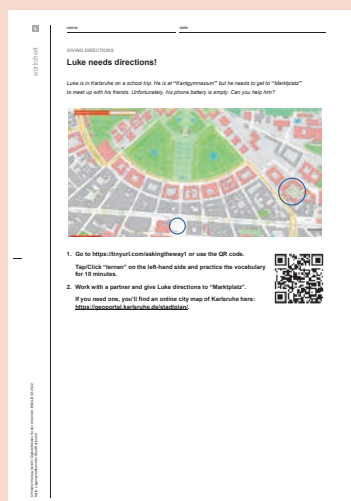
Je nach verfügbarer Zeit im Unterricht lässt sich als Sicherung eine Präsentationsphase anschließen.

Abschließend muss eine der Lösungen auch verschriftlicht werden. Während der gesamten Erarbeitungsphase dürfen die Schülerinnen und Schüler die Karteikarten im Quizlet unterstützend zu Rate ziehen.

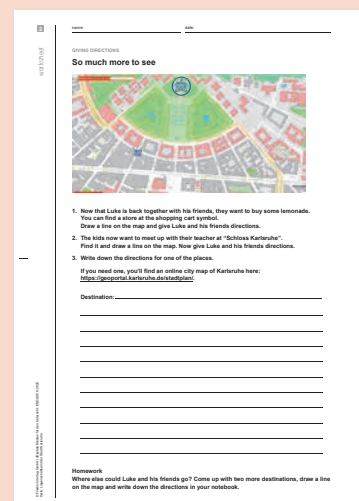
### Hausaufgabe

Als Hausaufgabe suchen sich die Lernenden zwei weitere Punkte auf der Karte heraus und erstellen eine Wegbeschreibung dazu.

Wie kommt man in Karlsruhe vom Kant-Gymnasium zum Marktplatz, wenn man sich nicht auskennt? Die Lernenden beschreiben den Weg und üben passende Wendungen mit Quizlet (Karte: © Liegenschaftsamt der Stadt Karlsruhe)



worksheet 1: Luke needs directions



worksheet 2: So much more to see  
Hörtext: Luke needs directions



# We always have a big pool party!



## Eine Übungsstunde zu Adverbien mit digitalen Werkzeugen gestalten



### Kurz-Info

Jahrgangsstufe 5 / 6

#### Material

- internetfähige Endgeräte, WLAN
- PC / Notebook + Beamer für die Lehrkraft
- Anschriebe für den Classroom-screen
- Bilddatei Screenshot Fake Chat App
- fakechat-Datei

#### Fachbezogene Kompetenzen

- Gewohnheiten mithilfe von Adverbien ausdrücken
- eine Chatnachricht verfassen

#### Digitale Kompetenzen

- eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- mithilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren

Die Einladung zu einer Geburtstagsparty bildet den thematischen Rahmen der Stunde. Das Thema ist lebensnah und motivierend – alle Lernenden können Ideen und Erfahrungen einbringen.

### Wichtige Vorbereitungen

In der Unterrichtsstunde kommen gleich zwei tolle digitale Werkzeuge zum Einsatz: der Classroomscreen sowie die Webapp Fake Chat App. Bitte laden Sie zunächst alle benötigten Downloadmaterialien (siehe Material im Kasten links) zu diesem Artikel herunter. Die fakechat-Datei müssen Sie den Lernenden über das Lernmanagementsystem der Schule oder auf andere Weise (z. B. per E-mail) für die Stunde zur Verfügung stellen (siehe Erarbeitung 2).

### Einstieg

Als Einstieg in die Stunde wiederholen die Lernenden noch einmal ihre Geburtstage. Mithilfe des Classroomscreens (<https://app.classroomscreen.com>) wird dafür als Erinnerung noch einmal die entsprechende Satz- und Sprechstruktur an die Wand projiziert. In einer *milling around activity* gehen die Lernenden durch den Raum und teilen einer vorher vereinbarten Anzahl an Mitschülerinnen und -schülern ihren Geburtstag mit. Dabei greifen sie auf die vorgegebene Struktur zurück.

### Erarbeitung und Sicherung 1

Die Lehrkraft fügt nun den Fake-Chat-App-Screenshot (siehe Material sowie Bild rechts) in den Classroomscreen ein. Gemeinsam wird der Inhalt der darin abgebildeten Textnachricht von Nathaniel Waters besprochen.

Danach lenkt die Lehrkraft die Aufmerksamkeit auf die Zeit-Adverbien im Text. In einer *think-pair-share*-Runde untersuchen die Lernenden, wo im Satz diese Adverbien stehen. Als Hilfe können die folgenden Möglichkeiten in einem Textfeld am Classroomscreen vorgegeben werden:

- Sie stehen nach dem ersten Wort eines Satzes.
- Sie stehen in der Mitte des Satzes.
- Sie stehen immer direkt vor dem Verb.
- Sie stehen immer am Ende eines Satzes.

Einige Tandems werden in der *share*-Phase sicherlich Möglichkeit a) als Lösung auswählen. Dann sollte besonders auf den abschließenden Fragesatz in der Textnachricht eingegangen werden. Dort wird sehr gut sichtbar, dass das Adverb direkt vor dem Vollverb des Satzes bzw. der Frage stehen muss.

### Erarbeitung 2

Mithilfe internetfähiger Endgeräte navigieren die Lernenden nun auf die Seite <https://fakechatapp.com>. Dafür kann ihnen ein entsprechender QR-Code zur Verfügung gestellt werden. Auf der Webseite klicken die Lernenden auf das Diskettensymbol und wählen dann den Befehl „open conversation ...“, um die fakechat-Datei auf ihren Endgeräten zu öffnen. Sie haben nun Zugriff auf den bereits bekannten Chatbeginn



### Der Unterricht im Überblick

#### 1. When is your special day?

Ordinalzahlen im Rahmen des Themas *birthday* einführen und erarbeiten

#### 2. We always have a big pool party!

Sich in einem fiktiven Chatverlauf über Geburtstagsparty-Gewohnheiten austauschen (*always, often, sometimes, never*)