

- 1.1. Einsatz von Edu-Apps im EFL Classroom zur Motivation und Information, dabei steht es darum, Apps zu finden, die für die jeweiligen Lerngruppen geeignet sind, ohne Spielereien, sondern mit klarer Zielsetzung z.B. in [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org)

Neben Zuordnungsübungen finden sich auch weitere aus Autorenwerkzeugen wie HotPotatoes oder JCLic bestens bekannte Aufgabenformate wie Multiple Choice-Tests, Kreuzworträtsel, Anordnen von Objekten auf einer Zeitleiste, die aber bei LearningApps.org allesamt die Nutzung verschiedener Medienformate zulassen.

Es gibt auch gänzlich neue Aufgabenformate, welche konsequent bestehende Web 2.0-Dienste nutzen. So können zum Beispiel Kulturgüter auf einer über GoogleMaps eingebundenen Karte einzelnen Standorten zugeordnet werden. Oder Filme können an beliebigen Stellen unterbrochen werden und für die Lernenden Fragen oder auch ganze Aufgaben zur Bearbeitung eingeflechtet werden. Damit wird eine aktive Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schülern mit den Inhalten eines Films unterstützt.

Neben der Nutzung einfacher Formatvorlagen und der Entwicklung eigener Aufgabentypen bietet LearningApps.org sechs weitere nützliche Werkzeuge, die einzeln genutzt oder in eine bestehende Website, ein Wiki oder eine Lernplattform eingebunden werden können. Dazu zählen eine Pinnwand, auf welcher neben Texten und Bildern auch Audios und Videos gepostet werden können, oder ein Werkzeug zum Erstellen von Mindmaps.

Lernbausteine können privat oder im Rahmen einer Klasse verwaltet oder genutzt werden, sie können aber auf der Plattform auch veröffentlicht und so anderen Lehrpersonen zugänglich gemacht werden. Das Spektrum der Verwendungsarten der Apps ist sehr breit und trägt den methodisch-didaktischen Anforderungen an Lernressourcen im Web 2.0 Rechnung: Nutzung auf mobilen Geräten, einfacher Austausch und Möglichkeit zur Einbettung in bestehende Plattformen. Einzelne Lernbausteine können

direkt über einen Weblink aufgerufen werden oder über Schnittstellen wie SCORM in Lernplattformen oder digitale Lehrmittel zum Beispiel mit iBookAuthor eingebunden werden.

Mit LearningApps.org steht den Schulen ein kostenloses Autorenwerkzeug zur Verfügung. Die einfache Bedienung schafft Anreize, vermehrt das multimediale Potential des Web 2.0 im eigenen Unterricht zu nutzen. Der Grundstein des Erfolgs von LearningApps.org liegt im Zusammenspiel von innovativen Softwareentwicklern und erfahrenen, für Neues offenen Lehrpersonen; ein weiterer Schritt zu einer Kultur des Lernen 2.0.

- 1.2. Popplet: Popplet ist ein freies Werkzeug zum gemeinsamen Brainstorming, Präsentieren und Darstellen von Ideen und Gedanken in sogenannten Popplets mit Text, Bild, Video, Zeichnungen und deren Beziehungen zueinander. Der Präsentationsmodus ist eher ungewöhnlich für ein Mindmapping Tool, aber sehr praktisch.  
[www.popplet.com](http://www.popplet.com) im App Store

- 1.3. Padlet: [www.padlet.com](http://www.padlet.com)  
Padlet ist ein digitales Tool, sozusagen eine interaktive Tafel. SuS können diese zugangsfrei (per Link) bearbeiten. Hier gibt es 5 unterschiedliche Formate, unter anderem Sammlung und Kommentierung von Wissen (Wall) oder eigenen Sortierung über das Wischen von Inhalten.

4. Audioboo: [www.audioboo.com](http://www.audioboo.com)

Audiowerkzeug für den Unterricht zur Erstellung und zum Teilen von Podcasts, für interviews, summaries, audio newsletter etc.

5. Tripline : [www.Tripline.net](http://www.Tripline.net) Damit kann man zum Beispiel Reisen planen und dort interactive Städte oder Sehenswürdigkeiten, Fotos, Videos etc. einbetten und Infos einbinden

6. Glogster: [www.edu.glogster.com](http://www.edu.glogster.com) Glogster ist ein Web 2.0 Tool zum Erstellen vom interaktiven Postern (= Glogs), in denen Texte, Bilder, Videos und Musik in sehr plakativer Art integriert

werden können. • Zur Zusammenarbeit im Klassenverband gibt es das Tool Edu.Glogster Methodisch-didaktische Einführung • Der Lehrer gibt einen Rechercheauftrag zu einem Thema, über das die Schüler ihre Glogs erstellen sollen. Dabei sollte der Lehrer die Mindestanforderungen definieren. Dies kann bereits über ein Lehrerglog passieren. • Die Schüler loggen sich anonym in das Web2.0-Tool ein und erstellen ihre Glogs. (<http://edu.glogster.com>) • Danach können die Schüler die Glogs ihrer Klassenkameraden aufrufen und gegenseitig kommentieren.

**7. Augmented Reality / Virtual Reality** Erweiterte Realität bezeichnet, versteht man die Integration von digitalen Zusatzinformationen in Live-Videos oder die Umgebung des Benutzers in Echtzeit. Im Grunde genommen blendet AR neue Informationen in ein vorhandenes Bild ein. Einer der ersten kommerziellen Einsatzzwecke von AR sind im Fernsehen übertragene Sportveranstaltungen. Dort lassen sich mit dieser Technik zum Beispiel beim Fußball bestimmte Laufwege einzelner Spieler verdeutlichen oder Abseitspositionen klären.

**8. Flipped Classroom:** „Flipped Classroom“ ist eine Methode um Schülern effizienter Wissen zu vermitteln. Das Anschauen der Videos/Podcasts oder auch Präsentationen bietet den Schülern eine anschaulichere Variante gegenüber dem Frontalunterricht und macht mehr Spaß. Jeder kann sich spezifisch nach seiner Auffassungsgabe die Videos mehr oder weniger oft anschauen, bis man es verstanden hat. Auch durch die eigenständige Problemlösung werden Zusammenhänge schneller begriffen und können besser angewandt werden.