

Pupil iPad #2

Make It



Mit *Make It* können Lehrer*innen und Schüler*innen klassische Übungen für den Sprachunterricht entwerfen, z.B. Satzbauübungen und Zuordnungsspiele.

Zum Kennenlernen dieser App:

- Nachdem Sie die App geladen haben, wählen Sie das Projekt "DemoQuiz. Basic Spanish" unter "Meine Projekte" und spielen Sie die Übungen durch.
- Versuchen Sie, Ihre eigene Übung zu erstellen! Wählen Sie unter "Projekte" das Plusymbol (+) "Neues Projekt", geben Sie einen Namen ein (z.B. Test, Test 1 etc.) und erstellen Sie ein Quiz mit Übungen Ihrer Wahl.

Pupil iPad #3

Kahoot!



Kahoot! ist eine interaktive Quiz-App, die die Möglichkeit bietet, eigene Quizze zu selbstgewählten Themen zu entwickeln und gemeinsam mit Peers bzw. in einer Gruppe zu spielen. Im Klassenzimmer oder virtuellen Raum können Lernende so beispielsweise mit ihrem eigenen Gerät an einem live von der Lehrkraft gesteuerten Quiz teilnehmen und mit der App Antworten auf die gestellten Fragen geben.

Zum Kennenlernen dieser App:

- Kreieren Sie ein eigenes Quiz zu einem Thema Ihrer Wahl. Klicken Sie dazu in der unteren Leiste der App auf „Erstellen“.
- Spielen Sie gemeinsam als Workshop-Partner*innen ein Quiz. Unter „Library“ - „Study“ finden Sie Kahoots, die im Unterricht sinnvoll eingesetzt werden könnten. Klicken Sie auf „Spielen“ und wählen Sie den Spielmodus „Challenge aufgeben“ aus. Eine*r der zwei Spielenden gibt auf der Website www.kahoot.it den vom Host mitgeteilten Code in Ihr persönliches Smartphone ein.

Pupil iPad #4

Quizlet



Lehrkräfte und Schüler*innen können ihre eigenen Karteikarten erstellen und mit verschiedenen Spielen und Übungen in der App üben. Die App merkt sich, welche Wörter den Lernenden leicht oder schwer fallen und passt die Häufigkeit, mit der die Lernenden mit Begriffen konfrontiert werden, entsprechend an.

Zum Kennenlernen dieser App:

- Laden Sie eines der Lernsets, das unter dem Suchbegriff "Australien" erscheint und probieren Sie die verfügbaren Aktivitäten aus.
- Suchen Sie nach neuen Lernsets (Profi-Tipp: Suchen Sie nach den Namen eines Lehrbuchs, das in bayerischen Klassenzimmern verwendet wird).
- Erstellen Sie Ihr eigenes Lernset.

Pupil iPad #10

Wonderscope



Erleben Sie eine Kindergeschichte in Augmented Reality!

Zum Kennenlernen dieser App:

- Sobald die App geladen ist, probieren Sie die Geschichte „Clio’s Cosmic Quest“ aus
- Das gemusterte Papierquadrat auf dem Tisch kann zur Verankerung der Geschichte verwendet werden.
- Sie werden auch aufgefordert, in das Gerät zu sprechen.
- Wenn Sie fertig sind, klicken Sie bitte auf das Menü in der oberen linken Ecke und dann auf „Home“, damit die nächste Person die Geschichte von vorne beginnen kann.

Pupil iPad #7

Papers, Please



In Papers, Please schlüpfen Spielende in die Rolle eines namenlosen Bürgers des totalitären, fiktiven Staats Arstotzka. Zu Beginn wird einem durch den Staat der Beruf eines Kontrolleurs an einem Grenzübergang zugewiesen, an dem man von nun an jeden Tag entscheiden muss, ob Reisende den Grenzübergang passieren dürfen oder nicht. Hierbei wird man fortlaufend vor schwierige moralische Entscheidungen gestellt.

Zum Kennenlernen dieser App:

- Starten Sie ein neues Spiel und versuchen Sie, einige Tage zu überleben. Wie könnte man digitale Texte mit spielerischen Elementen sinnvoll im Unterricht einsetzen?

Pupil iPad #1

AI Dungeon

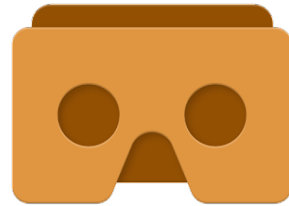


Oberflächlich betrachtet handelt es sich bei "AI Dungeon" um ein klassisches Textadventure, ein in den 80er Jahren beliebtes Genre von digitalen Spielen. Aber wenn man genauer hinsieht, erfährt man, dass die App mit künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen entwickelt wurde, um eine endlose computergenerierte Geschichte in Abhängigkeit von den Benutzeraktionen, die Sie eintippen.

Zum Kennenlernen dieser App:

- **Erste Schritte:** Klicken Sie auf „+ NEW“ in der rechten Ecke. → Klicken Sie auf "WORLDS" oder „PROMPTS“ und folgen Sie den Anweisungen.
- **Textabenteuer spielen:** In diesem Spielgenre können Sie einfache Aktionen eintippen, um zu bestimmen, was Ihre Figur als Nächstes tut. Sie könnten zum Beispiel tippen: „Move north“ / „Cast a spell“.

iPod #1



App laden.
Gerät in die VR-Box legen.

iPod #2

Pupil iPad #9

Keep Talking and Nobody Explodes



Keep Talking and Nobody Explodes ist eine spielerische ‚Information Gap‘ Aufgabe, bei der zwei Personen zusammen versuchen, eine Bombe zu entschärfen. Eine Person hat die Bombe (auf dem iPad) und die andere die Anleitung zum Entschärfen (auf Papier: „Bomb Defusal Manual“).

Zum Kennenlernen dieser App:

Öffnen Sie die erste Bombe „The First Bomb“. Hier gibt es drei Module, die gelöst werden müssen. Die Lösung findet sich im „Bomb Defusal Manual“. Versuchen Sie, gemeinsam als Workshop-Partner*innen die Bombe zu entschärfen, indem Sie sich gegenseitig Fragen stellen und beantworten. Vor dem ersten Spielen ist es sinnvoll, einen Blick auf die dritte Seite des Manuals zu werfen. Bei Unklarheiten können Sie sich gerne an die Assistent*innen wenden.

Pupil iPad #8

Texting Story



Texting Story ermöglicht es, eine Konversation in einem Messenger zu simulieren. Dies kann zur Förderung von digitaler kommunikativer Kompetenz dienen, bietet aber auch die Möglichkeit, eine neue Form von narrativem Text zu erstellen, der eine Geschichte rein durch Kurznachrichten erzählt.

Zum Kennenlernen dieser App:

- Erstellen Sie eine Konversation zwischen zwei Personen, die normalerweise im Klassenzimmer schauspielerisch umgesetzt werden würde (z.B. Zwischen Käufer und Verkäufer).
- Versuchen Sie, eine kurze Geschichte über Text zu erzählen (Gruselgeschichten eignen sich hierfür besonders gut).

Pupil iPad #5

Book Creator



Mit Book Creator können Schüler*innen selbst einfach Ebooks zu verschiedensten Themen erstellen. So können sowohl narrative digitale Texte als auch kleine Grammatiktutorials erstellt werden. Hierbei liegt der Fokus auf Sprachbewusstsein und Kreativität. Die erstellten Bücher können dann zum Lernen verwendet oder selbst als Primärtext analysiert werden. **Hinweis:** Bitte speichern Sie Ihre Ergebnisse auf dem Tablet.

Zum Kennenlernen dieser App:

- Schauen Sie sich das bereits vorhandene Tutorial *Getting Started - A Short Tutorial* an.
- Erstellen Sie ein eigenes Buch, indem Sie die Geschichte eines beliebigen Buches aus dem Bücherregal des TEFL-Labs als E-Book kreieren ODER erstellen Sie ein Buch, das eine grammatische Regel erklärt (z.B. Conditional Clauses).

Teacher iPad #1

Classroom



Teacher iPad #2

Quik by GoPro

