

Tooltipps: Apps und Webseiten für sprachliche Fächer

DigiBitS-Code: 42592

Seite 1 von 3

Auf einen Blick:

Klassenstufen: 1-10

Fachbereich: Lesen, Schreiben, Sprechen

Vorkenntnisse: nicht notwendig

Kosten: Die Nutzung ist in der Regel kostenfrei. Sofern nicht, werden die Preise aufgeführt.

Medien und Materialien: PCs, Tablets, Internetzugang, bei Apps: Zugang zum Apple AppStore oder zum Google PlayStore

Datenschutz: Alle Apps können sicher im Unterricht verwendet werden. Sofern es ein Risiko gibt, ist dieses angegeben.



Einsatz im Unterricht:

Die hier vorgestellten Apps und Webseiten eignen sich für den Einsatz in den Fächern Deutsch, Englisch und in den weiteren sprachlichen Fächern. Prüfen Sie, ob der Einsatz der Apps und Webseiten in den Fächern Deutsch als Fremd- oder Zweitsprache (DaZ/DaF) möglich ist. Viele Anwendungen können zusätzlich auch im Kunst- oder Musikunterricht oder in einem fächerübergreifenden Projektunterricht eingesetzt werden. Einige Apps finden in der Grundschule ihre Anwendung, andere eher in der Sekundarstufe I.

Didaktische Ziele

Die Programme und Internetseiten unterstützen die sprachliche Bildung der Schüler*innen: Sie lernen, sich korrekt mündlich und schriftlich auszudrücken und miteinander zu kommunizieren – verantwortungsbewusst und reflektiert. Einige Apps und Webseiten können auch dafür genutzt werden, das Zuhören zu fördern. Mit zahlreichen Apps und auch vielen Webseiten werden Schüler*innen selbst kreativ und entwickeln eigene Erzählungen. Schüler*innen erwerben dabei auch Medienkompetenzen: Sie wenden digitale Recherche- und Suchstrategien an, nutzen digitale Programme, um Comics oder Geschichten zu produzieren. Schließlich setzen sie sich mit digitalen Medienangeboten auseinander und analysieren Fake News.

Methodische Einbindung

Planen Sie vorab, mit welchen Fragestellungen, Aufgaben, Methoden und Sozialformen die Apps zum Einsatz kommen (z.B. Einzel- oder Gruppenarbeit) und wie die Ergebnisse im weiteren Verlauf des Unterrichts verwendet werden. Die Schüler*innen erhalten auf diese Weise eine konkrete Zielperspektive bei der Nutzung der Apps und Webseiten. Überlegen Sie, ob Sie mit den Anwendungen gelerntes Wissen vertiefen wollen oder in eine Thematik einführen.

Die Apps und Webseiten können in der Klasse über Kurz-Links oder QR-Codes für alle Schüler*innen zugänglich gemacht werden, sodass ein Suchen in Suchmaschinen oder App-Stores nicht mehr notwendig ist. Wir empfehlen, die Schüler*innen in die Bedienung der jeweiligen Apps einzuführen und Fragen zur Nutzung oder Bedienung dabei zu klären.

Technische Voraussetzungen


Für die Apps werden Smartphones benötigt. Ein Mangel an schul-eigenen Geräten lässt sich möglicherweise mit dem BYOD-Ansatz überbrücken. „Bring Your Own Device“ bedeutet, dass im Unterricht die privaten mobilen Endgeräte der Schüler*innen verwendet werden. Prüfen Sie diese Möglichkeit mithilfe der DigiBitS-Checkliste „Smartphone und Apps in der Schule – organisatorische Fragen“ ([DigiBitS-Webcode: 42254](#)) und sichern Sie sich auf jeden Fall rechtlich ab.






Tooltipps: Apps und Webseiten für sprachliche Fächer



DigiBitS-Code: 42592


Seite 2 von 3

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
Woxikon Wörterbuch-App http://misc.woxikon.de/apps.php	1337 UGC GmbH	Android	1-6	Woxikon ist ein multilinguales Wörterbuch und Lexikon von Übersetzungen, Synonymen und Abkürzungen. Darüber hinaus bietet die App Konjugationstabellen und Begleittexte zur Grammatik.
Medienkompetenzen:  Informieren				

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
Learning Snacks GO/ learning-snacks.de https://www.learningsnacks.de	Learning Snacks GmbH	Android, iOS, Webseite	3-6	Mit Learning Snacks können kurze „Wissenshäppchen“ erstellt und ausprobiert werden. Die Inhalte werden in einer Art Chat-Format als Frage-Antwort-Spiel dargestellt.
Medienkompetenzen:  Kommunizieren,  Informieren				Datenschutz: Die Nutzung ist sicher möglich, für die Erstellung ist eine Registrierung mit einer E-Mail-Adresse notwendig.

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
Knietzsches Geschichtenwerkstatt https://www.planet-schule.de/sf/multimedia-lernspiele-detail.php?projekt=knietzsches-geschichtenwerkstatt	SWR	Android (nur für Tablets), iOS (nur für iPads), Windows (auch für Schulserver)	1-6	Mit der App können Kinder eigene Geschichten erfinden und erzählen. Dafür stehen über 70 Figuren und mehr als 80 Gegenstände zur Verfügung. Dabei fördert die App gezielt Kreativität und unterstützt spielerisch beim Erzählen.
Medienkompetenzen:  Produzieren,  Präsentieren				

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
Toontastic 3D https://toontastic.withgoogle.com	Google	Android, iOS	2-6	Mit der App lassen sich kinderleicht Trickfilme erstellen. Es stehen zahlreiche Schauplätze und Charaktere zur Verfügung. Zur Förderung der Kreativität können diese auch selbst gezeichnet werden.
Medienkompetenzen:  Produzieren,  Präsentieren				Datenschutz: Beim Aufnehmen der Szenen wird automatisch ohne Hinweis das Mikrofon eingeschaltet und nimmt alle Hintergrundgeräusche auf. Zusätzlich wird der Zugriff auf Kamera, Kontakte, Mikrofon und Speicher verlangt.


Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
Ohrenspitzer https://www.ohrenspitzer.de	Stiftung Medienkompetenz Forum Südwest, Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz	Webseite	1-6	Kinder haben viel Spaß am Hören, müssen ihren Hörsinn jedoch auch erst kennenlernen. Durch bewusstes Hinhören in alltäglichen Situationen finden Kinder einen reflektierten Zugang zu der Welt der Töne, der Geräusche und der Stimme – ohne visuelle Reize.
Medienkompetenzen:  Analysieren,  Reflektieren				





Tooltipps: Apps und Webseiten für sprachliche Fächer

DigiBitS-Code: 42592

Seite 3 von 3

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
KryptoKids https://krypto-kids.de	Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW	iOS	3-6	In einer fesselnden Detektivgeschichte werden Kinder dazu eingeladen, durch Ausprobieren und Erforschen hinterlistigen Datendieben auf die Spur zu kommen. Dabei wird in drei verschiedenen Kapiteln ein Grundverständnis von Privatsphäre, Verschlüsselung und Datensicherheit geschaffen, um von Beginn an zur Selbstbefähigung beizutragen.
Medienkompetenzen:  Schützen				

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
ComicLife 3 https://www.comicliflife.eu	plasq LLC	iOS, Windows, Mac	5-10	Mit Comic Life können Schüler*innen auf sehr einfache Weise Bildergeschichten, Comics oder bebilderte Anleitungen erstellen. Per Drag and Drop lassen sich schnell attraktive Layouts gestalten, Bilder und entsprechende Textfelder oder Sprechblasen hinzufügen. Comic Life bedient sich hierbei in der internen Bildergalerie oder greift direkt auf die Kamera zu.
Medienkompetenzen:  Produzieren,  Präsentieren				Datenschutz: Das Hochladen von lizenzierten Fotos aus dem Internet kann zu urheberrechtlichen Problemen führen. Wir empfehlen die Nutzung von lizenzfreien Bildern. Mit dem Hochladen von eigenen Fotos können Standorte oder personenbezogene Daten übermittelt werden. Kosten: 5,49 Euro (iOS), 13,99 Euro (Schullizenz für Windows oder Mac)

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
Fake News Check https://www.neue-wege-des-lernens.de/projekte/fake-news-check	Neue Wege des Lernens e.V.	Android, iOS	5-10	Der in Kooperation mit dem Niedersächsischen Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ) entwickelte Fake News Check kann Schüler*innen dabei unterstützen, Fake News im Netz zu erkennen. Die App identifiziert Fake News dabei nicht automatisch, sondern hilft, wichtige Fragen zu stellen, um sie durch angeleitetes Nachdenken von echten Nachrichten unterscheiden zu lernen.
Medienkompetenzen:  Analysieren,  Reflektieren				

Die „Tooltipps: Apps und Webseiten für sprachliche Fächer“ wurden in Kooperation mit jugendschutz.net erstellt, dem gemeinsamen Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet.

