

Liebe Leserinnen und Leser,

wenn man es ganz streng nimmt, kann digitales Lernen eigentlich nur in einer Maschine stattfinden: Ein Computer oder eine Künstliche Intelligenz zieht ihre Schlüsse aus Informationen, die entweder im Zustand 0 oder dessen Gegenteil 1 vorliegen. Wie gut, dass die Gehirne unserer Schüler:innen so viel bunter, komplexer und lebendiger sind! Dennoch lassen sich die Vorteile der digitalen Helfer dazu nutzen, um Lernprozesse von Menschen zu unterstützen. So können sie Arbeitsprozesse strukturieren, Austausch vereinfachen, Präsenzunterricht entlasten oder Modelltexte produzieren, von denen sich Sprachmaterial übernehmen lässt. Das spielt Menschen frei, um kreativ mit anderen an komplexen Aufgaben zu arbeiten – und dabei nichts unhinterfragt zu lassen. Denn diese Art der Zusammenarbeit ist die Zukunft in Schule und Arbeitswelt. Nicht selten entstehen dabei auch digitale Lernprodukte. Bei all dem sind Sie als Lehrperson nach wie vor der Dreh- und Angelpunkt: Integrieren Sie digitale *tools* und Medien in Ihre Unterrichtsplanung, um Lerngelegenheiten gezielt zu erweitern.

**Im Abo enthalten:
Unterricht Englisch
digital**

**So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe:
<https://fr-vlg.de/fue>**

Solveig Möhrle

SOLVEIG MÖHRLE
Redaktion



Alle Downloads zu dieser Ausgabe

Bitte geben Sie den Code in das Suchfenster auf

www.friedrich-verlag.de ein, um alle Downloads dieser Ausgabe herunterzuladen.

BASISARTIKEL

DIKR BEYER | THOMAS STRASSER

- 2 Cutting-edge, creative, connected**
Aufgabenformate, Lernprozesse und Lernprodukte digital unterstützen

METHODE IM FOKUS

ALEXANDER HALLET | ALICIA BANKHOFER

- 8 Mit KI-Tools das Schreiben narrativer Texte fördern**

MAGAZIN

RICARDO RÖMHILD

- 47 Why is the sky blue?**
Wortschatz und Kommunikationsstrategien: Sachverhalte adressatengerecht erklären

- 49 Autor:innen** | Impressum

Herausgegeben von
DIRK BEYER und THOMAS STRASSER

UNTERRICHT

NILGÜL KARABULUT-KLÖPELT | DIRK BEYER

- 12 This is how hockey works** 5./6. Schuljahr
Flipped classroom: Erklärvideos über My favourite sport erstellen

DIRK BEYER

- 16 Escaping Middle School** 7./8. Schuljahr
Mit einem escape game zum Roman *Middle School – The Worst Years of My Life* Leseverstehen unterstützen

THOMAS STRASSER | TORBEN SCHMIDT

- 20 Don't trust the machine?** ab 8./9. Schuljahr
KI für das Schreiben von Beschwerdetexten nutzen und reflektieren

ROSWITHA HENSELER | STEFAN MÖLLER

- 28 Let's see what's inside** ab 8. Schuljahr
Unboxing videos zur TV-Serie *Wednesday* erstellen

MICHAEL ROGGE | FRAUKE MATZ

- 36 Immerse yourself into a story** ab 9./10. Schuljahr
Erlebnisse mit MergeCubes digital erzählen

VERENA PLOMER

- 42 United Kingdom: Tradition & change** ab 11. Schuljahr
Ein Wiki für das kollaborative Lernen in einer Referatsreihe zu Großbritannien nutzen