

Media4Teachers - Digitale Medien im Unterricht



Spielend lernen

Nutzung des Whiteboards und interaktiver Apps
im Unterricht

In Kooperation mit:


**Pädagogische
Hochschule
Thurgau.**



Lehre Weiterbildung Forschung

Media4Teachers

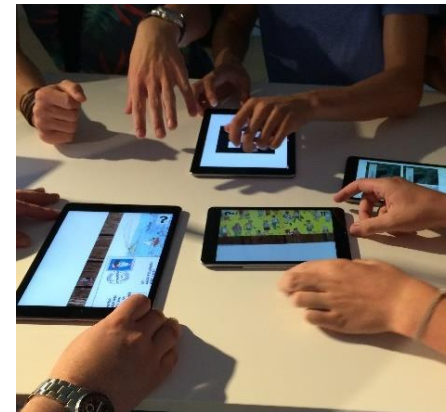
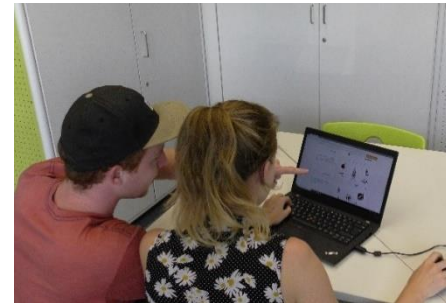
Organisation

- Inhaltliche Fragen können Sie gerne jederzeit stellen.
- Technische Fragen und Probleme bitte in den Chat schreiben 

Ablauf

- ✓ Kurzer Rückblick
- ✓ Input Whiteboard
- ✓ Input Apps

→ unterrichtslabor@uni-konstanz.de



Rückblick: Erklärfilme, Umfragen & Co.



Fragen aus Block 1:

Nützliche Seiten

Universität Konstanz:

- Digitalunterstützte Lehre
- Unterrichtslabor

Hinweise zum Datenschutz:

- LMZ

Allgemein:

- e-teaching.org
- digiLL.de



Media4Teachers - digital

Aufbau der Online-Veranstaltung:

BLOCK 1	
Erklärfilme, Umfragen & Co. Vermitteln und Aktivieren mittels digitaler Medien im Unterricht	Termine zur Auswahl 05.05.20 12.05.20

Vermitteln von Inhalten mittels Erklärfilmen

- Wie können Erklärfilme einfach erstellt und im (digitalen) Unterricht integriert werden?

Feedback, Umfragen, Abstimmungen

- Welche der unzähligen Tools sind sinnvoll?
- Wie können diese Anwendungen so erstellt werden, dass sie möglichst praktikabel im Unterricht eingesetzt werden können?

BLOCK 2	
Spielend lernen Nutzung des Whiteboards und interaktiver Apps im Unterricht	Termine zur Auswahl 19.05.20 26.05.20

Whiteboards

- Welche konkreten Möglichkeiten bietet ein interaktives Whiteboard für den Unterricht?

Interaktive Apps

- Welche Apps oder Lernspiele können einfach erstellt und praktikabel im Unterricht oder in digitale Formate integriert werden?

 unterrichtslabor@uni-konstanz.de



Digitale Medien im Unterricht

Digitale Medien sind im Bildungskontext aktuell zu einer Notwendigkeit geworden.



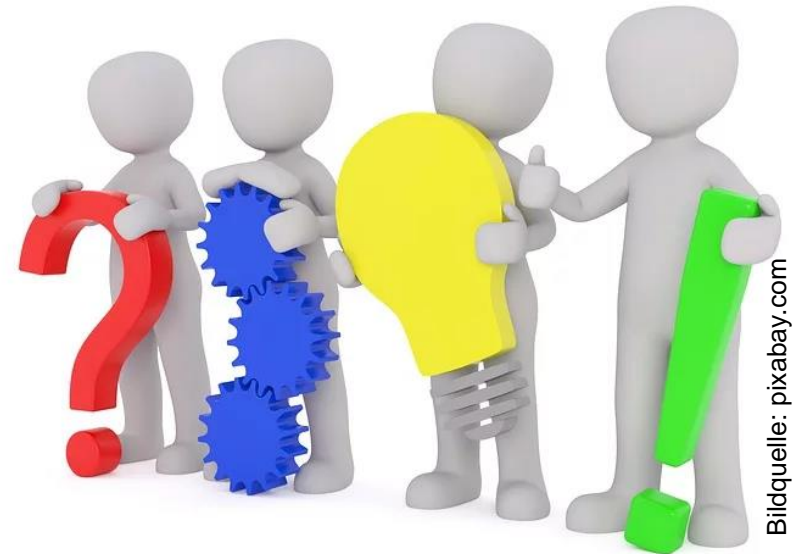
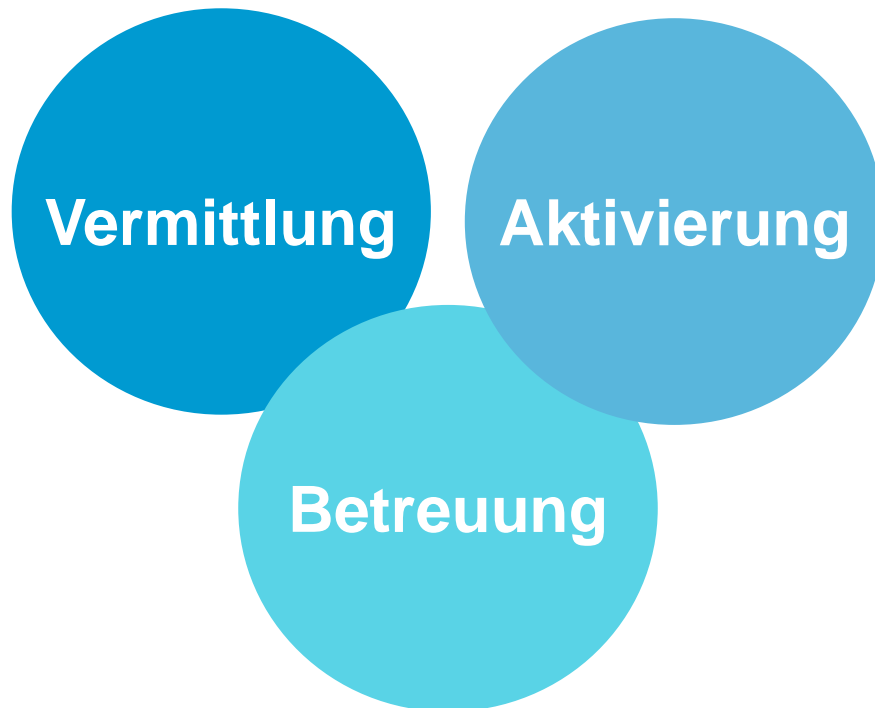
Unabhängig davon, ob der Einsatz der digitalen Medien in der aktuellen notwendigen Situation als ausschließliches Onlineangebot oder im „herkömmlichen“ Unterricht in Ergänzung zu Präsenzveranstaltung stattfindet, ist die **Einbindung in ein didaktisches Konzept** entscheidend.



Praktische Umsetzung

Einplanung digitaler Formate aus didaktischer Sicht:

Digitale Tools müssen überlegt und sinnvoll in die Lehre eingebunden werden.



Bildquelle: pixabay.com

Praktische Umsetzung

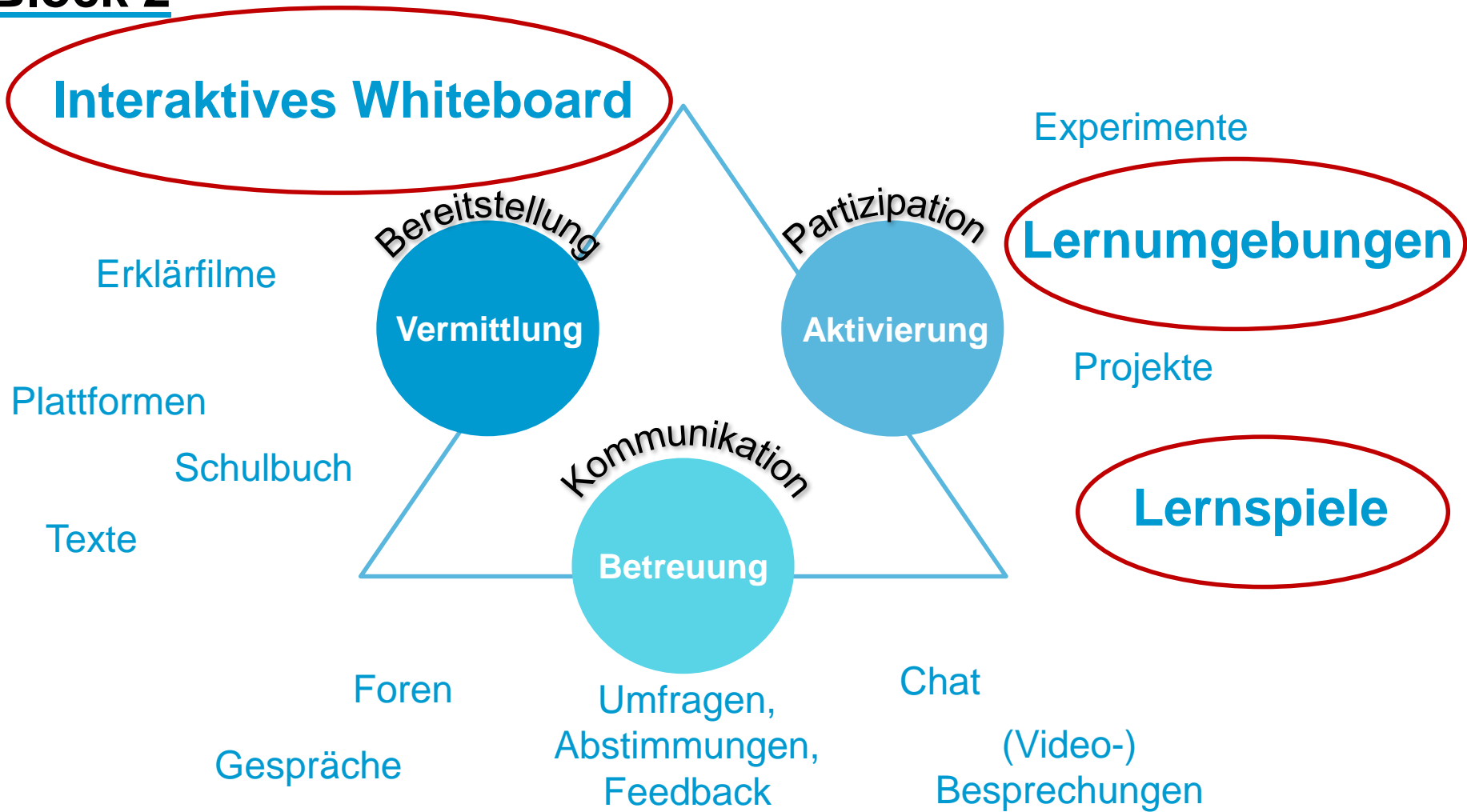
Block 1



In Anlehnung an: Reinmann, G. (2015). Studententext Didaktisches Design. Hamburg. <https://gabi-reinmann.de/?p=6797>

Praktische Umsetzung

Block 2

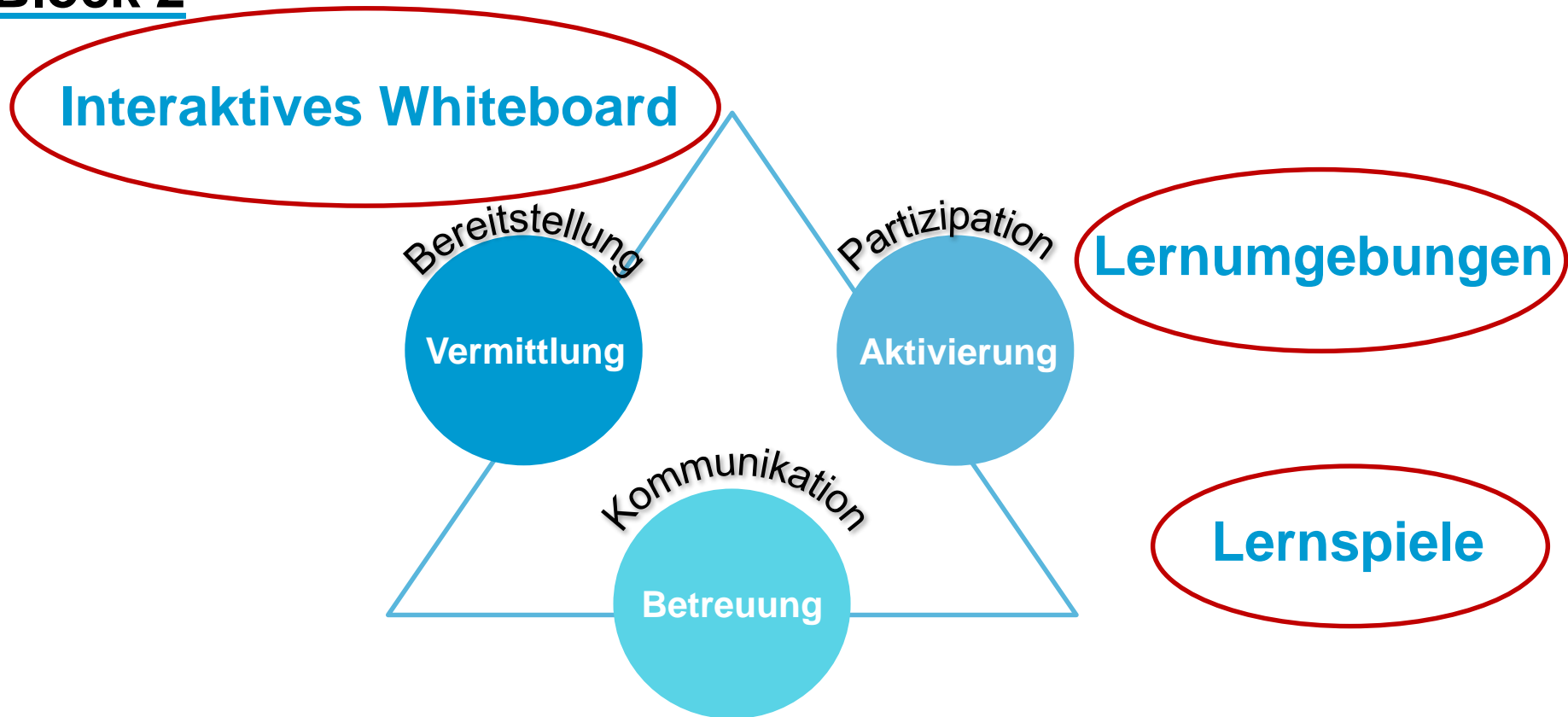


In Anlehnung an: Reinmann, G. (2015). Studententext Didaktisches Design. Hamburg. <https://gabi-reinmann.de/?p=6797>



Praktische Umsetzung

Block 2



In Anlehnung an: Reinmann, G. (2015). Studententext Didaktisches Design. Hamburg. <https://gabi-reinmann.de/?p=6797>

Whiteboards

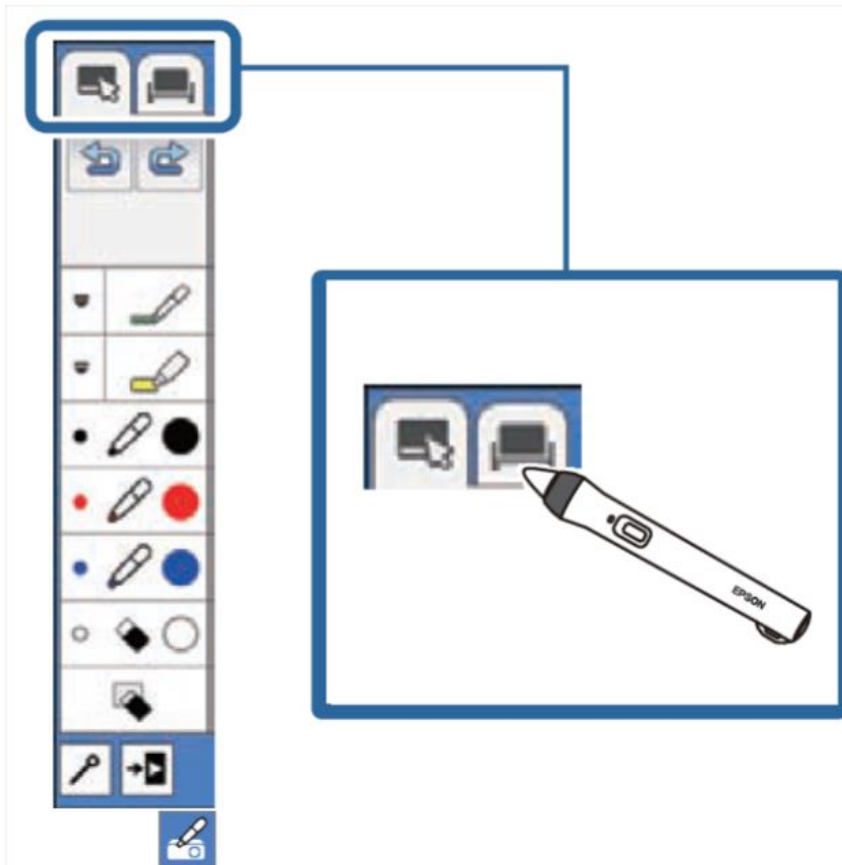
Welche konkreten Möglichkeiten bietet ein interaktives Whiteboard für den Unterricht?



<https://pixabay.com/de/vectors/interaktive-whiteboard-pr%C3%A4sentation-307890/>



Das interaktive Whiteboard

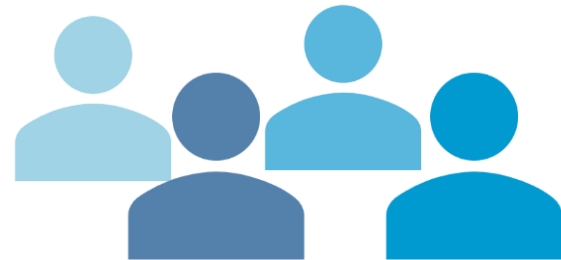


- **Medium, Kommunikationsmittel, Präsentationsfläche**
- **Elektronische Wandtafel**
- **Texte, Bilder, etc. können wiedergegeben werden**
- **Mit besonderen Stiften (oder dem Finger) kann darauf geschrieben werden oder diese können als Maus verwendet werden**
- **Kann an einen Computer angeschlossen sein**

Bedienungsanleitung_Epson_EB-1430W1.pdf



Das Umfrage & Quiz Tool ‚Vizia‘



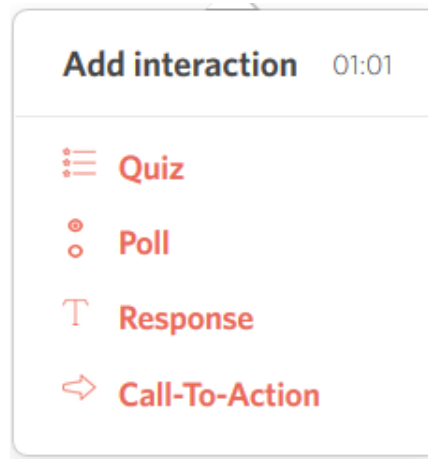
https://bit.ly/Vizia_M4T



Vizia

▶ Hör-/Sehverstehen in Videos integriert

- + Hör-/Sehverstehen mal anders
- + Single Choice Quiz, offene Fragen, Umfragen oder Linkweiterleitung
- + Einfache Bedienung
- + kostenlos
- + Anmeldung der SchülerInnen ist optional
- + Antworten zum Herunterladen
- Registrierung der LP erforderlich
- Genauen Zeitpunkt für Interaktionen zu finden ist schwierig, kann nach Eingabe der Frage nicht mehr verändert werden
- Funktion nur für Videos aus YouTube oder Wistia



Vizia

▼
Gut geeignet für Hör-/Sehverstehens-aufgaben und Meinungsäußerung, sowie Umfragen.

<https://vizia.co/videos/3dea30b181132a291fba5a>

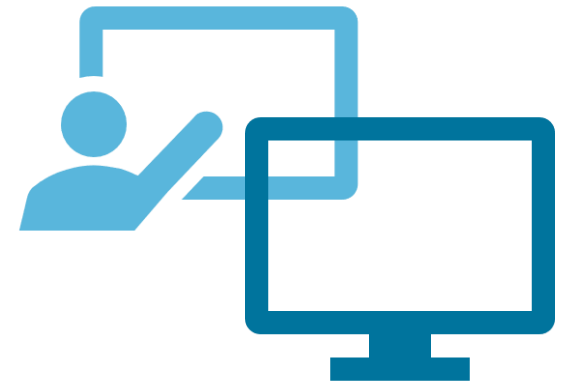


Das interaktive Whiteboard

- **Verschiedene Technologien (z.B. Kamera oder elektromagnetisch)**
- **Softwareunterschiede**
- **Handschrifterkennung teilweise möglich**
- **Materialien von Verlagen können verwendet werden**
- **Online Portale, wie z.B. www.myBoard.de bietet Informationen und Materialien an**



Tafel & Computer vereint



Vorteile des interaktiven Whiteboards

- zahlreiche Möglichkeiten zur Gestaltung des Unterrichts



- Kann Aufmerksamkeit steigern (neues Medium)
- Uneingeschränkter Zugriff auf Informationen und Anwendungen aus dem Internet
- Methodenvielfalt
- Medienkompetenz ↑
- Zeitersparnis
- Archivierungs- und Austauschmöglichkeiten

<https://moodle.ruhr-uni-bochum.de/m/course/view.php?id=8317§ion=16>



Nachteile, die man im Blick haben sollte

Allgemeine Nachteile

- **Kosten**
- **Einarbeitungszeit**
- **Softwarekompatibilität**
- **Ökobilanz**
- **Praktikabilität**



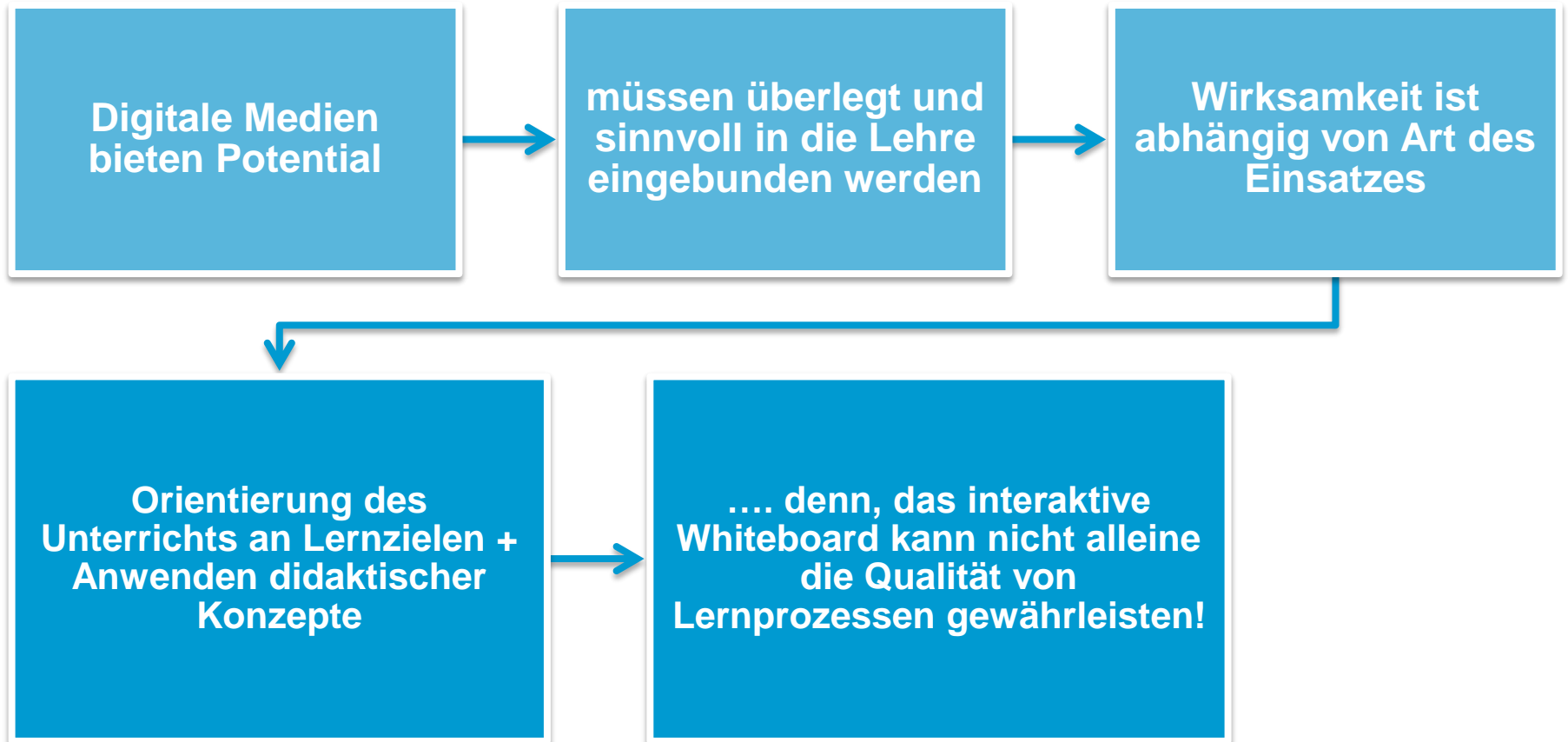
Nachteile aus didaktischer Sicht

- **Interaktives Whiteboard als zentrales Medium des Unterrichts**
→ könnte Frontalunterricht begünstigen
- **SchülerInnen schreiben weniger**
→ **Schriftliche Kompetenz** ↓

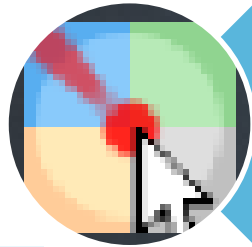
Sind sich die LP den Gefahren bewusst, können sie diesen entgegenwirken



Didaktische Implikation



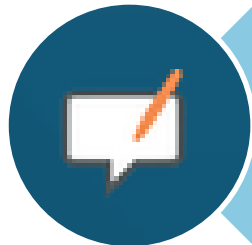
Open Source Software



<http://pointofix.de/>



<https://easy-whiteboard.de.softonic.com/>



<http://openboard.ch/index.de.html>



<http://xournal.sourceforge.net>

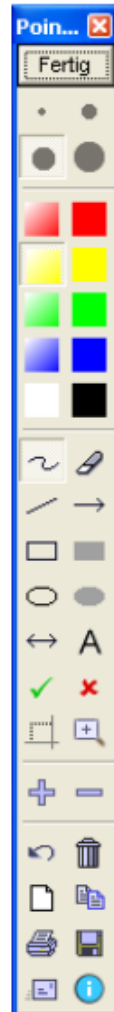


Pointofix

▶ Open Source Software

- + Bildschirm als digitale Zeichenfläche verfügbar (markieren, hervorheben, ...)
- + Unterstützung/Hilfsmittel bei Präsentationen
- + Bildschirm-Lupe
- + Speichern des Bildschirminhaltes
- + Einfache Bedienung
- + kostenlos

- Kein nachträgliches Verändern (Größe, Platzierung, etc.) mehr möglich
- Nur vorgegebene Designs verwendbar

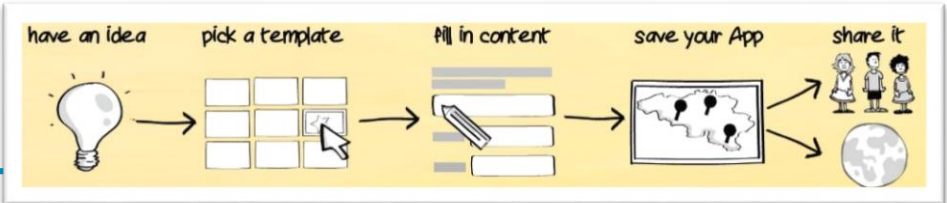


Gut geeignet als
Alternative für
Schulen ohne
interaktive
Whiteboards

<http://www.pointofix.de/bedienung.php>



Digitale Lernspiele



Bildquelle: learningapps.org
quizlet.com
kahoot.it



Digitale Lernspiele

Digital(es Arbeiten)

- Nutzung vieler verschiedener Medien
- Uneingeschränkter Zugriff sowie einfache Bearbeitung und Verwaltung von Lernbausteinen
- Technische Kompetenzen und digitales Know-How

Lernspiele




- Spielerisches Lernen → Spaßfaktor
- Motivation durch Wettstreit und Rankings
- Team-Modus



Bildquelle: <https://pixabay.com/de/illustrations/search/fragen/>



Digitale Lernspiele

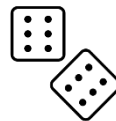
Lernspiel	Kurzbeschreibung	
Kahoot!	Quiz -basierte Lernplattform, die einen spielerischen Wettbewerb unter den Mitspielern schafft	
Quizlet	Plattform für Karteikarten und Lern-Sets , die erstellt, geteilt und spielerisch getestet werden können	
LearningApps.org	Plattform zum Erstellen von interaktiven und multimedialen Lern-Bausteinen , die als Lerneinheit im Unterricht oder Zuhause eingebunden werden können	



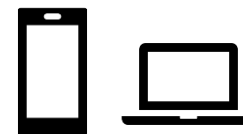
Kostenlose
Nutzung



Keine Anmeldung
von SuS



Spielerisches
Lernen



Endgeräte

Bildquelle: learningapps.org
quizlet.com
kahoot.it



Digitale Lernspiele

Aus der Sicht der Lehrperson



Quiz

Gemeinsames
Lernen

Individuelles
Lernen

Feedback



Lern-Sets

Gemeinsames
Lernen

Individuelles
Lernen

Feedback

+ Organisation



Lern-Bausteine

Individuelles
Lernen

Feedback

+ Organisation

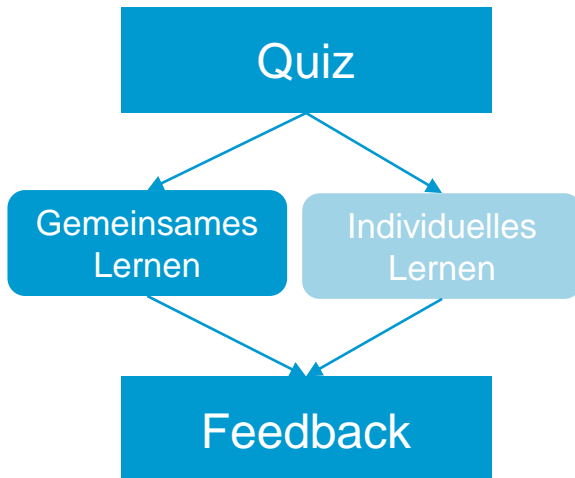
+ Kommunikation



Digitale Lernspiele

Kahoot!

Quiz-basierte Lernplattform, die einen spielerischen Wettbewerb unter den Mitspielern schafft



1. Testen und Erstellen

Testen

<https://kahoot.it/> → Code → Nickname (MS)

Erstellen

<https://create.kahoot.it/> → Anmelden (Lehrkraft)

2. Einsatz im Unterricht

3. Vorteile

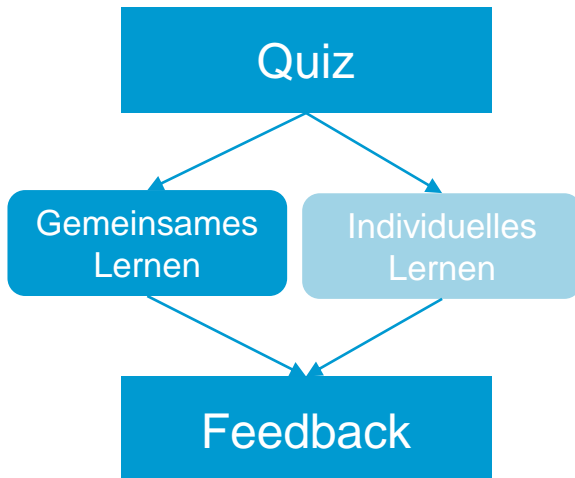
4. Einschränkungen



Digitale Lernspiele

Kahoot!

Quiz-basierte Lernplattform, die einen spielerischen Wettbewerb unter den Mitspielern schafft



1. Testen und Erstellen
2. Einsatz im Unterricht

Prüfung des Wissensstandes

→ Stundeneinführung (Wiederholung)

→ Stundenabschluss (Wiederholung)

→ Nach einzelnen Einheiten, PPTs, Filmen etc.

→ ...

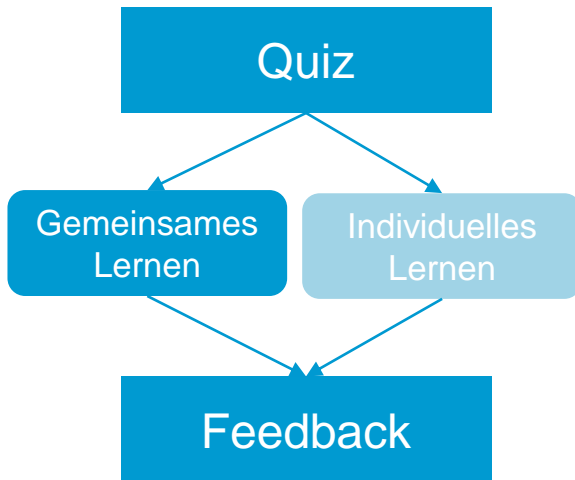
3. Vorteile
4. Einschränkungen



Digitale Lernspiele

Kahoot!

Quiz-basierte Lernplattform, die einen spielerischen Wettbewerb unter den Mitspielern schafft



1. Testen und Erstellen
2. Einsatz im Unterricht
3. Vorteile

- Geringer Aufwand & einfache Durchführung
- Nutzung vorhandener Vorlagen
- Auswertung in Echtzeit
- Motivierender Rahmen (Ranking)
- 1vs1 und Teammodus (Gruppenarbeit)

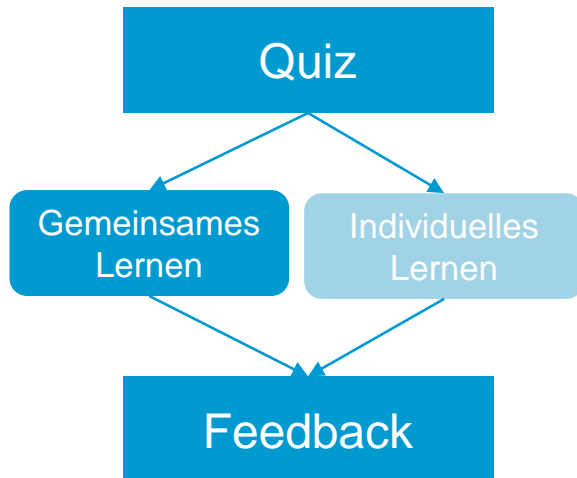
4. Einschränkungen



Digitale Lernspiele

Kahoot!

Quiz-basierte Lernplattform, die einen spielerischen Wettbewerb unter den Mitspielern schafft



1. Testen und Erstellen
2. Einsatz im Unterricht
3. Vorteile
4. Einschränkungen

→ Begrenzte Frage-Optionen



Digitale Lernspiele

Kahoot! Enter kahoot title... **Settings** ✓ Saved to: My drafts **Exit** **Done**

1 Quiz
Welches ist keine Rechtsform für e...
20

Add question
Question bank

Import spreadsheet

Quiz
Give players several answer alternatives to choose from

True or false
Let players decide if the statement is true or false

Open-ended
Ask players to type the correct answer

Puzzle
Ask players to place answers in the correct order

Poll
Gather player opinions

Word cloud
Collect free-form answers to your poll

Content
Give players more context or additional explanation

Single select

image library Upload image YouTube link

▲ Co. ✓

◆ AG ○

● GmbH ○

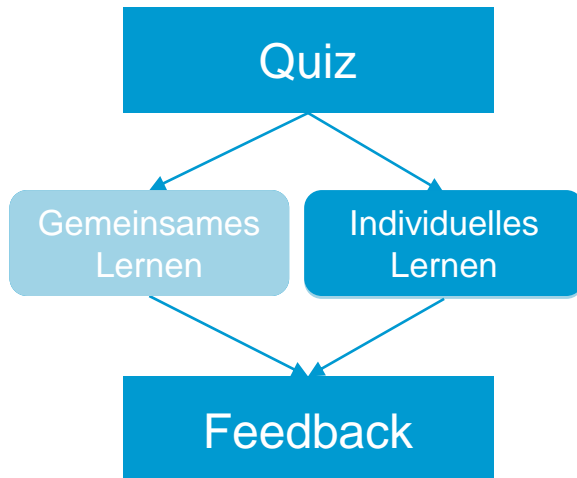
■ KG ○



Digitale Lernspiele

Kahoot!

Quiz-basierte Lernplattform, die einen spielerischen Wettbewerb unter den Mitspielern schafft



Quiz, das bis zu einem bestimmten Zeitpunkt erledigt werden muss

- Wissensabfrage außerhalb des Unterrichts
- Hausaufgabe
- Leistungsstand
- Leistungsnachweis

anonym oder personalisiert



Digitale Lernspiele

Kahoot!

Quiz-basierte Lernplattform, die einen spielerischen Wettbewerb unter den Mitspielern schafft



Report options

Challenge **Ends in 3 days**

Start date: May 8 2020, 7:06 pm

End date: May 13 2020, 12:00 pm

Hosted by Ulabor_C252

Summary **Players (6)** Questions (5)

All (6) Search

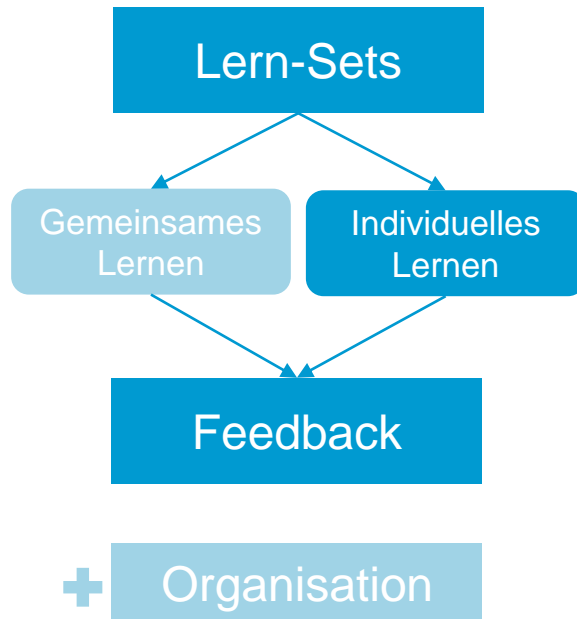
Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
PF	1	60%	—	3 251
MS	2	60%	—	2 575
SE	3	40%	—	2 063
KS	4	40%	—	1 988
LP	5	40%	—	1 951
YM	6	40%	—	1 526



Digitale Lernspiele

Quizlet

Plattform für Karteikarten und Lern-Sets, die erstellt, spielerisch getestet und mit anderen geteilt werden können



1. Testen und Erstellen

<https://quizlet.com/de> → Anmelden (Lehrkraft)

2. Einsatz Zuhause / im Unterricht

3. Vorteile

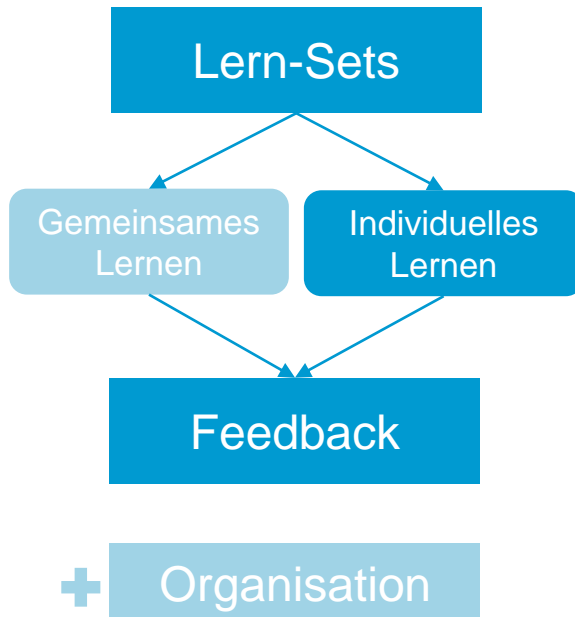
4. Einschränkungen



Digitale Lernspiele

Quizlet

Plattform für Karteikarten und Lern-Sets, die erstellt, spielerisch getestet und mit anderen geteilt werden können



1. Testen und Erstellen
2. Einsatz Zuhause / im Unterricht

- Selbstständiges Lernen mit Feedback
- Vertiefung und Wiederholung
- Sammeln von Wissen über Schuljahr

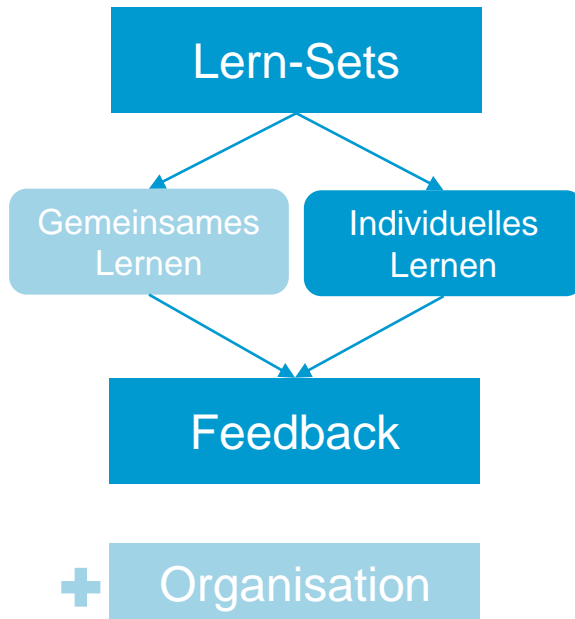
3. Vorteile
4. Einschränkungen



Digitale Lernspiele

Quizlet

Plattform für Karteikarten und Lern-Sets, die erstellt, spielerisch getestet und mit anderen geteilt werden können



1. Testen und Erstellen
2. Einsatz Zuhause / im Unterricht
3. Vorteile

- Kontrollierte Lern-Sets erstellen & **teilen**
- Zugriff jederzeit möglich
- Coole Übungs-Tools mit Test-Funktion
- Direktes Feedback
- Lern-Sets importieren
- Lern-Set-Organisation

4. Einschränkungen



Digitale Lernspiele

The screenshot shows the Quizlet Ulabor interface. At the top, there is a navigation bar with the Quizlet logo, a search bar labeled 'Suchen', and a button labeled 'Erstellen'. On the right side of the navigation bar, there is a button 'Upgraden auf Quizlet Lehrer' and a user profile icon labeled 'Ulabor'. Below the navigation bar, the main content area is divided into a left sidebar and a main panel. The sidebar contains a 'Start' button, a search bar labeled 'Schaubilder durchsuchen', and a settings icon labeled 'Einstellungen'. Below these, there is a section for 'Lernsets (4)' which is highlighted in yellow, and a section for 'Ordner (2)' with a hand icon, containing 'Sport' and 'Wirtschaft' with a hand icon, and a button 'Ordner erstellen'. Below that, there is a section for 'Kurse (1)' with a hand icon, containing 'Klasse 10c' and a button 'Kurs erstellen'. At the bottom of the sidebar is a 'Hilfcenter' link. The main panel shows the user profile 'Ulabor' with a circular profile picture containing the text 'Binational Education'. Below the profile name are four tabs: 'Letzte Aktivität', 'Erstellt (4)' (highlighted in yellow), 'Gelernt', 'Ordner (2)', and 'Kurse (1)'. Below the tabs, there is a 'SORTIEREN' dropdown menu set to 'Zuletzt gesehen' and a 'Filtern' input field. Below this, there is a section titled 'LETZTE WOCHE' containing a list of learning sets: '5 Begriffe Fakten | Der Euro', '10 Begriffe Vokabeln | Wirtschaftsenglisch', and '10 Begriffe Definitionen | Angebot & Nachfrage'.

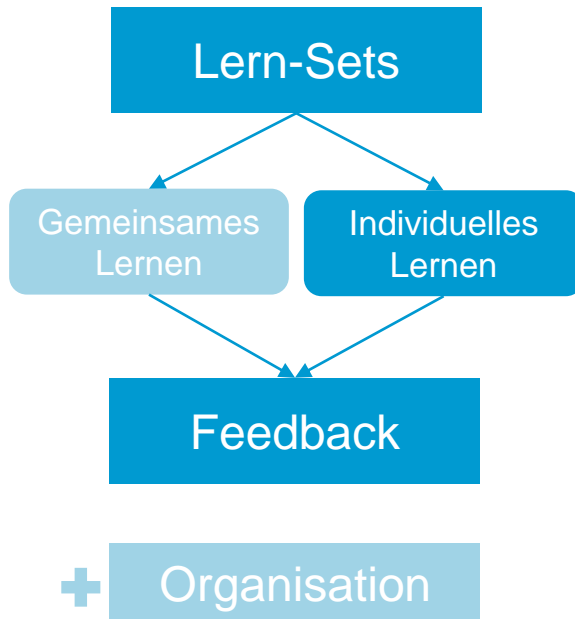
<https://quizlet.com/Ulabor>



Digitale Lernspiele

Quizlet

Plattform für Karteikarten und Lern-Sets, die erstellt, spielerisch getestet und mit anderen geteilt werden können



1. Testen und Erstellen
2. Einsatz Zuhause / im Unterricht
3. Vorteile
4. Einschränkungen

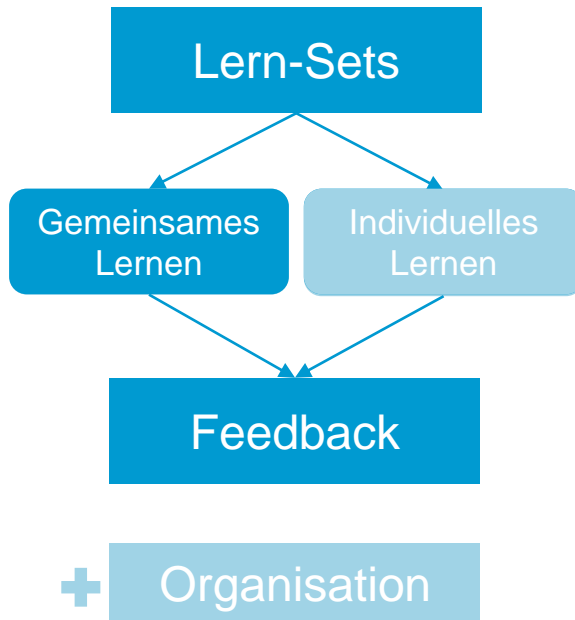
→ Ausgerichtet auf Lernen mit Karteikarten



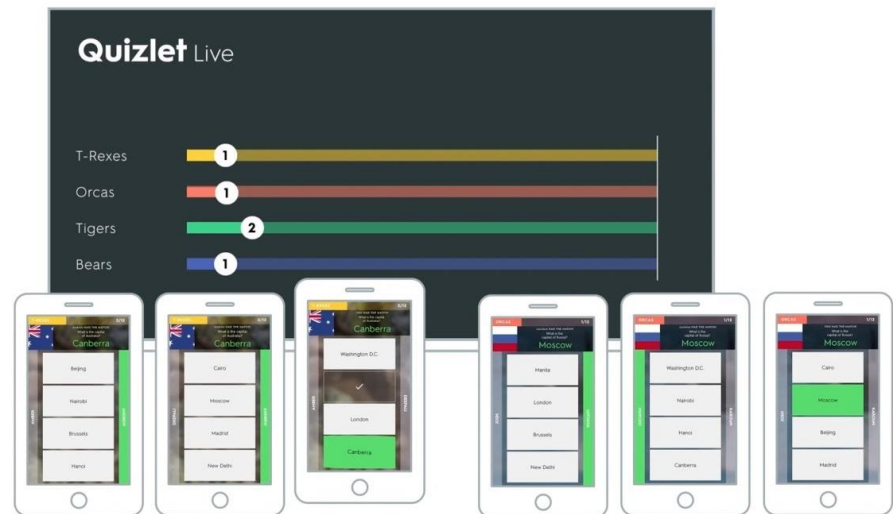
Digitale Lernspiele

Quizlet

Plattform für Karteikarten und Lern-Sets, die erstellt, spielerisch getestet und mit anderen geteilt werden können



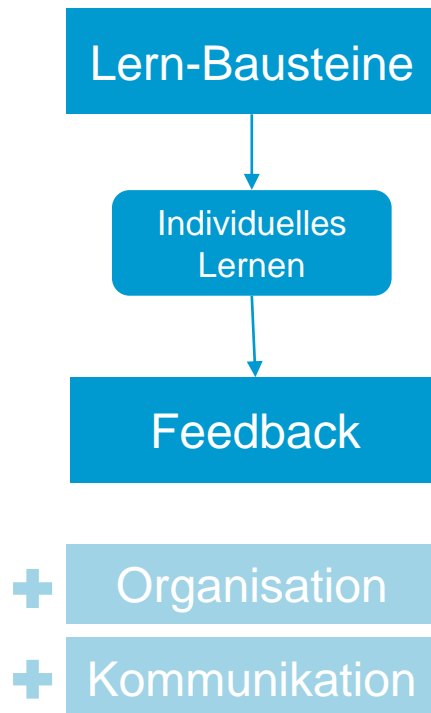
Gemeinsames Lernen: Quizlet Live



Digitale Lernspiele

LearningApps.org

Plattform zum Erstellen von interaktiven und multimedialen Lern-Bausteinen



1. Testen und Erstellen

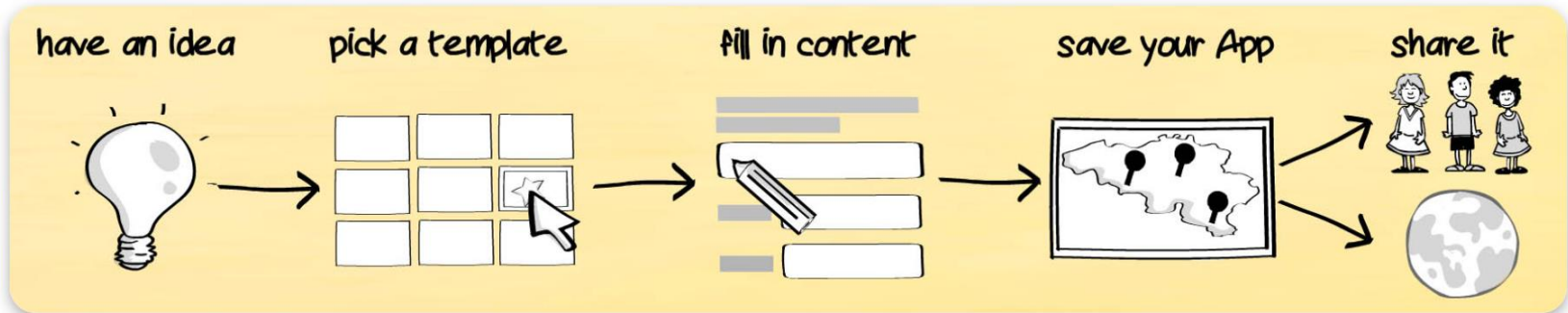
<https://learningapps.org/register.php>
→ Anmelden (Lehrkraft)

2. Einsatz Zuhause / im Unterricht

3. Vorteile

4. Einschränkungen





Paare zuordnen

Gruppenzuordnung

Zahlenstrahl

Einfache Reihenfolge

Freie Textantwort

Zuordnung auf Bild

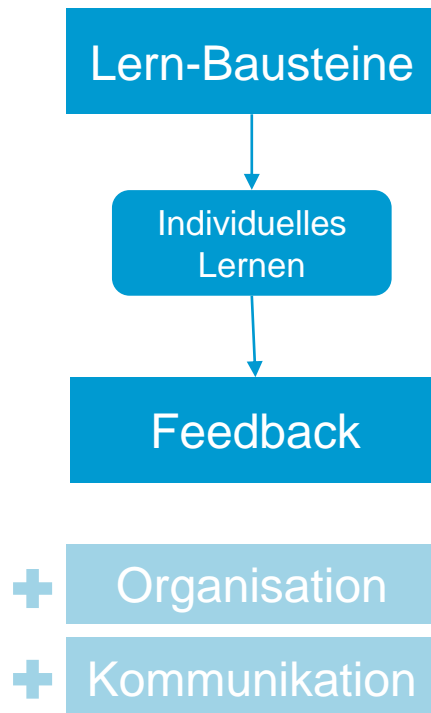
Multiple-Choice-Quiz

Lückentext

Digitale Lernspiele

LearningApps.org

Plattform zum Erstellen von interaktiven und multimedialen Lern-Bausteinen



1. Testen und Erstellen

Erklärvideo

<https://www.youtube.com/watch?v=KK7jN8Dq5d8>

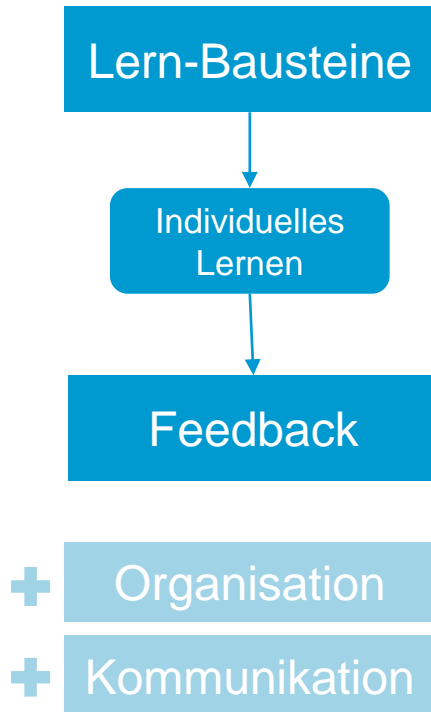
2. Einsatz Zuhause / im Unterricht
3. Vorteile
4. Einschränkungen



Digitale Lernspiele

LearningApps.org

Plattform zum Erstellen von interaktiven und multimedialen Lern-Bausteinen



1. Testen und Erstellen

2. Einsatz Zuhause / im Unterricht

Multifunktionale Lernbausteine, die jederzeit erstellt und geteilt werden können

- Denkbar als Übungseinheit im Unterricht
- Denkbar als Hausaufgabe
- Denkbar als (unkontrollierte) Lernmöglichkeit

3. Vorteile

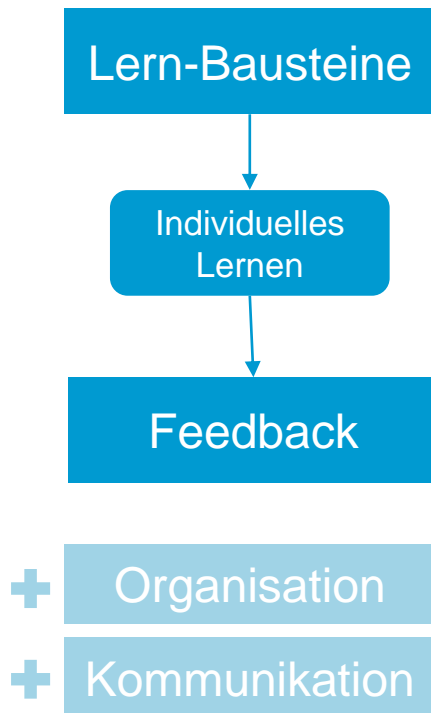
4. Einschränkungen



Digitale Lernspiele

LearningApps.org

Plattform zum Erstellen von interaktiven und multimedialen Lern-Bausteinen



1. Testen und Erstellen

2. Einsatz Zuhause / im Unterricht

3. Vorteile

- Einfaches Erstellen und Verwalten
- Vielseitige und ansprechende Tools
- Rückmeldung über Aktivitäten
- Klassen-Organisation
- Werkzeuge als Kommunikations-Tool

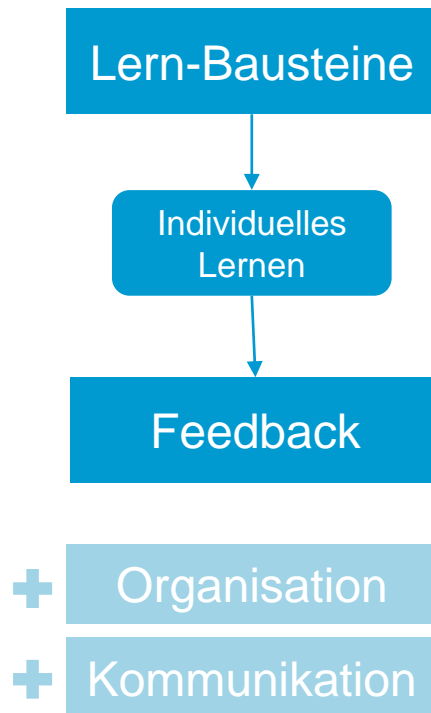
4. Einschränkungen



Digitale Lernspiele

LearningApps.org

Plattform zum Erstellen von interaktiven und multimedialen Lern-Bausteinen



1. Testen und Erstellen
2. Einsatz Zuhause / im Unterricht
3. Vorteile
4. Einschränkungen

→ Keine Rückmeldung über Qualität der Bearbeitung



Digitale Lernspiele



NÄCHSTE
DaFWEBKON:
5.3.-7.3.2020

Beliebteste Online-Werkzeuge der Deutschlehrenden 2019

Ergebnisse einer Befragung im Rahmen der DaFWEBKON 2019

Top 10

1. Quizlet

Mit Hilfe elektronischer Karteikarten Vokabeln uä. lernen. Unterschiedliche Spiele und Aktivitäten mit den Lernsets möglich.

„Sehr individuell anpassbar.“

2. Kahoot

Online-Quiz für die ganze Klasse. Es bietet Abfolgen von Fragen mit max. 4 Multiple-Choice-Antworten und einem Countdown.

3. Learning Apps

Multimediale Lernbausteine online erstellen und verwalten. Ca. 20 verschiedene Aufgabenformate.

6. Deutschland Labor

Eine didaktisierte Entdeckungsreise in 20 Videofolgen für Deutschlernende ab dem Niveau A2.

7. Plickers

Interaktives Quiz via App, ohne dass die Teilnehmenden ein Gerät benötigen.

„Fördert den Spielspaß“

8. deutsch.info

Deutschlernmaterialien inkl. Grammatik und multimedialen Inhalten von A1-B2. Menüführung in 19 Sprachen.

<https://dafwebkon.com/daftools/>



Interaktives Whiteboard



Interaktive Apps



Interaktives Whiteboard

Quellen

- <https://pixabay.com/de/vectors/interaktive-whiteboard-pr%C3%A4sentation-307890/>
- <https://www.duden.de/rechtschreibung/Whiteboard>
- **Bedienungsanleitung_Epson_EB-1430WI.pdf**
- <https://www.youtube.com/watch?v=aUW5TOL2Z0o>
- <https://vizia.co/>
- <http://myboard.de/>
- <https://moodle.ruhr-uni-bochum.de/m/course/view.php?id=8317§ion=16>
- **Dr. Wetterich Frank, Burghart Martin, Rave Norbert, *Medienbildung an deutschen Schulen, Handlungsempfehlungen für die digitale Gesellschaft*, (2014) atene KOM GmbH (Hrsg.)**
- <http://www.pointofix.de/>
- <http://www.pointofix.de/bedienung.php>
- <https://easy-whiteboard.de.softonic.com/>
- <http://xournal.sourceforge.net>
- <http://openboard.ch/index.de.html>



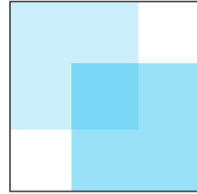
Digitale Lernspiele

Quellen

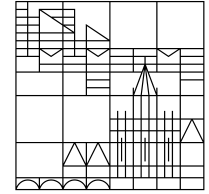
- <https://quizlet.com/>
- <https://create.kahoot.it/>
- <https://learningapps.org/about.php>
- <https://www.ganztaegig-lernen.de/digitales-lernen-der-unterricht-von-morgen>
- <https://www.klicksafe.de/paedagogen-bereich/smartphones-apps-im-unterricht/apps-im-unterricht/>
- <https://www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkaesten/werkzeugkasten-lernen-lehren-mit-apps/>



BiSE – Binational
School of Education



Universität
Konstanz



**Herzlichen
Dank!**

Katharina Wentzler

Maximilian Schätzle

unterrichtslabor@uni-konstanz.de

Dr. Romy Hempfer

Koordination Unterrichtslabor der BiSE

romy.hempfer@uni-konstanz.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Das Projekt edu4 wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

In Kooperation mit:

**Pädagogische
Hochschule
Thurgau.**



Lehre Weiterbildung Forschung



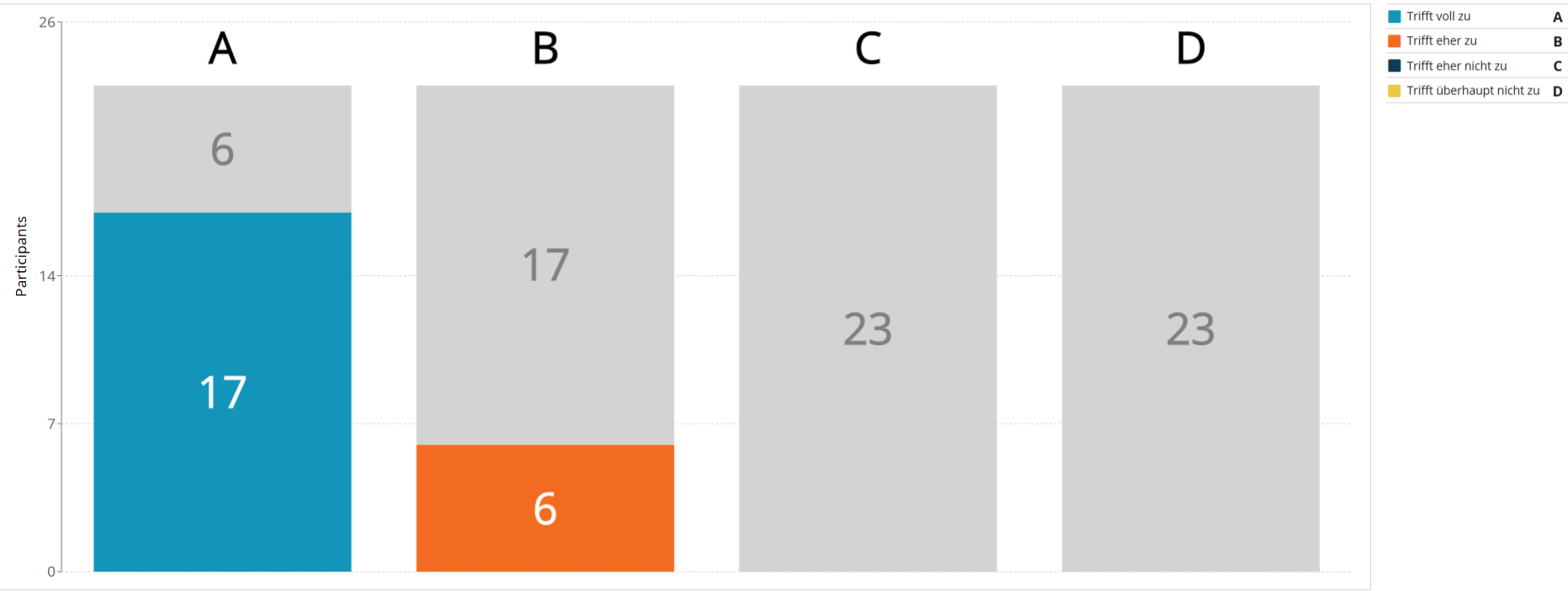
Ihre Meinung?



Die Meinung zu Media4Teachers der Teilnehmenden von Block 2 wurde über Klicker erhoben und ist im Folgenden dargestellt.



In der Veranstaltung Media4Teachers habe ich Neues gelernt.



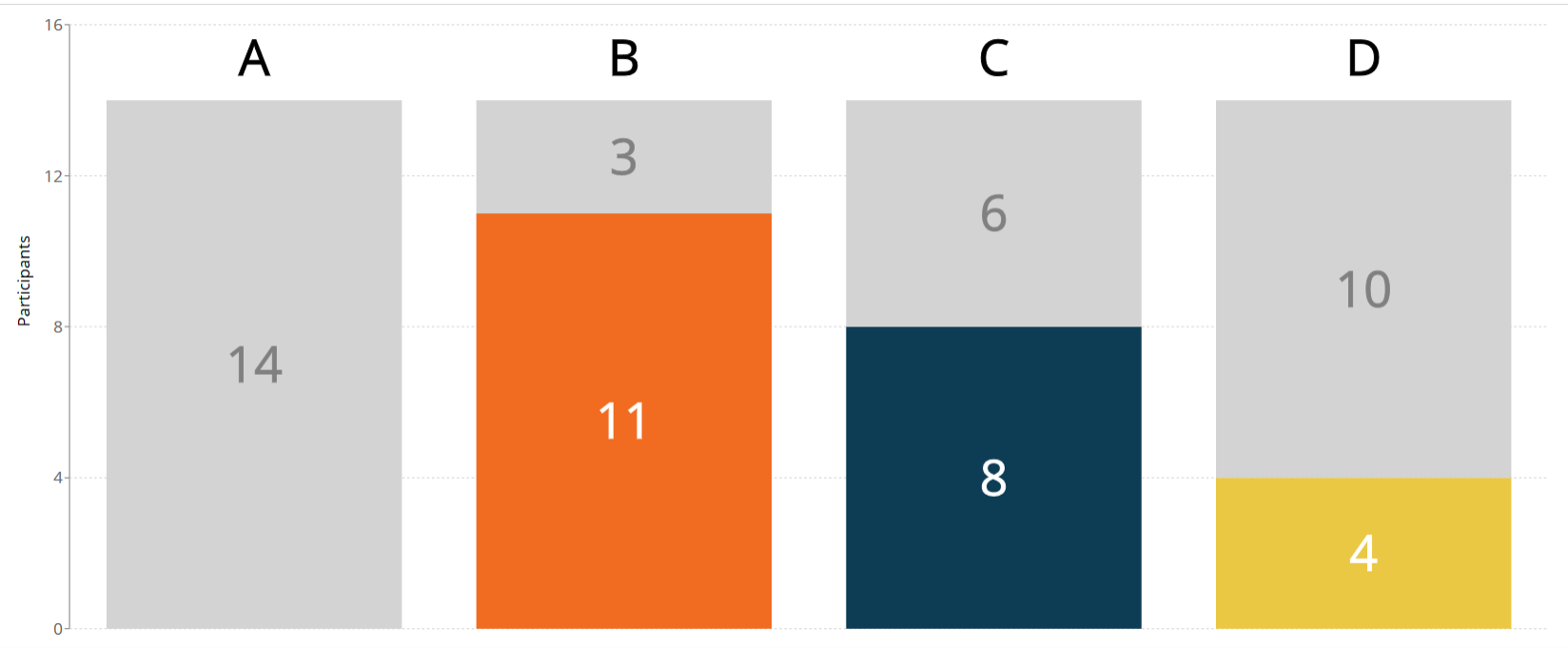
Falls ja, was fanden Sie besonders interessant?

Count Value

- | | |
|---|---|
| 1 | neue apps kennengelernt |
| 1 | die kleine übersicht über sinnvolle apps. |
| 1 | mentimeter und quizlet |
| 1 | möglichkeiten ohne whiteboard kennenzulernen |
| 1 | simple show; kahoot |
| 1 | die apps |
| 1 | vizia und quizlet |
| 1 | my simple show |
| 1 | eigentlich fand ich wirklich alle aspekte sehr interessant, da ich mich quasi gar nicht auskenne mit digitalen tools fürs unterrichten. |
| 1 | vielfalt an verschiedenen tools |
| 1 | die direkten beispiele und anwendungsmöglichkeiten |
| 1 | die vielen möglichkeiten auch mal life zu probieren |
| 1 | gamification tools |
| 1 | lernspiele umfragen |
| 1 | die lernapps |



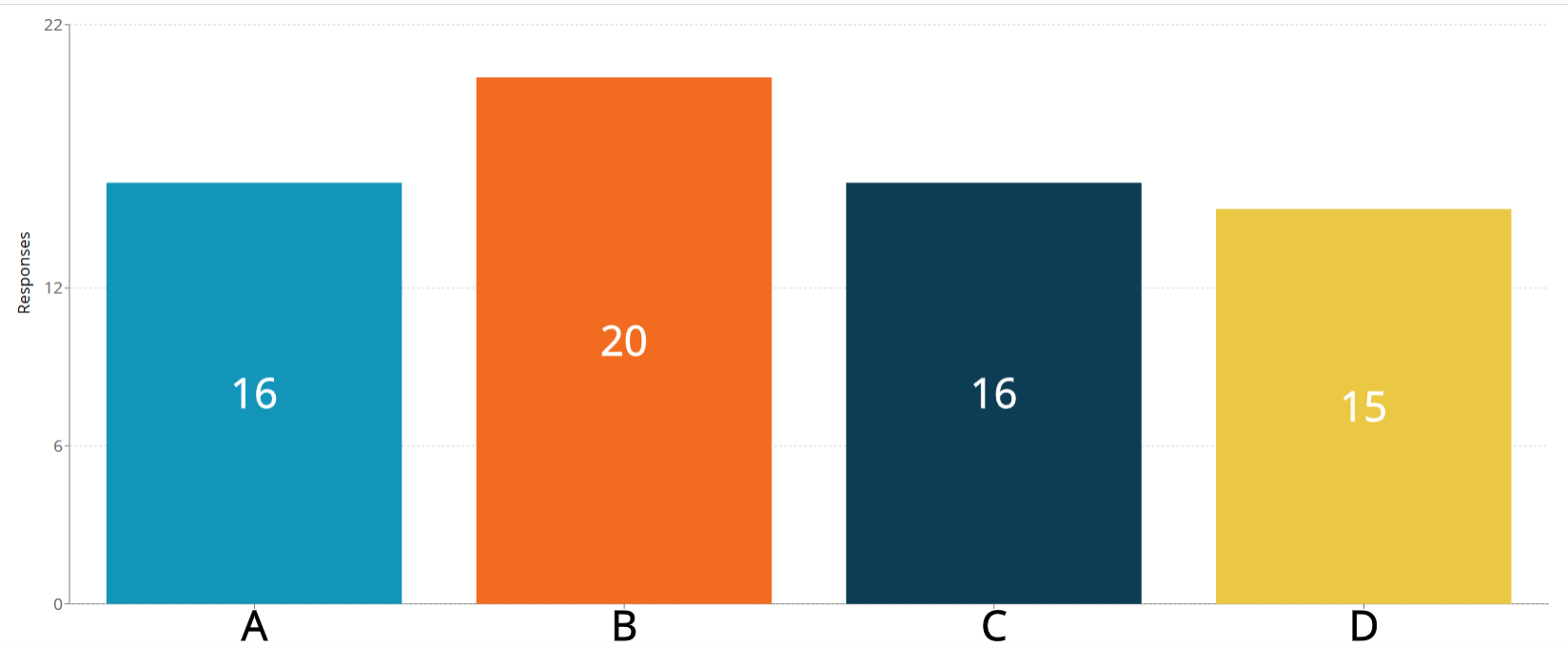
Welche der heute vorgestellten Apps kannten Sie bereits?



Vizia	A
Kahoot!	B
Quizlet	C
LearningApps	D



Welche der heute vorgestellten Apps könnten Sie sich vorstellen im Unterricht anzuwenden?



- Vizia (--> Zu Filmen Fra- gen erstellen) **A**
- Kahoot (--> Quizzes zur spielerischen Le ... **B**
- Quizlet (--> Quizzes für individuelles ... **C**
- LearningApps (--> Lern- umgebungen für da ... **D**



Zu welchen Themen würden Sie sich Input in kommenden Media4Teachers Veranstaltungen wünschen?

Count	Value
1	blick auf den lernprozess, nicht nur auf die endprodukte des lernens
1	was mache ich wenn sus keine endgerät (laptop /handy) haben? wie kann ich ohne handy im klassenzimmer arbeiten?
1	weitere spielmöglichkeiten für whiteboards
1	kollaboration online: wie kann das funktionieren?
1	digitales erstellen von arbeitsblätter
1	datenschutz richtlinien



Möchten Sie sonst noch etwas sagen?

Count	Value
1	danke :)
1	bei den technischen schritten wäre etwas weniger tempo /mehr klarheit gut.
1	sehr interessant gestaltete vorträge, danke!
1	wo genau werden die folien in ilias hochgeladen? bekommen wir diesbezüglich noch eine mail von ihnen?
1	danke!

