

## Kurzbeschreibung

### Bitmoji



**URL:** [www.bitmoji.com](http://www.bitmoji.com)

**Internetzugang nötig:** nein

**Technische Voraussetzung:** Smartphone | Tablet | Betriebssysteme: Android, iOS

**Metasprache:** Deutsch | Englisch | weitere 27 Sprachen

**Einsatzort:** im Unterricht | zu Hause | unterwegs

**Kosten:** kostenlos

**Registrierung:** ja | E-Mail oder Snapchat-Konto | Alter: ab 16 Jahren

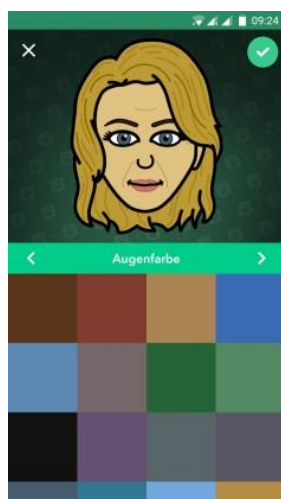
**Benutzerführung:** intuitiv | hoher Spaßfaktor

**Sprachniveau:** unabhängig vom Sprachniveau einsetzbar

## Funktion und didaktischer Mehrwert für den Unterricht

### Bitmoji

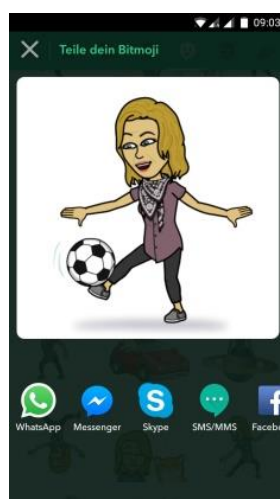
... ist eine Comic-App, mit der man individuelle Comicfiguren - Emoticons und Avatare - erstellen kann. Dafür muss man sich mit einer E-Mail-Adresse registrieren und mindestens 16 Jahre alt sein. Die Comicfiguren können auf dem Smartphone individuell erstellt und direkt verschickt oder geteilt werden. Zunächst wird ein persönlicher Avatar kreiert, den man mit den eigenen Eigenschaften wie z.B. Haar- und Augenfarbe, Gesichtsform, Lieblingsoutfit, Körperbau, Brille etc. gestalten kann. Dieser Avatar steht im Mittelpunkt verschiedener Szenen, die in fünf Kategorien eingeordnet sind.



1



2



3

Screenshots | Beispiele  
(erstellt mit der Bitmoji-App):

1. Avatar erstellen
2. Kategorie: Freude, Emotionen (Avatar in verschiedenen Szenen)
3. Bitmoji teilen z.B. Avatar beim Fußball spielen.

Im DaF-Unterricht lässt sich die App z.B. für die Erstellung von virtuellen Postkarten anwenden. Die Avatare können dann als „Sticker“ zu einem selbst geschriebenen Text verschickt werden (Beispiel zu Screenshot 3). Zum Teilen bzw. Versenden stehen einem verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: Messenger, SMS/MMS, Facebook, WhatsApp ...



„Hallo Tina, gestern haben wir im Sportunterricht Fußball gespielt. Einige Mädchen konnten das schon viel besser als die Jungen. Es hat Spaß gemacht. Was habt ihr im Sportunterricht gemacht?“ (Niveaustufe A2)

## Kritik:

Die vorgegebenen Szenen/Texte sind auf Englisch. Leider lassen sich die Sprechblasen nicht selbst beschriften, wodurch die Anwendung im DaF-Unterricht stark eingeschränkt wird. Die App eignet sich aufgrund des spielerischen Charakters eher für den Unterricht mit Kindern und Jugendlichen. Doch durch die Altersbeschränkung (bei der Registrierung ist das Geburtsdatum einzugeben) dürfen sich Jugendliche und Kinder unter 16 Jahren nicht anmelden.