



DEUTSCH
LEHREN LERNEN

Unterrichten mit digitalen Medien



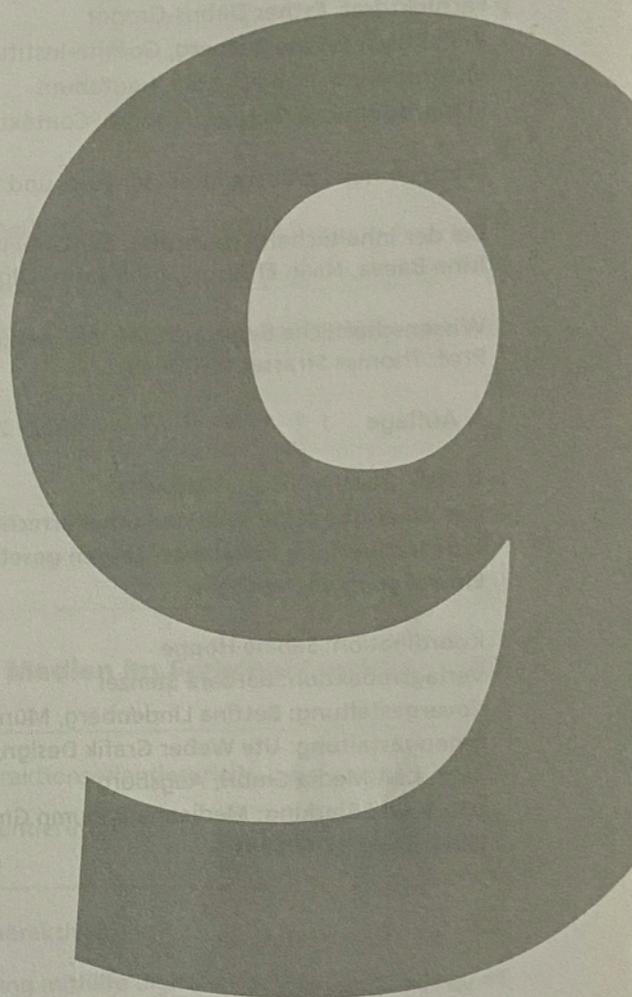
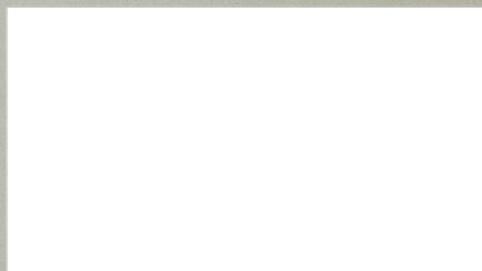
B. Brash
A. Pfeil



Deutsch als
Fremdsprache



Unterrichten mit digitalen Medien



Bärbel Brash
Andrea Pfeil

Телеграм Немецкие книги и учебники t.me/lehrwerke
Ernst Klett Sprachen

Stuttgart

Fort- und Weiterbildungsreihe des Goethe-Instituts
Allgemeiner Herausgeber: Goethe-Institut e.V.
Herausgeber dieser Einheit: Goethe-Institut e.V., Abteilung 40
Fachlektorat: Esther Debus-Gregor
Redaktion: Sabine Rotberg, Goethe-Institut e.V.
Illustrationen: Daniela Kohl, heutebunt
Filmproduktion: Magnus Froböse, Context Film

Diese Einheit ist Bestandteil der Fort- und Weiterbildungsreihe *Deutsch Lehren Lernen*.

Bei der inhaltlichen Konzeption der Einheit haben beraten:
Irina Baeva, Nivin El Sioufy, Irina Sarra, Olga Liamkina, Steffi Krause, Eva Staiger, Esther Brown

Wissenschaftliche Begutachtung des Manuskripts:
Prof. Thomas Strasser (PH Wien)

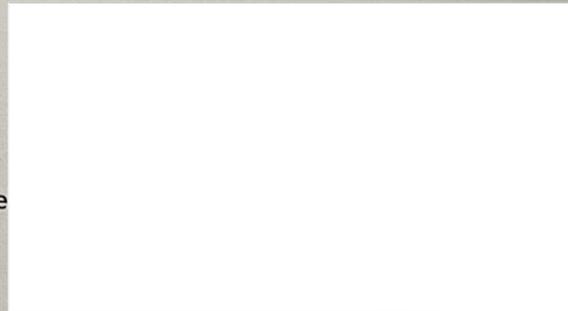
1. Auflage 1 6 5 4 3 2 | 2022 21 20 19 18

© 2017 Goethe-Institut, München

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf deshalb der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Koordination: Sabine Hoppe
Verlagsredaktion: Barbara Stenzel
Covergestaltung: Bettina Lindenberg, München
Innengestaltung: Ute Weber Grafik Design, Geretsried
Satz: KSA Media GmbH, Augsburg
Druck und Bindung: Medienhaus Plump GmbH, Rheinbre
ISBN: 978-3-12-606981-6



ISBN 978-3-12-606981-6



Symbole



Arbeitsblatt/Arbeitsmaterialien



www-Link



Auszug aus einem Lehrwerk



Video-QR-Code: weitere Informationen auf Seite 6.



Video



Information zum verwendeten Video



Aufgabe möglichst in Partner- oder Gruppenarbeit zu bearbeiten



relevant für Präsenzphase, wenn kombinierte Fortbildungsveranstaltung besucht wird

Blau gesetzte Begriffe werden im Glossar erklärt. Sie sind dann blau, wenn sie eingeführt werden.

Weitere Informationen finden Sie auf www.goethe.de/dll.

Inhalt

Vorwort	_____	5
Vorwort zu dieser Einheit	_____	7
Einleitung	_____	8
1	Veränderte Lehr- und Lernkulturen	10
1.1	Digitale Medien im Alltag	11
1.2	Einführung in hybrides Sprachenlernen: Formen des digitalen Lernens	12
1.3	Die optimierte Lernumgebung	16
1.3.1	Mediennutzung der Lernenden	16
1.3.2	Technische Ausstattung	19
1.3.3	Ihre Rolle als Lehrkraft	21
1.3.4	Merkmale guten Unterrichts	22
2	Wirksamkeit von digitalen Medien im Sprachunterricht	28
2.1	Interaktion fördern	30
2.1.1	Wie plant man Unterricht mit Interaktionsorientierung?	31
2.1.2	Wie evaluiert man Interaktionsorientierung?	35
2.2	Lernende aktivieren	38
2.2.1	Wie plant man Unterricht zur Lerneraktivierung?	38
2.2.2	Wie evaluiert man Lerneraktivierung mithilfe digitaler Medien?	44
2.3	Handlungsorientierter Sprachunterricht	46
2.3.1	Wie plant man Unterricht mit Handlungsorientierung?	48
2.3.2	Kurze Zwischenbilanz	51
2.4	Interkulturelle Kompetenz und soziale Medien	53
2.4.1	Wie plant man Unterricht mit interkultureller Orientierung?	53
2.5	Eigenständiges Lernen fördern	61
2.5.1	Wie berücksichtigt man Lernerautonomie?	62
2.5.2	Wie evaluiert man Lernerautonomie?	70
3	Planung und Gestaltung von Unterricht mit digitalen Medien	72
3.1	Zu welchen Zielen werden digitale Medien im Unterricht eingesetzt?	72
3.1.1	Zu welchen Zielen werden digitale Medien außerhalb des Unterrichts eingesetzt?	74
3.1.2	Wie fördert man Medienkompetenz?	75
3.2	Entwicklung einer digitalen Einstiegsphase	76

3.2.1	Die acht Leitfragen der Unterrichtsplanung _____	80
3.2.2	Wo findet man Ressourcen und Anwendungen für einen digitalen Unterrichtseinstieg? _____	84
3.2.3	Lehrwerksbasierte digitale Zusatzmaterialien _____	87
3.2.4	Hinweise zum Urheberrecht _____	88
3.2.5	Wie adaptiert man Ressourcen? _____	89
3.3	Verzahnung der Lehr- und Lernwelten _____	90
3.3.1	Was ist Verzahnung? _____	91
3.3.2	Wie kann durch Verzahnung ein nachhaltiger Unterricht entstehen? _____	92
3.3.3	Die vier Grundtypen der Verzahnung _____	96
3.3.4	Kooperative Unterrichtsprojekte _____	97
3.4	Entwicklung einer digitalen Unterrichtssequenz _____	100
3.4.1	In welchen Unterrichtsphasen kann man digitale Medien zum Sprachenlernen einsetzen? _____	100
3.4.2	Apps im Unterricht _____	106
4	Praxiserkundungsprojekte planen _____	115
	Lösungsschlüssel _____	119
	Glossar _____	127
	Apps _____	135
	Literaturhinweise _____	138
	Fotonachweis _____	142
	Angaben zu den Autorinnen _____	143
	Übersicht über die Videos auf der DVD _____	144

Vorwort

Wir freuen uns, dass Sie sich entschieden haben, mit der Fort- und Weiterbildungsreihe *Deutsch Lehren Lernen* Ihre Kompetenz im Unterrichten von Deutsch als Fremdsprache weiterzuentwickeln.

Die bisher erschienenen Einheiten dieser Reihe sind:

1. Lehrkompetenz und Unterrichtsgestaltung
2. Wie lernt man die Fremdsprache Deutsch?
3. Deutsch als fremde Sprache
4. Aufgaben, Übungen, Interaktion
5. Lernmaterialien und Medien
6. Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung
7. Prüfen, Testen, Evaluieren
8. DaF für Kinder
9. Unterrichten mit digitalen Medien
10. DaF für Jugendliche

Die Einheiten der Reihe *Deutsch Lehren Lernen* beschäftigen sich mit den Lehrenden als Hauptakteuren von Unterricht und den grundlegenden Elementen von Unterricht: Den Lernenden, der deutschen Sprache als fremder Sprache, der Interaktion im Klassenzimmer, den Lernmaterialien und Medien, der Unterrichtsplanung und den Vorgaben für Unterricht wie Curricula und didaktisch-methodischen Prinzipien für die Unterrichtsplanung.

In jeder Einheit werden zunächst die grundlegenden Bedingungen des Lehrens und Lernens dargestellt, um zu verstehen, was das Lehren und Lernen einer Fremdsprache ausmacht. Anschließend wird erarbeitet, wie Lehrende in der Unterrichtspraxis mit diesen Erkenntnissen arbeiten können.

Die Einheiten können Sie in jeder Reihenfolge bearbeiten. Sie sind so gestaltet, dass sie auch einzeln gelesen werden können.

Neben diesen Einheiten der Basisqualifizierung für Deutsch als Fremdsprache-Lehrkräfte erscheinen weitere Spezial-Einheiten, mit denen Sie sich Wissen und Können als Lehrende in zusätzlichen Kontexten erarbeiten können. Mit *Unterrichten mit digitalen Medien* liegt die fünfte Einheit der erweiterten Reihe vor.

Damit Sie dieses Material erfolgreich bearbeiten können, erhalten Sie hier einige Hinweise:

Bearbeitung der Aufgaben

Deutsch Lehren Lernen ist ein Material, das sich durch die Bearbeitung der Aufgaben erschließt. Es gibt unterschiedliche Aufgabentypen. Zu den geschlossenen Aufgaben mit nur einer richtigen Lösung finden Sie die Antworten im Lösungsschlüssel. Zu halb offenen Aufgaben gibt es mehrere Antwortmöglichkeiten. Die hierzu im Lösungsschlüssel angebotenen Antworten sind also lediglich als eine von vielen vorstellbaren Lösungen zu verstehen. Es kommt sehr häufig vor, dass Sie in den Aufgaben Ihre persönlichen Erfahrungen oder die Bedingungen, unter denen Sie unterrichten, Ihre Beobachtungen und Einschätzungen reflektieren. Zu solchen Fragestellungen finden Sie keine Lösungen.

Im Buch selbst gibt es aus Platzgründen nur jeweils eine Schreibzeile. Schreiben Sie, wenn nötig, auf separaten Blättern. Wir empfehlen Ihnen, sich einen Ordner anzulegen, in dem Sie diese Blätter sammeln.

Arbeit mit den Unterrichtsmitsschnitten

Dieses Symbol zeigt Ihnen, dass Sie einen Unterrichtsmitsschnitt oder ein gefilmtes Interview mit einer Lehrkraft sehen werden.

Durch die Beobachtung von Unterricht können Sie etwas über das Lehren und Lernen und damit indirekt auch etwas über Ihren eigenen Unterricht lernen. Die in dieser Einheit eingesetzten Unterrichtsdokumentationen zeigen keinen modellhaften, sondern authentischen Unterricht, sind also nicht als Best Practice zu verstehen. Sie sollen Ihnen helfen, Unterricht zu reflektieren und Antworten auf Fragen zu finden, die Ihnen in Ihrer Professionalisierung begegnen.

Am Ende des Buches finden Sie eine Übersicht über die verwendeten Videos, die auf der beiliegenden DVD zu finden sind.

Die DVD ist so programmiert, dass Sie sie in einem DVD-Player oder aber an Ihrem Computer ansehen können. Um die Videos am Computer ansehen zu können, installieren Sie am besten den kostenfreien VLC-Player.

QR-Code

Über den QR-Code neben den Video-Icons können Sie die Videos auch direkt auf Ihrem mobilen Endgerät sehen. Sie müssen dafür online sein: QR-Code einscannen, Passwort „Medien“ eingeben und Video ansehen.

Austausch mit Kollegen

Der Austausch mit Kolleginnen und Kollegen ist im Rahmen von Fort- und Weiterbildung besonders wertvoll. Selbst wenn Sie diese Einheit als Selbstlernmaterial bearbeiten, haben Sie vermutlich Gelegenheit, andere Lehrerinnen und Lehrer um ihre Einschätzungen zu bitten. Sie könnten sie einladen, sich gemeinsam mit Ihnen ein Interview oder einen Unterrichtsmitsschnitt anzusehen und zu diskutieren. Dieses Icon markiert Aufgaben, die Sie in Kooperation mit einer Kollegin oder einem Kollegen bearbeiten können.

Praxiserkundungsprojekte

Das fortbildungsdidaktische Konzept von *Deutsch Lehren Lernen* ist der Aktions- oder Handlungsforschung verpflichtet: Das Lernen im Klassenzimmer/Kursraum kann dadurch optimiert werden, dass Sie als Lehrkraft fremden und eigenen Unterricht beobachten und reflektieren, neue Handlungsmöglichkeiten erkennen und in Ihrem Unterricht erproben. Sie erhalten deshalb in Ihren Fort- und Weiterbildungseinheiten immer wieder Anregungen dafür, Fragen an Ihren eigenen Unterricht zu stellen, sich mit anderen Fortzubildenden über Unterricht auszutauschen und über die Erweiterung Ihrer Handlungsmöglichkeiten zu reflektieren. Wenn Sie dieses Material im Rahmen eines Fort- oder Weiterbildungskurses an einem Goethe-Institut oder an einer Universität absolvieren, bearbeiten Sie zu jeder Einheit themenbezogen eine konkrete Fragestellung aus Ihrer Praxis in Form eines sogenannten Praxiserkundungsprojekts.

Präsenzphase

Sollten Sie diese Einheit im Rahmen eines Kurses mit Präsenzphasen bearbeiten, präsentieren Sie die Ergebnisse von Aufgaben, die mit diesem Icon gekennzeichnet sind, in der Gruppe. In diesem Sinne ermöglicht Ihnen *Deutsch Lehren Lernen* forschendes und reflektierendes Erfahrungslernen.

Informationen

Weitere Informationen finden Sie unter www.goethe.de/dll.

Vorwort zu dieser Einheit

Die technologischen Entwicklungen schreiten stetig voran. Internet und Digitalität spielen in vielen gesellschaftlichen Bereichen, in Alltag und Beruf eine große Rolle. Auch beim Sprachenlernen zeichnen sich digitale Trends ab, vor allem im Kontext der Didaktisierung (mobiles Lernen, Game-Based Learning, EduApps usw.). Genau hier muss unter anderem auch das Goethe-Institut ansetzen, um die Veränderungen aufgrund des Übergangs von einer vollständig analogen hin zu einer teilweise oder gar vollständig digitalisierten Gesellschaft kritisch zu begleiten, sämtliche curricularen bzw. pädagogischen Potenziale des Internets zu prüfen und somit einer zeitgemäßen bildungspolitischen und fremdsprachendidaktischen Verantwortung gerecht zu werden. Gerade in Zeiten immer leichter zugänglicher Technologien, gesteigerter Mobilität und Konnektivität sollte auch die Spracharbeit neu gedacht und an die gegebenen digitalen Entwicklungen angepasst werden, ohne dabei das Augenmerk zu sehr auf die Hochglanztechnologie zu legen. Vielmehr sollten – ganz aus einer humanwissenschaftlichen Tradition heraus – neue Didaktiken für digitales Sprachenlernen konzipiert, integriert und kritisch reflektiert werden (siehe Strasser 2014b).

Das vorliegende Buch versucht diese Überlegungen in einen wissenschaftstheoretisch adäquaten, aber vor allem authentischen, praxisorientierten Kontext einzubauen. Ziel ist es, den Lehrenden genügend Raum für die persönliche Reflexion über die eigene (digitale) Mediennutzung zu bieten. Dabei werden anhand von Beispielen aus der Praxis die Grenzen, vor allem aber die facettenreichen Möglichkeiten digitaler Medien im DaF/DaZ-Unterricht aufgezeigt.

Unterrichten mit digitalen Medien stellt einen authentischen Transfer von Theorie und Praxis her und liefert mit den Aufgaben und Impulsen eine Menge Denkanstöße. Das Material kann damit sowohl für erfahrene KollegInnen im Bereich digitaler Medien als auch für jene, die sich dem Thema erst annähern bzw. kritisch gegenüberstehen, ein langfristiger Begleiter und ein Handbuch werden, in dem sie immer wieder nachschlagen und nachlesen können.

Ich wünsche eine spannende Lektüre!

Thomas Strasser

Hochschulprofessor für Fremdsprachendidaktik und technologieunterstütztes Lehren und Lernen, Pädagogische Hochschule Wien

Einleitung

Die Digitalisierung des Alltags und die Auswirkungen mobiler Internetnutzung auf die Gesellschaft sind seit Jahren ein viel diskutiertes Thema. Sind Menschen jetzt sozial viel besser vernetzt oder vereinsamen sie, weil sie immer weniger analog kommunizieren? Ist der analoge Diskurs wertvoller als die virtuelle Kommunikation? Lesen und schreiben Menschen jetzt mehr oder eher weniger? Wird die Qualität der Inhalte durch mehr Aktivität der Nutzer und Nutzerinnen in den sozialen Medien besser oder schlechter?

Auch die Frage nach den Konsequenzen der Digitalisierung für den Wissenserwerb rückt immer mehr in den Vordergrund. Wenn es um schulischen Unterricht geht und die möglichen Folgen von Digitalisierung für die Lernenden, gehen die Meinungen besonders weit auseinander. Intelligente Hard- und Software soll das Lernen einfacher machen, sagen die einen, andere finden Instrumente wie mobile Endgeräte und die damit verbundenen Anwendungen grundsätzlich für den Lernprozess speziell junger Lernender schädlich.

Die vorliegende Einheit wendet sich an Lehrerinnen und Lehrer, die sich zunächst ein Bild von den Möglichkeiten digitaler Medien machen wollen und noch wenig Erfahrung damit im Unterricht gesammelt haben. Ausgangspunkt ist dabei immer der Unterricht. Es wird aufgezeigt, in welchen Unterrichtssituationen das Lehren und Lernen mit digitalen Medien den Lernprozess unterstützen bzw. verbessern und als integraler Bestandteil der Unterrichtskonzeption verstanden werden kann. Mit dieser Einheit möchten wir Sie ermutigen, sich anhand von konkreten Unterrichtssituationen ein eigenes Bild von der Nutzung digitaler Medien in Ihrem Unterricht zu machen, und Ihnen den Einstieg in den Umgang mit digitalen Medien erleichtern.

Aufbau des Buches

Kapitel 1 setzt sich mit digitalen Medien im Alltag und im Unterricht auseinander. Sie beschäftigen sich mit digitalen Medien im Unterrichtskontext und lernen Fachbegriffe kennen. Sie analysieren Ihre persönlichen Arbeitsweisen sowie das Arbeitsumfeld an Ihrer Institution.

In Kapitel 2 erweitern Sie dieses Wissen anhand von wichtigen Unterrichtsprinzipien und reflektieren neue, mediengestützte Lehr- und Lernszenarien für Ihren Unterricht. Sie erarbeiten Kriterien für den sinnvollen Einsatz von digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht.

Kapitel 3 zeigt anhand konkreter Beispiele, wie sich die bisherigen Planungsprozesse der Unterrichtsvorbereitung und -durchführung verändern müssen, um das Potenzial digitaler Medien zu nutzen und damit die Lehr-/Lernphasen und -prozesse im Spracherwerb effektiver zu gestalten. Verzahnungsmöglichkeiten zwischen mediengestützten und analogen Aktivitäten werden vorgestellt und reflektiert. Wir zeigen Ressourcen, die Ihnen ermöglichen, Lernende differenziert zu fördern und sie während ihres Lernprozesses zu begleiten. Sie erhalten Anregungen für Ihren eigenen Unterricht und erfahren, wie Sie digitale Medien mit der gleichen Selbstverständlichkeit in Ihren Unterricht integrieren, wie Ihre Lernenden diese Werkzeuge bereits vielfach in ihrem Alltag nutzen. Sie lernen einfache und kostenlose Anwendungen kennen, die sich mit wenig Zeitaufwand für Lehrende und auch bei nicht perfekter technischer Ausstattung in den Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht integrieren lassen, um die Nachhaltigkeit beim Erwerb der rezeptiven und produktiven Kompetenzen in der Fremdsprache zu erhöhen.

Ansatz

Ganz bewusst fokussiert diese Einheit nicht primär technische Möglichkeiten oder stellt eine Sammlung von Ressourcen und Werkzeugen zur Verfügung, sondern basiert auf einem integrativen Ansatz und stellt den Blick auf den Unterricht als Ganzes dar:

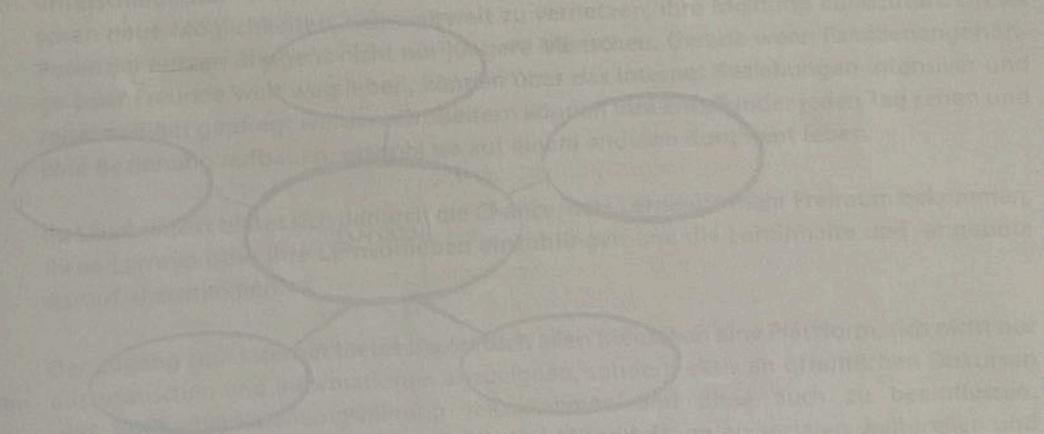
Digitale Medien und ihre Bedeutung werden aus der Sicht der Unterrichtsorganisation und des Lernprozesses betrachtet, ausgehend von der Lehrkraft als einer zentralen Figur des Unterrichts.

Allen Beispielen in diesem Band liegt eine konkrete unterrichtspraktische Situation mit verschiedenen Zielgruppen zugrunde. Es werden Möglichkeiten gezeigt, digitale Medien einzusetzen, die für Leserinnen und Leser mit unterschiedlichen Vorkenntnissen und Ausstattungsvoraussetzungen passen.

In dieser Einheit können Sie

- Ihre eigene Nutzung digitaler Medien reflektieren,
- Besonderheiten analoger und digitaler Lernumgebungen kennenlernen,
- die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Medien in einem handlungsorientierten Unterricht reflektieren,
- verschiedene digitale Lernszenarien verstehen und differenzieren,
- Kriterien für sinnvolle und mediengerechte Nutzung bestimmen,
- sich die besondere Rolle der Lehrkraft beim Unterrichten mit digitalen Medien bewusst machen,
- Möglichkeiten für den Einsatz digitaler Medien anhand von Beispielen reflektieren,
- mehr Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien gewinnen,
- Anregungen für den eigenen Unterricht sammeln.

Dieser Band kann digitale Medien im Unterricht nur beispielhaft aufzeigen. Wie sie sinnvoll genutzt werden können, lässt sich nur durch praktisches Ausprobieren und Experimentieren herausfinden. Um Ihnen diese Erfahrung zu ermöglichen, wurde ergänzend zu diesem Buch ein Online-Kurs entwickelt, in dem Sie die Lernszenarien mit der Unterstützung eines erfahrenen Tutors oder einer Tutorin selbst entwickeln und erproben können.



1 Veränderte Lehr- und Lernkulturen

6:00 Uhr – der Wecker klingelt. Mit einer Hand taste ich mich zu meinem Handy und schalte ihn aus und starte meine Playlist mit meinen „Wach-Werd-Liedern“. Nachdem das letzte Lied verstummt ist, gehe ich müde ins Badezimmer – das Webradio informiert mich über die aktuellen Neuigkeiten.

Frisch geduscht lasse ich mir einen Cappuccino aus der Maschine und bestelle mit meinem Laptop noch schnell neue Kaffeebohnen, greife zu meinem Tablet (...), um meine Zeitung zu lesen. Langsam fährt mein Finger auf dem Bildschirm umher und blättert durch die Seiten.

Auf dem Bahnsteig versichere ich mich schnell noch mithilfe meines Smartphones, ob der Zug pünktlich ist. Im Zug zeige ich der Schaffnerin den entsprechenden Strichcode meines Tickets – ebenfalls mit meinem Handy. Die Zugfahrt verbringe ich damit, meinen Facebook-Status zu aktualisieren, und schicke schnell noch ein paar Twitter-Nachrichten an meine Follower. Mit meinem Tablet (...) logge ich mich in die Learning-Community des Goethe-Instituts ein und beteilige mich an der spannenden Diskussion. Außerdem nutze ich die Zeit, um eine Lerneinheit zu absolvieren. Mein Ergebnis wird auf der Lernplattform gespeichert – vielleicht habe ich auf der Rückfahrt noch genug Energie, um weiter zu lernen.

Während der Arbeit nutze ich den Desktop-Rechner. Für einen Vortrag recherchiere ich Details – dabei hilft mir Wikipedia. (...) Auf der Heimfahrt entspanne ich bei Filmen von [einem Online-Anbieter] (...) und schaue mir die neuesten Bilder meiner Nichte in der Online-Galerie an. „Echt süß die Kleine“ – mein kleiner Kommentar ist schnell auf meinem Smartphone getippt ...

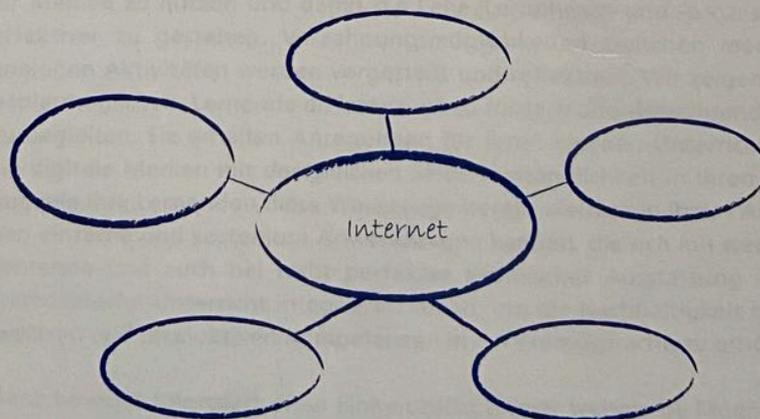
Nach dem Abendessen treffe ich noch einen Freund in einer Videokonferenz. Meine Tageseindrücke hinterlasse ich mithilfe meines Laptops in meinem Weblog. Im Bett checke ich nochmals meine E-Mails und schaue die neuesten Nachrichten auf meinem Smartphone. Dann stelle ich den Wecker und starte meine Playlist ...
(Iberer/Wippermann 2013, Kapitel 1)

Kommt Ihnen an diesem Tag einiges bekannt vor? Nutzen Sie in Ihrem Alltag digitale Medien auch so intensiv wie in diesem Tagebucheintrag beschrieben? Oder kennen Sie vielleicht Menschen, die ihr Leben so gestalten?

Wir möchten Sie einmal bitten, zu überlegen, wie sehr das Internet Ihren beruflichen und privaten Alltag beeinflusst. Wie lange am Tag sind Sie selbst online und wofür nutzen Sie digitale Medien in Ihrem Alltag?

Aufgabe 1

Wofür nutzen Sie das Internet? Ergänzen Sie dazu das folgende Assoziogramm.



Auch wenn Ihr Alltag im Vergleich zu dem oben genannten Beispiel weniger digital gesteuert sein sollte, zeigt die Beschreibung sehr deutlich, welche Rolle digitale Medien in unserem Leben spielen können. Unbestritten ist, dass das Internet unseren Alltag erleichtern kann. Teilweise dominieren digitale Medien ihn sogar: Sie sind inzwischen die Arbeitsgrundlage vieler Berufe wie auch unserer privaten Kommunikation und sie doku-

mentieren beides. Durch die Nutzung des Internets haben sich nicht nur unser Arbeitsalltag und unser Privatleben sehr stark verändert, sondern auch die Art, wie wir uns Wissen aneignen, es speichern und weiterverarbeiten, und wie wir Inhalte für andere aufbereiten und zur Verfügung stellen.

In Kapitel 1 erläutern wir,

- wie sich die Digitalisierung auf den Alltag der Lernenden auswirkt,
- wie sich die Lernkulturen durch den Einfluss digitaler Medien verändern,
- welche Voraussetzungen für die Mediennutzung im Unterricht gegeben sein müssen,
- welche Merkmale guten Unterricht mit digitalen Medien kennzeichnen.

1.1 Digitale Medien im Alltag

Vor allem der Zugriff auf Informationen und Wissen, der durch das Internet in der Regel unabhängig von Zeit und Ort oder von einer Institution möglich ist, verändert die Art, wie wir lernen. Mithilfe des Internets kann man sich fast jederzeit in neue Wissensgebiete einarbeiten oder Wissen wieder auffrischen. Nicht nur im beruflichen und privaten Alltag bieten sich neue Möglichkeiten, sondern auch im Bereich der formellen Bildung. Speziell im Fremdsprachenunterricht, wo der Zugang zu sprachlich und inhaltlich aktuellen Materialien in der Zielsprache besonders relevant ist, eröffnen sich neue Wege.

Eine weitere wichtige Tatsache, die Lehr- und Lernprozesse beeinflusst, ist aber, dass sich die analoge Welt immer mehr mit der virtuellen Welt verbindet – vor allem dank der sozialen Netzwerke. Das Verschmelzen unterschiedlicher Medien beispielsweise im Smartphone oder im Tablet-Computer trägt dazu bei, dass immer mehr Menschen medial und sozial stark durch das Internet miteinander vernetzt werden (siehe u.a. Rhein 2011, S. 52, und Döbeli Honegger 2016).

auch virtuelle Welten sind real

Diese Verschmelzung führt dazu, dass die digitalen und analogen Lebenswelten stark verflochten sein können. Menschen haben die Möglichkeit, ihr Leben in beiden Welten zu gestalten und die Vorteile aus beiden Lebenswelten für sich zu nutzen. Virtuelle und analoge Welt sind für Menschen Realität; sie nutzen sie auf verschiedene Art und Weise. Auch Identität kann analog und digital neu definiert werden bzw. man eignet sich in den unterschiedlichen Welten unterschiedliche Rollen an. Soziale Netzwerke bieten Menschen neue Möglichkeiten, sich weltweit zu vernetzen, ihre Meinung kundzutun. Dieses Potenzial nutzen übrigens nicht nur jüngere Menschen. Gerade wenn Familienangehörige oder Freunde weit weg leben, können über das Internet Beziehungen intensiver und regelmäßiger gepflegt werden. Großeltern können ihre Enkelkinder jeden Tag sehen und eine Beziehung aufbauen, obwohl sie auf einem anderen Kontinent leben.

Im Lernkontext bietet sich dadurch die Chance, dass Lernende mehr Freiraum bekommen, ihren Lerntyp oder ihre Lernvorlieben einzubringen und die Lerninhalte und -angebote darauf abzustimmen.

mehr Partizipation durch digitale Medien

Der Zugang zum Internet bietet theoretisch allen Menschen eine Plattform, sich nicht nur auszutauschen und Informationen anzueignen, sondern aktiv an öffentlichen Diskursen und politischer Meinungsbildung teilzunehmen und diese auch zu beeinflussen. Partizipation, das heißt aktive Teilhabe und Mitgestaltung an sozialen, kulturellen und politischen Themen, verändert gesellschaftliche Prozesse, die damit auch eine neue Dynamik erhalten. Aufrufe, die über soziale Netzwerke Demonstrationen oder Proteste organisieren und damit direkt auf politische Entwicklungen Einfluss nehmen, haben neue Dimensionen angenommen. Informationen zu verbreiten und zur Meinungsbildung beizutragen – ein Prozess, der früher hauptsächlich den klassischen Medien (z.B. Radio, Zei-

tung und Fernsehen) vorbehalten war – wird durch die Digitalisierung demokratisiert und ermöglicht allen Menschen eine Teilhabe. Über private Webseiten, Blogs oder soziale Netzwerke können mittels Mitteilungen, Video- oder Podcasts eigene Beiträge erstellt und weltweit verbreitet werden. Die Wirkung dieser Beiträge kann teilweise unvorhersehbar sein und wird natürlich auch immer häufiger kommerziell genutzt. Das Mehr an Partizipation durch die Digitalisierung der Bürgerinnen und Bürger, Medienkonzerne, politischer Organisationen, der Wirtschaft und nicht zuletzt der Unternehmen, die diese Inhalte verfügbar machen (Hard- und Software), haben bisher noch ungeklärte und schwer abschätzbare Auswirkungen auf das gesellschaftliche Zusammenleben.

Für den Lernkontext bietet mehr Partizipation die Chance, Lernende noch aktiver am Lernprozess teilhaben zu lassen und selbst Inhalte zu entwickeln, die auch nach dem Präsenzunterricht noch zur Verfügung stehen.

Im Folgenden wollen wir Ihnen einen kurzen Überblick über die wichtigsten Formen des Lernens mit digitalen Medien geben. In Kapitel 2 und 3 werden wir auf die Möglichkeiten der Erstellung von Lerninhalten detailliert eingehen.

Aufgabe 2

Was fällt Ihnen ein, wenn Sie an Digitalisierung im Alltag oder im Unterricht denken? Notieren Sie fünf Schlagwörter.

1.2 Einführung in hybrides Sprachenlernen: Formen des digitalen Lernens

Digitale Medien werden eingesetzt, um den physischen Klassenraum zu erweitern. Sie können Zugang zu Materialien oder Sprachhandlungen geben, die ohne Digitalisierung nicht verfügbar wären. Zum Beispiel können Lernende mit einer Tablet-App einen Dialog oder ein Telefonat aufzeichnen, online diskutieren und später wieder aufgreifen und weiterbearbeiten.

Eine Erweiterung des Lernraums findet auch statt, wenn die Klasse außerhalb des Präsenzunterrichts miteinander vernetzt wird, um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, gemeinsam zu lernen. Erarbeitete Materialien können auch nach dem Unterricht noch zugänglich gemacht, Produkte der Lernenden können weiter bearbeitet werden. Der Lernprozess wird dadurch transparenter und im besten Fall auch nachhaltiger.

Im Fachdiskurs werden unterschiedliche Begriffe und Definitionen für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht verwendet. Es gibt keine Einheitlichkeit in der Verwendung von Fachbegriffen wie z.B. Blended Learning und hybrides Lernen. In diesem Teilkapitel wollen wir Definitionen für die relevanten Begriffe festlegen, auf die wir uns in dieser Einheit beziehen, um die unterschiedlichen Szenarien und Formate voneinander abzugrenzen.

Am Ende dieses Teilkapitels

- kennen Sie wichtige Begriffe für Lernszenarien und Lernformen mit digitalen Medien,
- können Sie die jeweiligen Lernszenarien voneinander unterscheiden.

Werfen wir zunächst einen Blick auf den Lernprozess als solchen.

Denken Sie doch einmal zurück an das letzte Mal, als Sie etwas gelernt haben, sei es in Ihrer Freizeit oder im beruflichen Kontext. Haben Sie vielleicht mehr oder weniger zufällig etwas Neues gelernt? Oder sind Sie einer konkreten Frage nachgegangen, weil sie Sie

in diesem Moment interessiert hat? Oder haben Sie einen Kurs in einer Einrichtung belegt, um sich gezielt weiterzubilden?

Wir wollen diese drei Lernszenarien, also unbewusstes bzw. ungesteuertes Lernen, konkrete Fragestellung und Kurs als Ausgangsbeispiele für die Definition einiger Begriffe nutzen.

ungesteuertes Lernen Bei Lernprozessen, die außerhalb eines Unterrichtskontextes und ohne die Unterstützung einer Lehrperson ausgelöst werden, gibt es Szenarien, auf die wir hier etwas genauer eingehen wollen.

Sie können etwas lernen, ohne dass Sie sich dessen zu diesem Zeitpunkt bewusst sind. In einer bestimmten Situation haben Sie ohne zielgerichteten Input, Regeln und Vorgaben bestimmte Kompetenzen oder Wissen erworben. Ein idealer Zustand: Sie haben gelernt, ohne es zu merken. Sie haben etwas ausprobiert, weil es für Sie relevant war, und irgendwann hat es funktioniert. Das Warum und Wie ist zweitrangig.

Natürlich können Sie auch vor einer konkreten Fragestellung stehen, auf die Sie eine Antwort suchen, oder mit einem Sachverhalt konfrontiert sein, für den Sie eine Lösung finden möchten. Ein Beispiel: Sie möchten wissen, wie die Hauptstadt Deutschlands heißt. Greifen Sie dann zu Ihrem Smartphone und recherchieren diese Information im Internet, ohne dass Ihnen die Fragestellung z.B. im Unterricht als Hausaufgabe gegeben wurde, handelt es sich ebenfalls um einen ungesteuerten Lernprozess, den Sie aber gezielt ausgelöst haben. Hier eignen Sie sich Wissen selbstständig und zielgerichtet an. Eine solche Form des ungesteuerten Wissenserwerbs aufgrund eines spezifischen Interesses bzw. einer Wissenslücke, die Sie füllen möchten, nennt man **informelles Lernen**. Nach Kirchhöfer bezeichnet der Begriff Lernprozesse, die von dem Lernenden „selbstorganisiert und reflektiert werden, eine Eigenzeit und gerichtete Aufmerksamkeit erforder[n], an Problemsituationen gebunden, aber nicht in eine Institution eingebunden sind.“ (Kirchhöfer 2004, S. 85)

Für die Beantwortung Ihrer Frage oder Ihres Problems können Sie keine Lehrerin oder keinen Lehrer um Hilfe bitten; die Frage wurde auch nicht im Unterricht aufgeworfen, oder Sie müssen sich selbstständig in Ihren Hausaufgaben damit beschäftigen. Der Lernprozess läuft völlig ohne Input aus einem institutionalisierten Kontext ab und ist häufig dem Lernenden auch als solcher nicht direkt bewusst. Informelles Lernen ist kein neues Phänomen. Neu ist, dass Sie durch digitale Medien einfacher und schneller an Informationen kommen und diese Informationsaufnahme dann in einen Lernprozess münden kann. Die Informationen sind mobil zugänglich und können in unterschiedlicher Aufbereitung abgerufen werden. Digitale Medien haben auch einen Einfluss auf die Art und Weise, wie Wissen kuratiert und weiterverarbeitet wird. Sie tragen zur Meinungsfindung und Beeinflussung der subjektiven Wahrnehmung der Nutzerinnen und Nutzer bei. Sie bieten die Möglichkeit der aktiven Teilnahme eines jeden einzelnen in diesem Prozess.

Sehr häufig fällt im Zusammenhang mit informellem Lernen der Begriff **spielbasiertes Lernen** oder auch Game-based Learning. Damit ist gemeint, dass Inhalte so aufbereitet werden, dass man sie spielerisch lernen kann. In einem vorgegebenen Szenario wird mithilfe von Spielregeln und Vorgaben Wissen erworben. Im Vordergrund steht aber das Spiel, d.h. die Erfüllung des Spielziels. Der Nutzer oder die Nutzerin empfindet diesen Prozess im besten Fall nicht als Lernaufgabe. Kompetenzen, die durch das Spiel erworben werden, können durchaus für jeden und jede unterschiedlich sein. Das Lernen per se unterscheidet sich nicht vom nichtspielerischen Lernen, sondern die Lernenden empfinden es oft nur als anders, als weniger anstrengend, als motivierender.

Digitale Spiele können den analogen Klassenraum erweitern und Türen in neue Lernwelten öffnen. Mobile Endgeräte machen es möglich, dass man jederzeit und überall auf Spiele zugreifen kann. Lernprozesse können damit örtlich und/oder zeitlich ungebunden stattfinden. **Mobiles Lernen** umfasst natürlich nicht nur das spielerische, sondern jegliches Lernen mithilfe von Smartphone oder Tablet, entweder durch eigene Motivation (ich will unter-

wegs wissen, wie man einen Reifen wechselt) oder durch unterrichtlich gesteuerte Lernziele (ich bearbeite auf meinem Mobiltelefon kooperative Aufgaben auf einer Lernplattform).

Literatur zum Weiterlesen



Zum Thema digitale Spiele in der Bildung finden Sie auch auf der Website der Bundeszentrale für Politische Bildung interessante Beiträge: www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/

Dieses spielerische Lernen kann im Kontext der ungesteuerten Lernprozesse stattfinden oder auch als ein Element in einem Kurs oder im schulischen Unterricht eingesetzt werden. Lehrkräfte bedienen sich sehr häufig spielerischer Aktivitäten und Szenarien, die auf reale Situationen vorbereiten – ein Grundsatz des handlungsorientierten Unterrichts.

gesteuerte Lern- und Lehrprozesse

Lernprozesse, die in einem institutionalisierten Rahmen mit Unterstützung einer Lehrkraft stattfinden und mit einem definierten Lernziel verbunden sind, werden auch als **gesteuertes Lernen** bezeichnet. Dies kann in unterschiedlichen Formaten stattfinden: als Präsenzunterricht, bei dem Lehrperson und Lernende sich im gleichen Raum befinden, im Blended-Learning-Format oder aber komplett online.

hybrides Sprachenlernen

Der Begriff hybrid hat seine Wurzeln im lateinischen Wort *hybrida* und steht für kombiniert oder vermischt. Dies deutet darauf hin, dass es um eine Vermischung verschiedener Lernaspekte geht. Darauf werden wir in Teilkapitel 3.3.1 noch genauer eingehen.

Wir sprechen zum einen von **hybridem Sprachenlernen**, wenn im Unterricht Zugang zum Internet möglich ist und z.B. Informationen und Materialien aus deutschsprachigen Ländern gezeigt werden können. Zum anderen meinen wir damit, dass das gemeinsame Lernen über den physischen Unterrichtsraum hinaus erweitert wird, indem man z.B. eine **Lernplattform** oder einen **Blog** einsetzt. Hierbei geht es darum, dass digitale Instrumente didaktisch-methodisch sinnvoll in den Unterricht integriert werden. Im Unterricht kommen digitale Medien im Rahmen einer geplanten Aktivität zum Einsatz und werden durch ein klar definiertes Lernziel in den Unterricht implementiert.

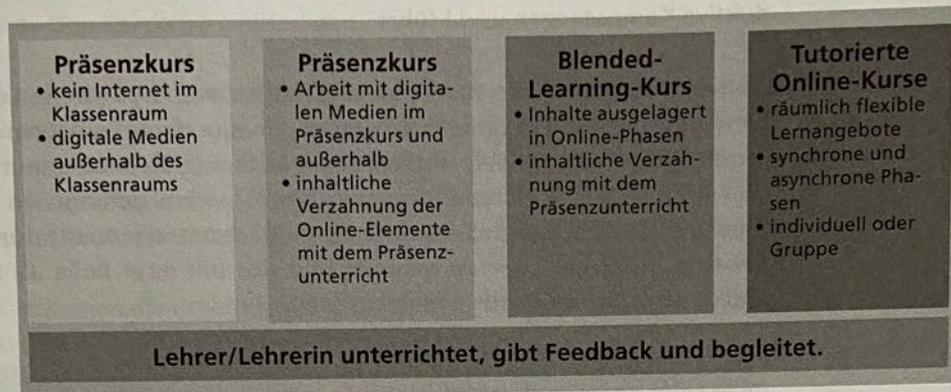
Hybrides Lernen an sich legt noch nicht das Kursformat fest. Das Kursformat definiert, wo der Unterricht stattfindet und wie er strukturiert ist: Ein Format im Bereich des hybriden Lernens ist das **Blended Learning**. Hier ist der Unterricht klar in Präsenz- und Online-Phasen unterteilt, die sinnvoll getaktet aufeinander folgen und inhaltlich miteinander verbunden sind. Inhalte werden in beiden Phasen erarbeitet, die Teilnahme an nur einer Phase reicht nicht, um die Kurslernziele zu erreichen. Beide Phasen sind miteinander verbunden, bauen inhaltlich aufeinander auf und werden von der Lehrkraft initiiert und begleitet. Die Online-Phase ist eine zeitlich definierte und klar strukturierte Lernphase, die von der Lehrkraft betreut wird.

Auch **Online-Kurse** können so aufgebaut sein, dass sie asynchrone Phasen haben, in denen Lernerinnen und Lerner vorgegebene und durch die Lehrkraft betreute Aufgaben bearbeiten. Hier können Lernende zeitlich flexibler an den Aufgaben arbeiten. Zusätzlich können sie sich in **synchronen** Lernphasen in einem virtuellen Lernraum (z.B. einem Videochat) „treffen“, um etwa die Fertigkeit Sprechen zu trainieren. Dies wird häufig als **virtuelle Präsenzsitzung** oder Online-Session bezeichnet. Wichtig ist auch hier die Rolle der Lehrkraft, die sich besonders eng an den individuellen Lernprozessen der einzelnen Teilnehmenden orientieren muss, um die Motivation zu halten. Im Gegensatz zum analogen Präsenzunterricht kann die Verbindlichkeit und Motivation der Lernenden nur durch sehr enge Betreuung geschehen.

soziale Präsenz

Entscheidend bei all den dargestellten Formaten ist immer die analoge oder digitale Präsenz einer Lehrkraft, die den Lernprozess steuert und unterstützt. Entgegen der verbreiteten Meinung, dass digitale Medien in der Zukunft die Lehrkraft ersetzen werden, ist die Lehrkraft und auch die Gruppe, sprich die **soziale Präsenz** beim hybriden Sprachenlernen, genauso wichtig wie bisher auch. Allerdings verändern sich die Rollen: Die Lehrkraft

tritt stärker in den Hintergrund, der Lernprozess und die Lerninhalte stehen im Zentrum. Lernende werden mit geeigneten Mitteln und Methoden unterstützt, neues Wissen zu erwerben oder vorhandenes Wissen auszubauen. Sie arbeiten autonom und erhalten von der Lehrkraft an bestimmten Stellen gezielt Rückmeldung (Näheres dazu in Teilkapitel 2.5.1).



hybrides Lernen in den unterschiedlichen Formaten

Die grafische Darstellung zeigt die unterschiedlichen Formate des hybriden Unterrichts. Es wird deutlich, dass Umfang und Art des Einsatzes von digitalen Medien abhängig von der vorhandenen technischen Ausstattung und der Zielgruppe sind. Eine sehr große Rolle spielen zweifellos die Medienkompetenzen (technisch und didaktisch-methodisch) der Lehrkraft. Wir kommen darauf auch in den folgenden Kapiteln noch mehrfach zu sprechen.

Damit Sie sich die in diesem Teilkapitel beschriebenen Lehr-/Lernszenarien und Fachbegriffe noch einmal vergegenwärtigen können, haben wir einige Beispiele gesammelt, die Sie den Begriffen zuordnen können.

Aufgabe 3

Ordnen Sie die Begriffe den unterschiedlichen Lernszenarien zu.

Online Lernen – Blended Learning – digitale Medien im Präsenzunterricht – mobiles Lernen – spielbasiertes Lernen – informelles Lernen

Lernszenarien	Begriffe
1. Die Lehrerin nutzt im Klassenraum regelmäßig eine interaktive Tafel, die Tafelbilder stellt sie dann den Lernenden über eine Lernplattform zur Verfügung. Auf der Lernplattform tauschen sich die Lernenden über Themen aus dem Unterricht aus und machen ihre Hausaufgaben. Die Lehrerin diskutiert mit und motiviert die Lernenden individuell durch Rückmeldungen auf die eingereichten Hausaufgaben.	
2. Ein Teilnehmer des Kurses, Mark, hat sich zu Hause auf seinem Tablet das Spiel <i>Das Geheimnis der Himmelscheibe</i> heruntergeladen und spielt das Lernspiel als Vorbereitung für den Unterricht.	
3. Im Zug arbeitet Mark gerne mit seinen Lernkarten, die er sich auf sein Handy heruntergeladen hat. Hier kann er Wörter lernen, neue Karten anlegen und sie mit anderen Lernern aus seinem Unterricht austauschen.	
4. Mark interessiert sich für Vogelarten in Europa. Für seine nächste Reise nach Deutschland recherchiert er auf einer deutschsprachigen Webseite, welche Vogelarten in Deutschland leben.	
5. „Wie sieht dein Arbeitsplatz aus?“ Als Vorbereitung für den Präsenzunterricht recherchiert die Lehrerin, wie die Lernenden ihren Arbeitsplatz in einem Blogbeitrag beschrieben haben. Sie nimmt die Fotos und dazugehörigen Texte und bereitet ein Quiz vor.	
6. Valentina muss schnell nach Hause, da sie sich mit anderen Lernenden und ihrer Lehrerin in einem virtuellen Lernraum trifft. Als Vorbereitung für die Online-Session hat Valentina Bilder von ihrem Tagesablauf gemacht und eine kurze Präsentation erstellt. Sie ist ganz gespannt, ob die anderen Teilnehmenden ihre Fragen beantworten können.	

1.3 Die optimierte Lernumgebung

Die Frage, welcher Einsatz von digitalen Medien oder welcher Unterricht für den einzelnen Lernenden als gelungen gelten kann, kann schwer beurteilt werden. Vielmehr geht es darum, eine Lernumgebung zu schaffen, die möglichst optimale Lernvoraussetzungen bietet und zu positiven Ergebnissen (höhere Motivation, verbesserte rezeptive und produktive Kompetenzen usw.) führt.

Nachdem wir uns oben damit beschäftigt haben, wie hybride Lernszenarien aussehen können, wollen wir in diesem Teilkapitel genauer darauf eingehen, wie sich die Lernwelten verändert haben. Wir werfen einen Blick auf die Mediennutzung Ihrer Lernenden und evaluieren die Voraussetzungen, die für einen gelungenen Einsatz von digitalen Medien notwendig sind. Sie haben die Möglichkeit, die Ausstattung in Ihrer Einrichtung genauer unter die Lupe zu nehmen und sich mit Ihrer Rolle als Lehrkraft in hybriden Lernszenarien auseinanderzusetzen.

Am Ende dieses Teilkapitels

- haben Sie eine Vorstellung, welche digitalen Angebote Ihre Lernenden nutzen und bevorzugen,
- kennen Sie die technischen Voraussetzungen für hybride Lernszenarien an Ihrer Institution,
- kennen Sie die Faktoren, die Ihre Rolle als Lehrkraft in hybriden Lernszenarien verändern.

1.3.1 Mediennutzung der Lernenden

Die Online-Studie des Goethe-Instituts von 2012 (Iberer/Wippermann 2013) zeigt bereits deutlich auf, dass sich bei den Lernenden in Kursen des Goethe-Instituts, die weltweit an dieser Befragung teilnahmen, unterschiedlichste Geräte und Anwendungen mit Internetnutzung etabliert haben. Die Autoren kommen in der Auswertung dieser Studie, die sie mit anderen Befragungen zum Thema Digitalisierung in Bezug gesetzt haben, zu folgenden Schlussfolgerungen:

Mobile Medien werden sehr häufig genutzt: Kommunikation und Lernen „on the go“.

Durch mobile Endgeräte wie Smartphones oder Tablets können sich die Lerner auch unterwegs jederzeit Lerninhalte aneignen oder eigene Recherchen vornehmen.

Nutzung spezifischer Webapplikationen zum Lernen: Wikipedia überaus beliebt.

Das schnelle Nachschauen von vergessenen oder unbekanntenen Informationen erfolgt fast ausschließlich über das Internet, meistens im Bereich des informellen Lernens. Es kann aber durchaus auch im Unterrichtskontext eingesetzt werden.

Positive Einschätzungen der digitalen Medien: Hilfreich in „allen Lebenslagen“.

Egal ob im beruflichen Alltag oder privat, um einen Urlaub zu buchen oder mit Freunden zu kommunizieren, das Internet dient als ständiges Hilfsinstrument, um schneller und unkomplizierter ans Ziel zu kommen.

Mediennutzung im Kontext Lernen: Klassische Medien – digital angereichert.

Trotz intensivem Einsatz von digitalen Medien wird zum Beispiel das Buch nicht ganz ersetzt. Je nach Lerntyp können analoge und digitale Medien miteinander verbunden werden, sich ergänzen und unterstützen.

Lern-Szenario: Bitte mit realen Begegnungen!

Soziale Präsenz als Motivationshilfe war schon immer ein entscheidender Faktor im Unterricht. Nur digitale Medien alleine motivieren die Lernerinnen und Lerner nicht automatisch mehr. Nur mit der gezielten Unterstützung beim Lernprozess kann sich auch längerfristig nachhaltiger Erfolg einstellen.

(Iberer/Wippermann 2013, Kapitel 1)

Zusammenfassend kann man sagen, dass sich digitale Medien dort durchsetzen, wo sie zum Beispiel

- den Alltag spürbar erleichtern,
- beruflich notwendig sind,
- eine Alternative zu analogem Wissenserwerb und Kommunikation darstellen,
- Ablenkung bieten,
- den Spieltrieb befriedigen.

Ebenso wird aber auch deutlich, dass die Befragten in Lernsituationen analoge Begegnungen bevorzugen. Sie wählen Online-Lernangebote zur Unterstützung und als Option, wenn kein anderes Angebot mit Präsenzelementen vorhanden ist. Ein weiteres Entscheidungskriterium für die Nutzung digitaler Medien ist auch, ob digitale Anwendungen in der Lebenswelt (und -philosophie) der Lernenden Platz finden.

Aufgabe 4



Stimmen die Ergebnisse der genannten Umfrage mit Ihren Erfahrungen überein? Nutzen Sie auch die Begriffe aus Aufgabe 3.

a) Notieren Sie sich Stichpunkte zu folgenden Fragen.

Wo stimmen Sie überein?

Was trifft Ihrer Meinung nach nicht zu?

Inwieweit kennen Sie die Mediennutzung Ihrer Lernenden?

Wie häufig verwenden Ihre Lernenden im Alltag digitale Medien?

Welche Angebote nutzen Ihre Lernenden am meisten und zu welchem Zweck?

b) Vergleichen Sie Ihre Antworten mit denen Ihrer Kolleginnen und Kollegen.

Lernen und Lernkulturen

Wie in Teilkapitel 1.2 beschrieben, kann in unterschiedlichen Kontexten gelernt werden: informell oder in formellen, institutionalisierten Zusammenhängen. Gemeinsam haben alle Lernprozesse, dass die Lernenden das Bedürfnis haben, Neues zu erfahren oder ein Problem zu lösen.

Lernen ist ein vielschichtiges Phänomen, welches einer aktiven Beteiligung, Motivation und Willen des Lernenden bedarf (...). Lernen erfolgt erst aus einem einsichtigen Anlass heraus, sei es hervorgerufen durch ein Erlebnis, dem Bedürfnis nach einer gewissen Handlungskompetenz oder auch durch erkannte Fehler. In der Diskussion zwischen der Fremd- und Selbstbestimmung von Lernprozessen wird dem Lehrenden eine weiterhin wichtige Rolle für einen nachhaltigen Lernerfolg beigemessen. (...) Aufmerksamkeit, Neugier und Konzentration gelten als ideale Voraussetzungen für nachhaltige Lernprozesse; dagegen führen zu starke Überforderung, Langeweile oder Angst zu defensivem Lernverhalten, Lernblockaden oder Lernverweigerung.

(Iberer/Wippermann 2013, Kapitel 2)

Die Selbstbestimmung spielt beim Lernen laut Iberer/Wippermann (2013) und Hornung-Prähauser/Wieden-Bischof (2010) eine sehr große Rolle. Die Voraussetzungen dafür im schulischen Fremdsprachenunterricht oder auch in der Erwachsenenbildung zu schaffen, stellt eine sehr große Herausforderung dar, denn dafür müssen wichtige Bedingungen erfüllt sein (Iberer/Wippermann 2013, Strasser 2014b):

- das Verständnis von Lernen als ein notwendig eigenaktiver und konstruktiver Prozess,
- das Nutzarmachen von informellen Lernsituationen im schulischen, privaten und beruflichen Alltag,
- der Einsatz didaktischer Methoden, die genau dieses Lernverständnis verfolgen, z.B. die Thematisierung von Lernstrategien,
- das Lernen und Lehren an verschiedenen Lernorten in Kombination mit dem gezielten Einsatz vielfältiger Medien,
- die Relevanz der Inhalte für den Lernenden, Inhalte mit „Sitz im Leben“.

Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht kann helfen, diese Bedingungen zu erfüllen und damit die Lernumgebungen zu bereichern und nachhaltiger zu gestalten (siehe Iberer/Wippermann 2013, Kapitel 2). Zwei Beispiele:

- Vormalig „klassische“ Unterrichtsmedien werden mit digitalen Komponenten funktional erweitert, z.B. in Form von Medienstationen oder interaktiven Whiteboards, an denen die Lehrkraft nicht nur ihre vorbereiteten Inhalte präsentiert, sondern auch auf weitere (Online-) Lehrangebote oder Lernerinhalte zurückgreifen kann.
- Viele Lehrbücher werden heute von den Autoren bzw. Verlagen mit Online-Lernangeboten erweitert, beginnend mit einfachen Linklisten bis hin zu multimedialen Simulationen und Trainingssystemen. Sowohl den Lehrenden als auch den Lernenden bieten sich darüber hinaus neue didaktische Möglichkeiten, vor allem durch den schnellen und dynamischen Austausch mit weiteren Nutzern und (Fach-)Experten.

Durch die Nutzung digitaler Medien seitens der Lernenden verändert sich in der Konsequenz die Unterrichtsplanung und Vorbereitung der Lernumgebung. In der Regel werden Sie nicht nur den Präsenzunterricht mit Vor- und Nachbereitung planen, sondern auch die Zeit zwischen den Präsenzsitzungen in den Lernprozess und die Progression einplanen.

Aufgabe 5

In welchen (Präsenz-)Situationen beim Lernen erleben Sie heute den Einsatz von digitalen Medien? Wo verändert sich Ihr Unterricht, weil digitale Medien genutzt werden? Notieren Sie.

Zentraler als die digitalen Angebote sind natürlich die Voraussetzungen und Bedürfnisse, die Ihre Lernenden mitbringen. Häufig wird von Lehrkräften berichtet, dass ihre Schüler und Schülerinnen von digitalen Medien abgelenkt würden und eigene mobile Endgeräte daher verboten seien. In der Erwachsenenbildung seien die Teilnehmenden teilweise unwillig, Aufgaben online zu bearbeiten, weil sie sowieso schon den ganzen Tag vor dem Computer sitzen.

Die Voraussetzungen und Bedürfnisse der Zielgruppe stehen in einem lernerorientierten Unterricht gemeinsam mit den Lernzielen immer an erster Stelle. Es ist wichtig, sich als Lehrkraft damit zu beschäftigen, wie das Lernziel, heruntergebrochen auf die konkrete Aufgabenstellung, mit oder ohne digitale Medien, für die Lernenden motivierend ist, eine sinnstiftende Kommunikation darstellt und einen hohen Anteil an ungestörter Lernzeit ermöglicht (siehe Teilkapitel 1.3.3).

Wenn Lernende zu viel Zeit mit der Technik verbringen müssen oder durch private Nachrichten auf ihren mobilen Endgeräten von dem eigentlichen Lernziel abgelenkt werden, haben sie nicht das Gefühl, mehr oder nachhaltiger zu lernen. Damit wird dieser Unterricht auch nicht den Bedürfnissen der Lernenden gerecht und erreicht nicht das Lernziel.

Weniger ist mehr!

Bei der Auswahl digitaler Medien im Unterricht gilt das Motto: Weniger ist mehr! Nicht der Einsatz möglichst vieler unterschiedlicher Werkzeuge und Anwendungen ist entscheidend, sondern die klare Strukturierung des Unterrichts mit transparenten Lernzielen und didaktisch sinnvoll durchdachten Arbeitsformen.

Auch die Transparenz über die gewählten Methoden wird Ihren Lernenden helfen, sich auf neue Lernwege einzulassen. Häufig haben Lernende sehr lehrerzentrierte Lernerfahrungen gemacht; autonomes Lernen und eigenverantwortliches Arbeiten sind keine Erfahrungen, die Lernende automatisch mitbringen. Die Kommunikation über Ihre Auswahl der Methoden und didaktischen Prinzipien ist entscheidend für den Erfolg und erfordert gegebenenfalls auch Überzeugungskraft. Darauf werden wir in Kapitel 2 und 3 noch ausführlicher eingehen.

Aufgabe 6**Welche sozialen oder kulturellen Lernerfahrungen bringt Ihre Zielgruppe mit? Wo wurden diese gemacht?**

Machen Sie sich Stichpunkte, wie die bisherigen Erfahrungen die Einstellung und Erwartungen Ihrer Lernenden beeinflussen.

Literatur zum Weiterlesen

Das österreichische Bildungsministerium führt auf der Website www.digikomp.at/ abgestufte Kompetenzmodelle sowohl für Schülerinnen und Schüler als auch für Pädagoginnen und Pädagogen auf.

Döbeli Honegger analysiert in seinem Buch *Mehr als 0 und 1: Schule in einer digitalisierten Welt* den Leitmedienwechsel und zeigt auf, wie Schule ihm mit Pragmatismus begegnen kann (Döbeli Honegger, 2016).

1.3.2 Technische Ausstattung

Welche technischen Möglichkeiten in Ihrem Unterrichtsalltag existieren, um sinnvoll mit digitalen Medien zu arbeiten, ist entscheidend für Ihre Unterrichtsplanung und -vorbereitung. Neben Ihren didaktisch-methodischen und technischen Kompetenzen spielt die technische Ausstattung in Ihren Klassenräumen und der Zugang zum Internet eine entscheidende Rolle.

Können Sie im Unterricht auf das Internet zugreifen oder müssen Sie Projekte oder Rechercheaufgaben als Hausaufgabe stellen? Haben die Lernenden Zugriff auf einen gemeinsamen virtuellen Lernraum, in dem Sie die Aktivitäten und die Lernprogression der Einzelnen nachvollziehen können?

Ausschlaggebend ist aber nicht, wie gut oder schlecht Sie ausgestattet sind, sondern wie Sie das Vorhandene optimal für den Lernprozess nutzbar machen können. Daher wollen wir im nächsten Schritt analysieren, wie die Voraussetzungen in Ihrem Land und in Ihren Unterrichtsräumen sind.

Aufgabe 7

Welche technischen Möglichkeiten haben Sie in Ihrem Klassenzimmer zur Verfügung, um mit digitalen Medien zu arbeiten?

a) Kreuzen Sie an, welche Ausstattung Sie an Ihrer Einrichtung zur Verfügung haben.

Gerät	vorhanden
Kreidetafel	<input type="checkbox"/>
Whiteboard	<input type="checkbox"/>
Interaktives Whiteboard (IWB)	<input type="checkbox"/>
CD-Spieler	<input type="checkbox"/>
Fernseher, Video- bzw. DVD-Spieler	<input type="checkbox"/>
Schülercomputer	<input type="checkbox"/>
Lehrercomputer	<input type="checkbox"/>
Tablet	<input type="checkbox"/>
Sonstiges:	<input type="checkbox"/>

b) Welche Möglichkeiten bietet die Ausstattung für den Unterricht? Schreiben Sie eine kurze persönliche Einschätzung.

Technische Voraussetzungen im Klassenraum selbst stellen sicherlich eine Begrenzung für den Einsatz digitaler Medien dar, sind aber kein Ausschlusskriterium für die Nutzung. Im folgenden werden Aspekte aufgelistet, die den Einsatz digitaler Medien möglich machen, auch wenn die technische Ausstattung im Klassenraum nicht oder nur teilweise vorhanden ist:

Der Einsatz einer organisationseigenen, onlinegestützten Lernplattform ist für viele Bildungsbereiche inzwischen Standard, meistens um hier die im Präsenzunterricht eingesetzten Materialien zu organisieren und zu dokumentieren. Vielmehr bieten Lernplattformen auch die Möglichkeit, eine didaktisch gestaltete Lernumgebung zum Vor- und Nachbereiten des Präsenzunterrichts oder als Plattform zur Online-Kommunikation zwischen den Lehrenden und Lernenden zu nutzen.

Für eine multimediale Online-Kommunikation im Unterrichtsraum müssen Bildungseinrichtungen heute keine teuren und komplizierten (Video-)Systeme mehr vorhalten. Bei entsprechender Qualität der (drahtlosen) Internetverbindung ermöglichen kostengünstige bzw. kostenfreie Werkzeuge auf Computern, Laptops oder mobilen Endgeräten (Smartphone, Tablet-PC) eine schnelle Kontaktaufnahme in Ton und Bewegtbild.

Die Bandbreite frei zugänglicher und offener Online-Anwendungen findet mehr und mehr Anwendung in beliebigen Situationen im Unterrichtsgeschehen, sei es einfach nur zur Terminorganisation, zur Dokumentenverwaltung oder um im Präsenzunterricht entwickelte Lernergebnisse und -inhalte für eine nächste Phase des gemeinsamen Lernprozesses vorzubereiten (z.B. über ein Wiki).

Die mobilen Endgeräte (Smartphones, Tablet-PCs), die immer mehr Lernende fast jeder Altersstufe besitzen, integrieren alle diese Online-Funktionen in einem Medium. Ausgestattet mit hochauflösender Kamera, Internetzugang und Ortungstechnologien (GPS) erobern sie vor allem durch eine stetig wachsende Zahl an populären Anwendungen (engl. applications, kurz **Apps**) verschiedenste Situationen im Lehr-Lern-Prozess. Mittels Multi-Touch-Technologie können einfache Dokumente ortsunabhängig bearbeitet und über entsprechende Adapter und Präsentationsmedien (Beamer) anschließend im Plenum wieder präsentiert werden. (Iberer/Wippermann 2013, Kapitel 2, siehe auch Strasser 2014b, S.113)

Literatur zum Weiterlesen

Wir können hier nur auf ausgewählte Aspekte des technologiegestützten Lernens eingehen. Wenn Sie sich eingehender mit dem Themenfeld beschäftigen möchten, finden Sie hier eine nützliche Sammlung von Lehrtexten: Ebner, Martin/Schön, Sandra (Hrsg.) (2013): *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien (L3T)*. Berlin: epubli. <http://l3t.tugraz.at>

1.3.3 Ihre Rolle als Lehrkraft

Nicht nur die Rolle der Lernenden im Lernprozess hat sich verändert, auch die Rolle der Lehrenden gewinnt neue Seiten. Wie bereits erwähnt, ist es für die Lernenden einfacher geworden, Inhalte selbst zu produzieren, diese miteinander auszutauschen und mehr Einfluss auf den Lernprozess zu nehmen. Selbst für Anfänger gilt, dass sie einfache Texte schreiben können und sich zum Beispiel über ihre Hobbys online mit anderen austauschen. Basierend auf diesem Austausch kann die Lehrkraft Wortschatzerweiterung planen oder mit den erstellten Texten weiterarbeiten. Damit bezieht sich die Rezeption von Inhalten nicht nur auf Lehrbücher, vorgefertigte Materialien oder den Input der Lehrkraft, sondern bezieht (noch mehr als früher) die Produkte der Lernenden mit ein. Dies erfordert von Lehrenden und Lernenden mehr Toleranz und Aufmerksamkeit gegenüber sprachlichen Fehlern und Offenheit, sich auf die sprachlichen Beiträge der anderen Lernenden einzulassen (Strasser 2014b, S. 105).

Je nach Zielgruppe und Lernkultur ist dies eine neue Erfahrung, die im Unterricht thematisiert werden muss, um keine falschen oder unrealistischen Erwartungen bei den Lernenden zu wecken und um die Rolle der Lehrkraft als Lernbegleiterin oder -begleiter deutlich zu machen (siehe Schart/Legutke 2012).

Für Sie als Lehrkraft entstehen dadurch neue Aufgaben und Herausforderungen. Für die Planung und Gestaltung des Unterrichts ergeben sich Veränderungen, die im Folgenden kurz skizziert werden. Kapitel 2 und 3 gehen anhand konkreter Unterrichtsbeispiele näher auf diese Veränderungen ein.

- **Vor- und Nachbereitung:** Hier kann auf Inhalte Bezug genommen werden, die Lernende als digitale Hausaufgabe, im Unterricht oder in der Online-Phase erstellt haben. Damit kann sich die Lehrkraft noch gezielter auf den Unterricht vorbereiten und auf die Bedürfnisse der Lernenden einstellen. Die Lehrkraft kann den Verlauf der Stunde besser steuern, wenn sie auf Basis der Online-Aktivitäten ihrer Lernenden die Vorbereitung gestalten kann.
- **Lernprodukte:** Inhalte der Lernenden können einfacher in den Unterricht integriert werden, so können zum Beispiel Aktivitäten aus der Online-Lernumgebung als Einstieg in die Stunde verwendet oder zur Weiterarbeit online zur Verfügung gestellt werden.
- **Umgang mit Fehlern:** Durch die Nutzung der Lernerinhalte muss der Umgang mit Fehlern vor allem in schriftlichen Beiträgen, die dem Austausch z.B. in Foren dienen, verändert werden. Nicht alle Fehler können und sollen korrigiert werden. Dies muss im Unterricht mit den Lernenden besprochen werden. Lehrende müssen Fehler zulassen können, ohne sie zu verbessern (siehe Heckmann/Strasser 2012, S. 41).
- **Lehrkraft als Lernberater/in:** Diese Rolle kann ausgebaut werden. Durch die Einsicht in mehr Lernprodukte (auf der Lernplattform o.Ä.) kann die Lehrkraft den Lernfortschritt der Lernenden besser beobachten und sie gezielter beraten.
- **Feedback:** Gezielte Einzelrückmeldungen können individuell außerhalb des Präsenzunterrichts erfolgen.
- **Binnendifferenzierung:** Sie wird einfacher möglich, da zusätzliche Lernangebote online zur Verfügung gestellt werden können. Damit kann die Lehrkraft weniger dominant im Unterricht auftreten und ihrer Rolle als Moderator/in oder Lernbegleiter/in besser gerecht werden.

Im Folgenden wollen wir die Faktoren, die für Sie persönlich und für Ihre Lernenden eine Rolle spielen, zusammenfassen. Wir möchten Sie bitten zu reflektieren, wie diese Faktoren den Einsatz digitaler Medien positiv oder negativ beeinflussen, indem Sie eine sogenannte **SWOT-Analyse** durchführen. Der Begriff leitet sich von den englischen Begriffen strengths – weaknesses – opportunities – threats ab, das heißt, hier beschreiben Sie Ihre eigenen Stärken und Schwächen, sowie die positiven und negativen Bedingungen (Chancen und Herausforderungen), die sich Ihnen in Ihrem Arbeitsumfeld stellen. Ihre Einschätzungen wollen wir am Ende dieser Einheit wieder aufgreifen und ergänzen.

Aufgabe 8

Überlegen Sie, welche Faktoren Ihr Ziel, nämlich den Einsatz der digitalen Medien im Unterricht, positiv bzw. negativ beeinflussen. Tragen Sie Ihre Faktoren in die entsprechenden Felder ein.

	positiv	negativ
interne Faktoren	eigene Stärken:	eigene Schwächen:
externe Faktoren	äußere positive Bedingungen/Chancen:	äußere negative Bedingungen/Risiken:

1.3.4 Merkmale guten Unterrichts

Wie Sie gesehen haben, erweitern digitale Bildungsangebote den Lernraum: Selbstbestimmtes Lernen, auch gemeinsam mit anderen, ist damit auch außerhalb des Kursraums oder Klassenzimmers möglich. Dennoch oder gerade deshalb bleibt die Frage zentral, was im Unterricht passiert. Wir stellen Ihnen im Folgenden eine häufig zitierte Beschreibung vor, was guten Unterricht ausmacht, und erweitern diese Beschreibung um Besonderheiten, die die Digitalisierung mit sich bringt.

Nicht in jeder Unterrichtsstunde sind alle genannten Merkmale gleich relevant, sie sollten aber bei der Unterrichtsplanung immer alle mitbedacht werden.

In Kapitel 2 und 3 werden wir genauer auf diese Merkmale eingehen und sie ausdifferenzieren.

Nach Hilbert Meyer (2014) kennzeichnen die folgenden Merkmale einen guten Unterricht:

echte Lernzeit

vorbereitete Lernumgebung

klare Strukturierung

lernförderliches Klima

inhaltliche Klarheit

sinnstiftendes Kommunizieren

individuelles Fördern

Methodenvielfalt

transparente Leistungserwartung

intelligentes Üben

hoher Anteil an echter Lernzeit

Mit **echter Lernzeit** ist die Zeit gemeint, die tatsächlich für das Lernen genutzt und nicht mit Ablenkungen, Störungen oder Nebensächlichkeiten verschwendet wird und während derer sich alle auf die Erreichung des Lernziels konzentrieren (Meyer 2014, S. 40).

Die echte Lernzeit kann erhöht werden, indem digitale Medien gezielt genutzt werden, um etwa bestimmte Aufgaben auf die Zeit außerhalb des Präsenzunterrichts auszulagern (z.B. Administration, Umfragen). Oder indem die qualitative Lernzeit über den Präsenzunterricht hinaus erweitert wird: Interessante Lerninhalte schaffen Anlässe dafür, sich auch außerhalb des Unterrichts damit zu beschäftigen und sich miteinander auszutauschen.

vorbereitete Lernumgebung

Um viel (echte Lern-)Zeit nutzen zu können, bedarf es einer **vorbereiteten Lernumgebung**, damit möglichst wenig Zeit mit Organisatorischem verbracht wird. So kann die Lehrkraft auch in den Hintergrund treten und die Lernenden am besten unterstützen. Genauso entscheidend wie die Unterrichtsplanung und -vorbereitung ist hierbei die Ausstattung und Ordnung des Unterrichtsraums, in dem z.B. die Sitzordnung für die Arbeitsformen passend gestellt ist und alle Materialien bereit liegen. Aber auch die virtuelle Lernumgebung muss vorbereitet sein und die Lernenden sofort in die Inhalte einsteigen lassen, ohne Zeit mit zu viel technischen Instruktionen zu verbrauchen. Dazu sollte die Lernumgebung gezielt auf die jeweilige Lerngruppe (Altersgruppe, Niveaustufen) und das Lernziel abgestimmt sein. Aber auch die technischen Voraussetzungen der Einrichtung (Schule, Hochschule, Erwachsenenbildung) sind zu berücksichtigen und die Auswahl der digitalen Anwendung darf nicht zu komplex sein.

klare Strukturierung

Der Lernerfolg wird erhöht, wenn der Unterricht gut gegliedert ist, die Struktur bzw. das Vorgehen klar ist und dies konsequent umgesetzt wird. Für die Lernenden und Lerner muss erkennbar sein, warum der Unterricht so aufgebaut ist und welche Ziele verfolgt werden (Meyer 2014, S. 26). Es muss deutlich sein, welche Regeln und Routinen im Unterricht gelten und welche Rolle die Lehrkraft und die Lernenden spielen (siehe dazu Ein-

heit 1 dieser Fortbildungsreihe, Teilkapitel 2.3.3, Schart/Legutke 2012), damit möglichst viel echte Lernzeit erreicht werden kann.

Beispielsweise können Online-Klassenbücher und Unterrichtsdokumentationen helfen, den „roten Faden“ transparenter zu machen, auch wenn dadurch allein der Unterricht natürlich nicht strukturierter wird. Gut gegliederte Aufgaben und Materialien auf Lernplattformen bieten einen klaren Rahmen, der den Lehr-Lernprozess verbessert.

lernförderliches Klima Ein wesentlicher Faktor für einen erfolgreichen Lernprozess und die Motivation der Lernenden ist die Atmosphäre, die im Unterricht herrscht. Ob es der Lehrkraft gelingt, ein positives, lernförderliches Klima zu schaffen, zeigen beispielsweise folgende Merkmale:

- gegenseitiger Respekt,
 - verlässlich eingehaltene Regeln,
 - gemeinsam geteilte Verantwortung,
 - Gerechtigkeit des Lehrers gegenüber jedem Einzelnen und dem Lernverband insgesamt,
 - Fürsorge des Lehrers für die Schüler und die Schüler untereinander.
- (Meyer 2014, S. 47)

Ein transparentes Unterrichtsmanagement hilft also der Lehrkraft, ein positives Lernklima zu schaffen. Digitale Medien bieten dazu neue Chancen zur Vernetzung und Kommunikation. Hier einige Beispiele:

- Lernende können ihre Interessen, Vorlieben und Stärken in der analogen und digitalen Welt einbringen; eine neue Beziehungsebene kann durch Funktionen sozialer Medien aufgebaut werden. Digitale Lernszenarien bieten den Lernenden erweiterte Möglichkeiten der Interaktion und Kommunikation.
- Die Lernenden können mehr Verantwortung übernehmen, indem sie (auch außerhalb des Unterrichts) gemeinsam Aufgaben wahrnehmen, z.B. Vokabeln in ein gemeinsames Online-Kursglossar eintragen.
- Lernende können sich gegenseitig besser unterstützen und Rückmeldung geben, indem sie einander z.B. in Foren antworten oder die Blogbeiträge anderer kommentieren.

inhaltliche Klarheit Für den Fremdsprachenerwerb ist **inhaltliche Klarheit** besonders wichtig: Aufgaben und Arbeitsanweisungen müssen einfach und zielführend formuliert sein. Das heißt, die Aufgabenstellung soll verständlich, der thematische Gang soll plausibel und die Ergebnissicherung soll klar und verbindlich sein (Meyer 2014, S. 55).

Klarheit im inhaltlichen Vorgehen gibt den Lernenden mehr Freiraum, echte Lernzeit zu nutzen und in der Zielsprache zu agieren.

Auch das fachliche Wissen der Lehrenden spielt eine Rolle: Wer über solide Fachkenntnisse verfügt, kann sich auf die Vermittlung konzentrieren und damit auch Probleme und Fragestellungen vorhersehen und vorentlasten.

Anzeichen für inhaltliche Klarheit sind für den fremdsprachlichen Unterricht im Besonderen:

- Transparenz der Lernziele durch informierende Unterrichtseinstiege,
- Monitoring der Lernprogression,
- Konzentration auf das Thema,
- Vorerfahrungen der Lernenden aufnehmen,
- intelligenter Umgang mit Fehlern,
- Festhalten von Zwischenergebnissen,
- regelmäßiges Wiederholen und Zusammenfassen,
- Veranschaulichung und unterschiedliche Aufbereitung der Themen,
- passender Einsatz der Medien.

(vgl. Meyer 2014, S. 59)

Passend ist der Einsatz digitaler Medien, wenn er die Inhalte unterstützt, indem zum Beispiel unterschiedliche Lernende angesprochen werden, die Veranschaulichung vereinfacht wird oder die Lernprogression besser nachvollzogen werden kann. Der Einsatz der Medien dient also immer der verbesserten Aufbereitung des Themas und nicht umgekehrt.

sinnstiftendes Kommunizieren

Lernende sind motivierter und erfolgreicher, wenn der Fremdsprachenunterricht ihnen Situationen bietet, in denen sie sinnvoll kommunizieren können, und zwar aus ihrer Perspektive. Das heißt, die Lerninhalte müssen für sie relevant sein und der Lernprozess eine persönliche Bedeutung für sie haben (Meyer 2014, S. 67). Digitale Medien bieten die Möglichkeit, Lerninhalte einfacher zu personalisieren, etwa indem durch Fotos der eigene Arbeitsplatz oder die Wohnung präsentiert oder auf aktuelle Inhalte z.B. aus Online-Tageszeitungen zugegriffen werden kann. Die Lehrkraft muss sich nicht nur auf vorhandene analoge Lehrmittel beziehen, sondern kann flexibel deutschsprachige Inhalte in den Unterricht integrieren und z.B. durch visuelle Unterstützung anreichern.

individuelles Fördern

Lerner und Lernerinnen bringen unterschiedliche Voraussetzungen mit und haben verschiedene Bedürfnisse, auf die die Lehrkraft im Unterricht gezielt eingehen muss. Durch digitale Medien können Lehrkräfte gezielter individuelle Fördermöglichkeiten anbieten:

- Eine größere Auswahl und einfacherer Zugang zu Unterrichtsmaterialien schafft Flexibilität.
- Aufgaben können individualisiert auf differenzierten Niveaustufen zur Verfügung gestellt werden. Sie können medial unterschiedlich aufbereitet sein, um verschiedene Lernertypen anzusprechen, und sich auf relevante Lerninhalte beziehen.
- Aufgaben können online zur Ergebnissicherung oder Wiederholung bereitgestellt werden. So können sich Lernende mehr Zeit für die Bearbeitung der Lerninhalte nehmen und sie immer wieder wiederholen. Das hilft ihnen, selbstständiger zu lernen.

Methodenvielfalt

Um auf die unterschiedlichen Voraussetzungen und Bedürfnisse der Lernenden am besten eingehen zu können und einen hohen Anteil echter Lernzeit zu schaffen, muss eine sinnvolle und angemessene Auswahl an Methoden getroffen werden. Das betrifft u.a. die Mischung an Sozial- und Arbeitsformen wie auch den geplanten Ablauf einer Stunde. Zum Beispiel sollen alle Sinne angesprochen, Interessen der Lernenden aufgegriffen und alle unterschiedlichen Kompetenzen je nach Lernziel mit verschiedenen Methoden trainiert werden. Dabei ist es sehr wichtig, dass „klassische“ handlungsorientierte Ansätze, wie z.B. der Klassenspaziergang oder die Arbeit mit Realien im Unterricht, die gleiche Berechtigung haben wie „neue“ digitale Methoden. Für die Auswahl der digitalen Medien bedeutet das, sich genau zu überlegen, was dem Lernziel, der Zielgruppe und der vorgegebenen Zeit angemessen ist. Nicht die Methode steht im Vordergrund, sondern die adäquate Auswahl der Arbeitsweisen im Unterricht im Hinblick auf die Lernertypen und die spezifischen Anforderungen des Curriculums. Die Nachhaltigkeit des Lernprozesses ist das zentrale Kriterium.

transparente Leistungserwartung

Für die Lernenden ist es wichtig, klar zu erkennen, welche Leistungen von ihnen erwartet werden und an welchen Richtlinien und Standards sich Prüfungen und Tests orientieren. Leistungsmessungen müssen mit zeitnahen und fairen Rückmeldungen der Lehrkraft verbunden sein. Werden Leistungserwartungen und deren Beurteilung nicht offen mit der Lerngruppe diskutiert, kann das sehr schnell dazu führen, dass die Motivation sinkt.

Digitale Medien bieten die Möglichkeit, sich auch außerhalb des Präsenzunterrichts ein Bild über den Leistungsstand der Lernenden zu machen und gezielt individuelle Rückmeldungen zu geben. Die Art der Rückmeldung (also beispielsweise, wie Einzelne eine Aufgabe gelöst haben) kann aber auch für die gesamte Lerngruppe aufbereitet werden, um Erwartungen in Vor- oder Nachbereitung einer Leistungskontrolle zu besprechen.

intelligentes Üben

Das Üben hat im Fremdsprachenunterricht eine sehr wichtige Funktion, um gelernte Inhalte zu automatisieren, Themen zu vertiefen und den **Transfer**, also die Anwendung auf neue Situationen, zu ermöglichen.

Intelligentes Üben (Meyer 2014, S. 104–112) bedeutet, dass zum einen **Lernstrategien** vermittelt werden, dass also die Lernenden wissen, wie sie sich in bestimmten Situationen das Wissen am besten aneignen. Das Vermitteln von Lernstrategien gewinnt durch digitale Medien eine neue Dimension: Digitalisierung bedeutet den schnellen Zugang zu Wissen und Informationen; gelernt werden muss aber, wie dieses Wissen sortiert und für den Sprachlernprozess nutzbar gemacht werden kann.

Zum anderen bedeutet intelligentes Üben, den Lernenden Übungen bereitzustellen, die sie ansprechen und die ihnen Spaß machen, sie aber auch fordern. Gut gemachte Lern-Apps können hier einen Beitrag leisten, indem sie Hilfen und sofortige Rückmeldung anbieten (siehe auch Teilkapitel 3.3).

Digitale Medien bieten für die **Automatisierung** viele Möglichkeiten: Neben selbstkorrigierenden Aufgaben, die beliebig oft wiederholt werden können, kann durch gemeinschaftliches Schreiben von Texten auf einer Lernplattform oder in einem Blog neu Gelerntes angewendet und vertieft werden.

Wichtig bei allen Übungsformen ist, dass die Lernenden in dieser Phase nicht alleingelassen werden, sondern dass die Lehrkraft Übungsergebnisse auch wahrnimmt, korrigiert und wieder aufgreift. Erfolge und Misserfolge in Übungsphasen sollten regelmäßig thematisiert werden.

Literatur zum Weiterlesen

Genauer kann man die Merkmale guten Unterrichts bei Hilbert Meyer (2014) nachlesen und sich zu den einzelnen Punkten die Definitionen und Indikatoren ansehen. Ausführliche Erläuterungen zu den einzelnen Gesichtspunkten finden Sie in den Einheiten 1 und 6 dieser Fortbildungsreihe: *Lehrkompetenz und Unterrichtsgestaltung* (Schart/Legutke 2012) und *Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung* (Ende u.a. 2013).

Wie die beschriebenen Merkmale in einem mediengestützten Unterricht konkret umgesetzt werden können, lässt sich im folgenden Unterrichtsmitchnitt verfolgen.

i

Ort, Jahr	Goethe-Institut Dublin, 2013
Zielgruppe	Erwachsene auf Niveau B1
Lehrkraft	Frank Wittig
Lernmaterial	Tangram B1.1
Medien	IWB, Tablets mit Kopfhörern

Aufgabe 9



Sehen Sie die Sequenzen 1 bis 3 von *Goethe-Institut Dublin*.

- a) Überlegen Sie, welche Merkmale guten Unterrichts Ihrer Meinung nach hier umgesetzt wurden.



- b) Notieren Sie im nächsten Schritt auf Basis der beschriebenen Merkmale und des Unterrichtsmitchnitts zwei bis drei Kriterien, die aus Ihrer Sicht für den sinnvollen Einsatz digitaler Medien im Unterricht wichtig sind.

Zusammenfassung

Im ersten Kapitel haben wir uns damit beschäftigt, wie sich unser Alltag durch die Digitalisierung verändert und welche Auswirkungen die Erweiterung der analogen Lebenswirklichkeit durch eine virtuelle Welt für den Unterricht haben kann. Es wurden Begriffe im Kontext des gesteuerten und ungesteuerten Lernens erklärt und deutlich gemacht, dass die Potenziale der analogen und virtuellen Lernumgebung für den Unterricht genutzt werden können. Die Ausgangslage für die Planung des Unterrichts sind die Lernziele und die Zielgruppe. Es wurde aufgezeigt, dass digitale Medien nicht mehr nur als funktionales Werkzeug betrachtet werden, sondern durch das Potenzial der Digitalisierung die Unterrichtsplanung und didaktisch-methodische Gestaltung des Unterrichts verändern. Damit sind digitale Medien nicht nur Werkzeug oder Material im Unterricht, wie z.B. ein Kassettenrecorder oder eine Folie für den Tageslichtprojektor, sondern eine neue Dimension in der Unterrichtsplanung, die den Aufbau und das Vorgehen im Unterricht positiv verändern und beeinflussen kann. Betont wurde in Kapitel 1 auch, dass wichtige Merkmale und Prinzipien für guten Unterricht durch Digitalisierung nicht etwa wegfallen, sondern eine Erweiterung erfahren, wenn das Potenzial neuer Medien richtig für den Unterricht genutzt wird.

2 Wirksamkeit von digitalen Medien im Sprachunterricht

In Kapitel 1 haben wir bereits festgestellt, dass sich nicht nur unser Alltag, sondern auch Lehr- und Lernkulturen durch digitale Medien verändert haben. Formelle Lehr- und Lernkontexte wie das Klassenzimmer oder der Vorlesungssaal sind heutzutage nicht mehr homogen, denn es gibt neben dem physischen Lernraum auch virtuelle Lernräume wie etwa Online-Chats, Foren, Wikis, Blogs usw. (Lankshear/Knobel 2006). Durch die Einbeziehung neuer Technologien öffnet sich der Lernraum und entstehen neue Lernmöglichkeiten. So können sich Lernende zum Beispiel auf Online-Plattformen mit Lerngruppen in anderen Ländern vernetzen.

Partizipation

Diese Öffnung des Lernraums führt jedoch auch zu einer veränderten Partizipation in Lernprozessen und -gruppen. Die Lernenden bringen nämlich sehr unterschiedliche Voraussetzungen mit, was die Arbeit mit digitalen Medien betrifft. Diese ungleichen Vorkenntnisse müssen in der Gestaltung des Lehr- und Lernkontexts berücksichtigt werden. Sonst besteht die Gefahr, dass Lernende, die über wenig Medienkompetenz verfügen, sich aus Lernsituationen ausgegrenzt fühlen und zurückfallen, während andere, die bereits gute Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien besitzen, diese im Unterricht noch weiter ausbauen können. Für den Lernerfolg ist es entscheidend, wie Lernende in Lernsituationen partizipieren (können) und wie Lehrkräfte sie dazu befähigen (Norton 2000, S. 137).

Der Einsatz digitaler Medien kann Lernprozesse, die auf Partizipation abzielen, zwar fördern, allerdings müssen die grundlegenden Leitlinien der Unterrichtsplanung diese Aspekte der Partizipation auch berücksichtigen.

Wie kann man als Lehrkraft nun Partizipation in Lernprozessen fördern und welche Rolle können digitale Medien dabei spielen? Welche didaktisch-methodischen Prinzipien werden durch den Einsatz digitaler Medien im Unterricht besonders unterstützt? Und welche Vorteile bietet ein Unterricht mit digitalen Medien?

Das sind die Fragen, um die es in diesem Kapitel geht. Anhand von Unterrichtsmitschnitten und -skizzen werden Sie neue mediengestützte Lehr- und Lernszenarien kennenlernen und reflektieren.

Am Ende des Kapitels

- können Sie Vorteile für den Einsatz digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht benennen,
- können Sie konkrete Nutzungsmöglichkeiten unterschiedlicher digitaler Medien im Unterricht darstellen,
- wissen Sie, wie der Einsatz digitaler Medien im Unterricht verschiedene didaktisch-methodische Prinzipien fördern kann,
- können Sie Indikatoren für einen didaktisch überzeugenden Einsatz digitaler Medien in Ihrem eigenen Unterricht benennen,
- können Sie die Rolle und Kompetenzen der Lehrkraft und der Lernenden für Ihren persönlichen Lehr- und Lernkontext analysieren.

didaktisch-methodische Prinzipien

In Kapitel 1 haben Sie bereits Hilbert Meyers (2014) Merkmale guten Unterrichts kennengelernt. Die Vorstellung davon, was guten Fremdsprachenunterricht ausmacht, wollen wir nun weiter konkretisieren. Laut Funk (2010, S. 941) gibt es nicht eine einzelne Methode, nach der Unterricht gestaltet sein sollte. Vielmehr gibt es eine Reihe **didaktisch-methodischer Prinzipien**, an denen sich Lehrende orientieren können: bei der Unterrichtsplanung, bei der Auswahl von Aufgaben und Übungen, aber eben auch bei der Entscheidung, wann und welche Materialien und Medien zum Einsatz kommen. Wir

möchten uns hier auf die folgenden fünf didaktisch-methodischen Prinzipien konzentrieren:

- Interaktionsorientierung
- Lerneraktivierung
- Handlungsorientierung
- interkulturelle Orientierung
- Lernerautonomie

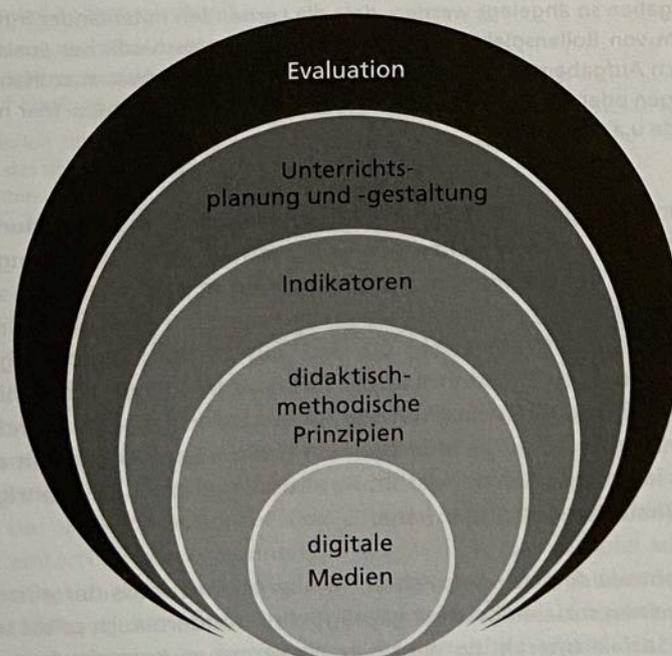
In den folgenden Teilkapiteln wenden wir uns diesen Prinzipien zwar nacheinander zu, sie sollten jedoch nicht als unabhängig voneinander verstanden werden. Sie ergänzen und überlagern sich und sollen der Lehrkraft im Sinne von Leitlinien bei der Unterrichtsplanung und -durchführung helfen.

Die Verschiedenartigkeit heutiger Lernräume spiegelt sich unter anderem auch in den individuellen Lernerfahrungen, Vorstellungen und Vorlieben der Lernenden wider. Als Lehrkräfte möchten Sie natürlich versuchen, diese Wechselwirkung zu steuern und zu nutzen, müssen sich jedoch auch eingestehen, dass Sie die Unterrichtsdynamik nicht immer vorhersehen können. Dennoch müssen Sie schnell und gezielt auf Unterrichtsergebnisse reagieren. Hierbei können digitale Medien helfen, denn sie erweitern Ihren Handlungsspielraum, indem sie Ihnen weitere Werkzeuge an die Hand geben, um Lerngelegenheiten zu gestalten. Um dieses Potenzial zu nutzen, müssen Sie Ihre Medienkompetenz und deren fachdidaktische Einbindung in den Unterricht ständig weiterentwickeln und überdenken. Wie können Sie sich Freiräume schaffen, um auch weitere Lerngelegenheiten auszuschöpfen und neue Möglichkeiten zu entdecken? Hierzu geben wir einige Leitlinien.

Indikatoren

Wir zeigen anhand von Beispielen, welche Vorteile ein mediengestützter Unterricht für die Umsetzung des jeweiligen didaktisch-methodischen Prinzips hat. Im Anschluss daran werden wir gemeinsam mit Ihnen **Indikatoren** für eine Umsetzung in Ihrem **Lehr- und Lernkontext** entwickeln. Indikatoren sind beobachtbare Aspekte des Unterrichts, die Kompetenzerwartungen im Fremdsprachenunterricht anzeigen bzw. greifbar machen. Wir werden also überlegen, wie diese Indikatoren in die Unterrichtsplanung und -gestaltung einfließen sollten und schließlich, wie man ihren erfolgreichen Einsatz evaluieren kann.

Die folgende Darstellung verdeutlicht unser Vorgehen noch einmal:



Literatur zum
Weiterlesen

Wenn Sie mehr über didaktisch-methodische Prinzipien erfahren und Ideen zu ihrer Umsetzung kennenlernen möchten, dann empfehlen wir Ihnen die Einheiten 6 (Ende u.a. 2013) und 4 (Funk u.a. 2014) dieser Fortbildungsreihe.

2.1 Interaktion fördern

Der soziale Kontext spielt beim Sprachenlernen eine entscheidende Rolle. Menschen lernen Sprachen durch aktiven Austausch mit anderen, also durch Sprechen, Hören, Schreiben und Lesen. Der Input anderer kann hierbei durchaus eine Vorbildfunktion erfüllen. Man geht jedoch nicht mehr davon aus, dass Wissen einfach von einer Person auf die andere übertragen wird. Stattdessen werden beim Lernen Bedeutungen in Situationen und sozialen Bindungsgefügen ausgehandelt, was folgende Grafik veranschaulicht:



(Ballweg u.a. 2013, S. 19)

Interaktions-
orientierung

Den sozialen Charakter des Lernens berücksichtigt der Fremdsprachenunterricht durch das Prinzip der **Interaktionsorientierung**:

Interaktionsorientierung heißt u.a., dass die Lernenden im Unterricht durch unterschiedliche Aufgabenstellungen dazu angeregt werden, in einem sozialen Kontext miteinander zu kooperieren. Dies heißt, sie lernen andere zu verstehen und sich anderen gegenüber verständlich zu machen. Sie können eigene Auffassungen ausdrücken und auf andere eingehen. Sie können deutsche Texte verstehen und Texte auf Deutsch verfassen. Sie können mit Menschen (anderer Kulturen) sprachlich angemessen umgehen. Für den Unterricht heißt dies z.B., dass Aufgaben so angelegt werden, dass die Lernenden miteinander interagieren müssen, z.B. in Form von Rollenspielen, durch den Einsatz unterschiedlicher Sozialformen oder indem sie durch Aufgabenstellungen dazu angeregt werden, etwas auszuhandeln, jemanden zu überzeugen oder über etwas zu informieren, das der Gesprächspartner noch nicht weiß. (Ende u.a. 2013, S. 29)

situiertes Lernen

Lave und Wenger (1991) haben dieses **Aushandeln von Bedeutungen** in ihrem Konzept des **situierten Lernens** weiterentwickelt. Lernen wird hier als eingebettet in den situativen Kontext des Individuums betrachtet. Hiermit ist nicht nur die soziale Umwelt der Lernenden gemeint, sondern auch das Wechselspiel zwischen der individuellen Lernverarbeitung und den Prozessen, die sich aus Lernsituationen ergeben. Dieser Kontext bestimmt die Lernsituation und die damit verbundenen Möglichkeiten für den Lernenden und die Lerngemeinschaft. So ist etwa der formelle Fremdsprachenunterricht im Klassenzimmer für junge Menschen ein anderer Lernkontext mit anderen Möglichkeiten als das informelle Lernen, das im Austausch mit ihren gleichaltrigen Klassenkameraden über **WhatsApp** stattfinden kann.

Eine zentrale Annahme des situierten Lernens ist, dass der einzelne Mensch nicht nur durch seinen sozialen Kontext geprägt wird, sondern auch selbst seinen sozialen Kontext prägt. Soziale Interaktion wird hier als Lernraum betrachtet, in dem Erfahrungen gemacht und Kompetenzen entwickelt werden können (Wenger 1998). Das Konzept des

situierten Lernens geht davon aus, dass Lernende Wissen in der Gruppe aktiv gemeinsam konstruieren, man spricht von einer Ko-Konstruktion des Wissens.

Ko-Konstruktion des Wissens

Ko-Konstruktion bezeichnet Prozesse im Klassenzimmer, bei denen die Lernenden im Austausch mit einer oder mehreren Personen Wissen konstruieren. Bei dieser kooperativen Interaktion werden gemeinsam Bedeutungen ausgehandelt, indem Ideen, Gefühle und Gedanken geäußert und so verschiedene Auffassungen kennengelernt und neues Wissen konstruiert wird. Dieser aktive Wissenserwerb bezieht sich nicht nur auf die deutsche Sprache und deutschsprachigen Kulturen, sondern auch auf den Lernprozess, die Organisation des Lernens sowie die Gestaltung des Lernraums.

Ko-Konstruktion des Wissens ist für Sprachenlernende dann besonders motivierend, wenn sie Zuhörende bzw. Leser und Leserinnen haben.

Ein Vorteil digitaler Medien ist daher, dass sie den Lernraum erweitern und neu gestalten können, indem sie Zugänge zu neuen Lerngruppen (auch in anderen Ländern), Sprachhandlungen und Materialien eröffnen. So ermöglichen sie, über die eigene Lerngruppe hinaus gemeinsam Wissen zu erarbeiten.

Aufgabe 10

In einem mediengestützten Unterricht verändert sich die Interaktion. Welche der folgenden Aspekte erscheinen Ihnen auf Grund Ihrer Erfahrungen dabei wichtig? Wählen Sie zwei oder drei für Sie relevante Aspekte aus und begründen Sie Ihre Wahl.

Aspekte der Interaktion	wichtig	weniger wichtig	Begründung
1. Das Internet wird zu einem Ort der Kommunikation, wo kontinuierlich Informationen abgerufen werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Man kann sich gleichzeitig mit individuellen Personen oder Interessen- bzw. Lerngruppen austauschen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Die Interaktion kann zeitgleich oder zeitversetzt erfolgen. Sie kann auch ortsungebunden verlaufen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Lernprodukte sind über die Bildungsinstitution hinaus verfügbar und können schnell verbreitet werden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5. Vernetzung ermöglicht den Fach- und Ideenaustausch mit Kolleginnen und Kollegen weltweit.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6. Kommunikation und Interaktion können in einem Medium, z.B. Facebook, beginnen und in einem anderen, z.B. auf YouTube, enden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7. Wenn verschiedene Medien zur Interaktion genutzt werden, kann das die Kreativität und Motivation der Lernenden erhöhen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Sonstiges:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

2.1.1 Wie plant man Unterricht mit Interaktionsorientierung?

Digitale Medien können den Unterricht durch innovative Impulse verändern. Das bedeutet jedoch nicht, dass das gesamte Unterrichtskonzept geändert werden muss. Schon kleine Veränderungen können hier viel bewirken. Wichtig ist, dass Sie Lernaktivitäten wählen, die für Sie als Lehrkraft und für Ihre Lerngruppe relevant und passend sind, die also das situierte Lernen berücksichtigen, und die Sie auch in Ihrem Lehr- und Lernkontext einfach umsetzen können. So könnten Sie zum Beispiel außerhalb des Unterrichts Lernsituationen mithilfe digitaler Medien schaffen, indem Sie Hausaufgaben oder Unterrichtsprojekte mit Ihren Lernenden bearbeiten. Umgekehrt könnten Sie Ihre Lernenden auch bitten, Ausschnitte ihrer Lebenswelt außerhalb des Unterrichts per Smartphone im

Unterricht zu zeigen, zum Beispiel durch thematisch relevante Text-, Audio-, Bild- oder Videoprodukte.

Eine didaktisch gut aufbereitete Unterrichtsplanung mit klar formulierten Lernzielen, transparenten Arbeitsaufträgen und einer methodisch sinnvollen Progression ist jedoch unerlässlich, und hier können Sie auf die didaktisch-methodischen Prinzipien zurückgreifen.

Anhand des folgenden Beispiels möchten wir Ihnen zeigen, wie man das didaktisch-methodische Prinzip der Interaktionsorientierung konkret bei der Unterrichtsplanung berücksichtigen kann. Die Lehrkraft benutzt hierfür Tablets und eine elektronische Tafel, ein sogenanntes interaktives Whiteboard.

interaktives Whiteboard (IWB)

Ein **interaktives Whiteboard** (im Folgenden: IWB) ist eine digitale Tafel, die einen Computer und einen Projektor/Beamer voraussetzt, aber auch mit anderen internetfähigen Geräten wie Handy, Fotoapparat, Drucker und Scanner verbunden werden kann. Der Vorteil dieser elektronischen Projektionswand liegt darin, dass Tafelbilder vor dem Unterricht vorbereitet, mit multimedialen Materialien ausgestattet und gespeichert, aber auch während des Unterrichts gemeinsam mit den Lernenden entwickelt werden können.

Im Folgenden sehen Sie den letzten Teil einer Unterrichtsplanung für eine erwachsene Lerngruppe auf Sprachniveau A1.1. In den vorangegangenen 90 Minuten hat die Lehrkraft bereits durch gezielte Wortschatzübungen das Vorwissen der Lernenden aktiviert und dann mit ihnen die Uhrzeiten und Wochentage erarbeitet. Das erworbene Wissen soll nun in Gruppen- und Partnerarbeit vertieft werden.

Die Lernenden haben in den vergangenen Wochen schrittweise den Umgang mit dem IWB und dem Tablet erlernt und geübt und sind mittlerweile routinierte Nutzer.

Hier sind zuerst die Informationen zu diesem Unterricht.



Ort, Jahr	Goethe-Institut New York, 2015
Zielgruppe	Erwachsene auf Niveau A1.1
Lehrkraft	Claudia Conlan
Lernziel	Die Schülerinnen und Schüler können einander nach dem Befinden fragen.
Lernmaterial	IWB, Smartphone oder Tablet

Aufgabe 11

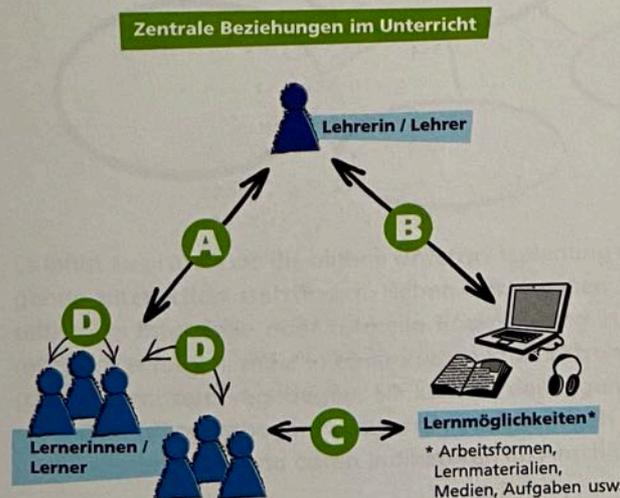
Sehen Sie sich die Unterrichtsplanung an und markieren Sie, an welchen Stellen Interaktion geplant ist.



Zeit	Teillernziel	Lernaktivität	Sozial- und Arbeitsform	Lernmaterial	Medien und Hilfsmittel	Lehraktivität
10 Min.	Lernende lernen Redemittel zu Verabredungen, Zusagen und Absagen kennen.	Lernende bearbeiten einen Lückentext per Tablet und stellen ihre Ergebnisse über das IWB vor. Jede Gruppe bearbeitet einen Teil des Textes, der erst am Ende zusammenhängend ist.	Gruppenarbeit im Klassenraum	Lückentext	IWB, Tablet	Gruppen einteilen; Texte zuteilen; fertigen Text anzeigen
10 Min.	Lernende festigen Redemittel.	Lernende ordnen die Liste der Redemittel aus dem Text nach Zusagen bzw. Absagen. 2 Lernende ziehen am IWB die Redemittel in eine Tabelle.	Plenumsarbeit, 2 Lernende am IWB	Liste der Redemittel, Tabelle	IWB	Redemittel anzeigen
15 Min.	Lernende wenden Redemittel an.	Lernende arbeiten paarweise und machen drei Termine für die kommende Woche aus. Sie zeichnen ihre Dialoge auf dem Smartphone oder Tablet auf. Lernende stellen ihre Produkte den anderen zur Verfügung.	Partnerarbeit im Klassenraum	Liste der Redemittel	IWB, Smartphone oder Tablet	Zuhören; Hilfestellung, wenn nötig; Hochladen der Dialoge von Web-Dav zur Lernplattform

Vielleicht ist es Ihnen gar nicht so leicht gefallen, die Interaktionsbeziehungen in dieser Unterrichtsskizze zu entschlüsseln? Interaktion findet ja nicht nur zwischen den Lernenden untereinander oder zwischen der Lehrkraft und den Lernenden statt. Daneben gibt es auch Interaktion, die mithilfe von Lernmöglichkeiten entsteht. Lehrende und Lernende interagieren zum Beispiel mit Arbeitsformen, Lernmaterialien, Aufgaben und digitalen Medien.

Das folgende Modell veranschaulicht die Beziehungen zwischen den verschiedenen Akteuren im Klassenzimmer. Die Pfeile zwischen den Elementen Lehrkraft ↔ Lernende ↔ Lernmöglichkeiten illustrieren, dass diese in einer Wechselwirkung zueinander stehen.



(Schart/Legutke 2012, S. 65)

Aufgabe 12

Wie können Sie als Lehrkraft Ihren Unterricht so gestalten, dass die Interaktionen der Beziehungen A bis D zustande kommen?

Wählen Sie aus folgenden Beispielen aus. Fügen Sie auch weitere Ideen hinzu.

kooperative Arbeits- und Sozialformen einsetzen – vorbereiten – prüfen, ob Aufgaben Kommunikation und Interaktion unterstützen – Arbeits- und Sozialformen variieren – relevante Lerninhalte wählen – ~~für eine lernfreundliche Arbeitsatmosphäre sorgen~~ – Medienkompetenz der Lernenden berücksichtigen – motivieren – bewerten – korrigieren – authentische Gesprächssituationen schaffen

Beziehungen	Beispiele
A	<i>für eine lernfreundliche Arbeitsatmosphäre sorgen, ...</i>
B	
C	
D	

Schnittstellen finden

Möglicherweise ist Ihnen aufgefallen, dass für eine erfolgreiche Interaktion im Unterricht mithilfe digitaler Medien gezielt Schnittstellen gesucht werden müssen: zwischen den digitalen Möglichkeiten und den Anforderungen des Lehr- und Lernkontexts, den Interessen und der Motivation der Lernenden sowie der Medienkompetenz der Lernenden und der Lehrkraft.

Denken Sie auch hier daran,

- warum die Lernenden Deutsch lernen möchten,
- welche Kenntnisse und Kompetenzen sie im Umgang mit welchen digitalen Medien bereits erworben haben,
- welchen Unterrichtsformen und Lerninhalten sie offen gegenüberstehen,
- welche Interessen sie auch außerhalb des Unterrichts haben.

Durch einen Unterricht, der sich auf diese Weise an den Lernenden orientiert, kann man an Vorkenntnisse anknüpfen und Lehr- und Lernsituationen so gestalten, dass sie den persönlichen Ansprüchen gerecht werden.

kleinschrittig vorgehen

Dabei geht es nicht darum, möglichst viele unterschiedliche Werkzeuge und Anwendungen einzusetzen. Wie schon gesagt: Weniger ist mehr! Nehmen Sie sich nicht zu viel vor, sondern gehen Sie lieber kleinschrittig vor. Probieren Sie eine Lernaktivität aus, die für Sie und Ihre Lernenden passt und die sich in Ihrem Lehr- und Lernkontext leicht umsetzen lässt. Bereiten Sie eine kurze und klare Aufgabenstellung vor. Wichtig für den Erfolg einer mediengestützten Lernaktivität ist, dass sie Ihnen und Ihren Lernenden sowohl sinnvoll als auch lohnend erscheint.

Aufgabe 13

Wie könnten Sie in Ihrem Unterricht die Interaktion mithilfe digitaler Medien noch stärker fördern?

Wählen Sie hierfür eine Lerngruppe aus Ihrem Unterrichtsalltag aus, die Sie analysieren möchten. Notieren Sie dafür stichpunktartig Ihre Ideen:

	Aspekte der Bedingungsanalyse	Beschreibung
Lernende	Alter	
	Sprachniveau	
	Motivation Deutsch zu lernen	
Ziele	Kursziele	
äußere Rahmenbedingungen	Medienkompetenz der Lernenden	
	digitale Medien, die den Lernenden außerhalb des Unterrichts zur Verfügung stehen	
	digitale Medien, die den Lernenden im Unterricht zur Verfügung stehen	
	Kursmaterialien	
Ideen zur Förderung der Interaktion der Lernenden	außerhalb des Unterrichts	
	im Unterricht	

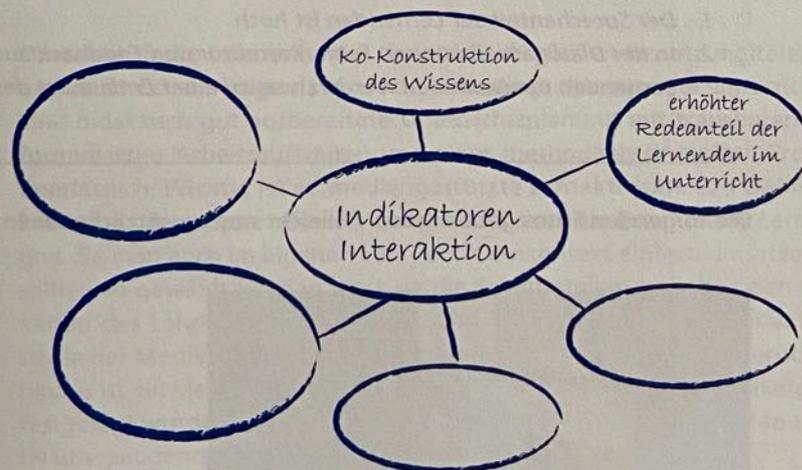
2.1.2 Wie evaluiert man Interaktionsorientierung?

Interaktionsorientierung ist natürlich nicht nur für die Planung wichtig, sondern auch in der Durchführung des Unterrichts. Aber wie kann man als Lehrkraft eine erfolgreiche Umsetzung der Interaktion im Unterricht messen? Hierfür lohnt es sich, schon im Vorfeld Indikatoren für die geplante Interaktion zu formulieren und auf diese dann in der Unterrichtsdurchführung besonders zu achten.

Aufgabe 14

Wie zeigt sich gute Interaktion in der Unterrichtsdurchführung? Welche Indikatoren der Interaktion kennen Sie? Vervollständigen Sie das Assoziogramm.

Denken Sie für die Beantwortung dieser Frage auch an die Merkmale guten Unterrichts, die Sie in Teilkapitel 1.3 kennengelernt haben.



Es lohnt zu prüfen, ob die eigene Unterrichtsplanung dazu führt, dass qualitativ überzeugende Interaktion stattfindet. Neben der eigenen Analyse kann man die Lernenden selbst um informelle oder formelle Rückmeldung zu diesem Aspekt bitten. Dies kann mündlich erfolgen, etwa in einer kurzen Blitzlichtrunde am Ende der Stunde, oder auch schriftlich mittels Fragebogen. Sie können den eigenen Unterricht zudem auch mithilfe eines Beobachtungsbogens auswerten oder Kollegen bitten, im Unterricht zu hospitieren und die Interaktion und deren Indikatoren im Anschluss daran zu besprechen.

Unterricht als dynamischer Prozess lässt sich jedoch auch nicht immer vorhersehen, und Indikatoren können uns daher auch nur einige Aspekte der Planung und Durchführung im Unterricht veranschaulichen. Wenn Unterricht ganz anders als geplant verläuft, bedeutet das noch nicht, dass die Planung fehlgeschlagen ist und man aufgeben sollte. Eine Bestandsaufnahme hilft jedoch, den Prozess noch einmal zu überdenken und alternative Möglichkeiten bei der nächsten Planung mitzubedenken.

Aufgabe 15



Sehen Sie die Sequenzen 1 bis 3 von *Goethe-Institut Dublin* noch einmal.

- a) Notieren Sie, auf welche Weise Interaktion hier mithilfe digitaler Medien realisiert wird.
- b) Bewerten Sie die Interaktion als erfolgreich? Warum bzw. warum nicht?



Wo findet Interaktion statt?	Welche digitalen Medien werden verwendet?	Ist das erfolgreich? Wenn ja, wie weiß man das?
1. <i>Input der Lehrkraft mit Arbeitsauftrag für die Lernenden</i>	<i>Tablet und interaktives Whiteboard</i>	<i>Die Lernenden sind aufmerksam und können den Arbeitsauftrag erfolgreich umsetzen.</i>
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		

- c) Welche Vorteile beim Einsatz digitaler Medien zur Interaktionsförderung zeigt der Unterrichtschnitt?
 1. *Der Sprechanteil der Lernenden ist hoch.*
 2. *In der Dialogarbeit können Fehlerkorrektur und Feedback auch von anderen Lernenden übernommen werden, was zu einer Entlastung der Lehrkraft führt.*

Die folgenden Fotos geben Ihnen vielleicht noch zusätzliche Ideen:





Zusammenfassung

Obwohl sich die Interaktion im Unterricht durch den Einsatz digitaler Medien verändert hat, muss sich als Folge davon nicht unbedingt das gesamte Unterrichtskonzept ändern. Eine didaktisch gut aufbereitete Unterrichtsplanung mit transparenten Lernzielen, klar formulierten Arbeitsaufträgen und einer methodisch sinnvollen Progression ist jedoch unerlässlich. Wichtig ist es, mediengestützte Lernaktivitäten zu wählen, die für die Lehrkraft und Lerngruppe relevant und passend sind, die das situierte Lernen berücksichtigen und die man auch im eigenen Lehr- und Lernkontext einfach umsetzen kann. Aktivitäten sollten so gewählt werden, dass sie die Schnittstellen zwischen den digitalen Gegebenheiten des Lehr- und Lernkontexts, den Interessen und der Motivation der Lernenden sowie der Medienkompetenz der Lernenden und der Lehrkraft berücksichtigen. Darüber hinaus ist ein kleinschrittiges Vorgehen hilfreich. Anhand von Indikatoren, die im Vorfeld festgelegt wurden, kann man prüfen, ob die eigene Unterrichtsplanung zu einer qualitativ überzeugenden Umsetzung der Interaktion führt.

Literatur zum Weiterlesen

Wenn Sie mehr über Interaktion im Fremdsprachenunterricht erfahren und Ideen zu ihrer Umsetzung kennenlernen möchten, dann empfehlen wir Bausch, Karl R. u.a. (Hrsg.) (2000): *Interaktion im Kontext des Lehrens und Lernens fremder Sprachen: Arbeitspapiere der 20. Frühjahrskonferenz zur Erforschung des Fremdsprachenunterrichts*. Tübingen: Narr. Online-Rezension: <http://tujournals.ulb.tu-darmstadt.de/index.php/zif/article/view/574/550>

2.2 Lernende aktivieren

Wenn Lernende sich im Unterricht aktiv beteiligen, wenn sie ihre eigenen Interessen, Ziele und Wünsche mit einbringen und eigenständig arbeiten, werden sie wahrscheinlich bessere Lernergebnisse erzielen. Auf dieser Annahme beruht das didaktisch-methodische Prinzip der **Lerneraktivierung**.

Lerneraktivierung

Lerneraktivierung als Prinzip von Unterricht geht davon aus, dass Lernende, die sich im Unterricht aktiv mit dem Lerngegenstand auseinandersetzen, diesen tiefer verarbeiten und dadurch möglicherweise bessere Lernergebnisse erreichen. Aktive Lernende beteiligen sich durch Fragen und Rückschlüsse am Unterrichtsgeschehen, sie tauschen sich untereinander aus, sie entdecken sprachliche Strukturen selbst oder versuchen Regelmäßigkeit zu beschreiben, sie übernehmen organisatorische und lernsteuernde Aufgaben bis hin zu Lehraktivitäten. Aktive Lernende arbeiten in entsprechenden Aufgabenkontexten motivierter und konzentrierter. Sie entwickeln verstärkt ein Bewusstsein dafür, was sie können und wie sie Sprache lernen.

(Ende u.a. 2013, S. 29)

Am Ende dieses Teilkapitels sind Sie sich bewusst,

- wie Lerneraktivierung durch digitale Medien unterstützt werden kann,
- wie Sie digitale Kompetenzen und Qualifikationen Ihrer Lernenden verbessern helfen,
- welche Faktoren den Lernerfolg verbessern,
- welche Faktoren Sie bei der Auswahl von Werkzeugen und Anwendungen berücksichtigen müssen.

2.2.1 Wie plant man Unterricht zur Lerneraktivierung?

Die folgende Unterrichtssequenz ist ein Beispiel für eine mediengestützte Lerneraktivierung. In dieser Unterrichtsstunde arbeiten die Lernenden in Kleingruppen und beantworten Fragen zu verschiedenen deutschen Unternehmen. Sie recherchieren die Antworten, indem sie auf ihren eigenen Smartphones vorgegebene Internetseiten aufrufen und dann die Antworten notieren. Die Lehrerin gibt den Arbeitsauftrag und unterstützt und berät die Lernenden bei dieser Aktivität.

Im nächsten Schritt, der Hausaufgabe, nutzen die Lernenden ihre Antworten, um ein Interview zwischen einer Journalistin und einem deutschen Unternehmer vorzubereiten. Dieses Interview sollen sie in der nächsten Unterrichtsstunde in Partnerarbeit darstellen.



Ort, Jahr	Schule Neapel, 2014
Zielgruppe	Schüler und Schülerinnen auf Niveau A2
Lehrkraft	Gabriele Weiß
Lernmaterial	Lernmaterialien <i>Unternehmen Deutsch</i> , Goethe-Institut Paris
Medien	internetfähiges Smartphone

Aufgabe 16



Sehen Sie Sequenz 8 von *Schule Neapel*. Auf welche Art und Weise findet hier eine Lerneraktivierung mithilfe digitaler Medien statt? Sammeln Sie Ideen.



Ihnen ist sicherlich aufgefallen, wie eigenständig die Jugendlichen hier im Lernprozess handeln und wie souverän sie das Smartphone als Werkzeug einsetzen. Die Lernenden tauschen sich untereinander aus und helfen sich gegenseitig bei Verständnisfragen. Sie arbeiten gemeinsam an der Texterschließung und besprechen anschließend ihre Antworten auf die Leitfragen. Die Informationen über deutsche Unternehmen, die sie im Verlauf der Unterrichtsstunde gesammelt haben, münden im nächsten Schritt in der Sprachproduktion, nämlich einem Interview, das als Hausaufgabe vorbereitet wird. Die Aktivitäten fördern in diesem Beispiel also die Entwicklung des Leseverständnisses im Unterricht, in der Folge das Schreiben einer spezifischen Textsorte (Interview) und schließlich dialogisches zusammenhängendes Sprechen (mit der Entwicklung des Hörverstehens bei den Zuhörern) in der nächsten Unterrichtsstunde.

Aufgabe 17

Überlegen Sie: Warum hat die Lehrerin ihren Unterricht so geplant?

Vorsprung durch Technik?

In der Umsetzung der Digitalen Agenda der Europäischen Kommission werden Schulen und Bildungsträgern neue Verantwortungen im Umgang mit digitalen Medien übertragen. Und zwar sollen sie die digitalen Kompetenzen und Qualifikationen ihrer Lernenden verbessern. Die Maßnahmen der Digitalen Agenda sind, unter anderem, auf folgende Hauptziele ausgerichtet:

Förderung der Produktion kreativer und edukativer Online-Inhalte für Kinder und Aufbau von Plattformen, die Zugang zu altersgerechten Inhalten geben; verstärkte Sensibilisierung sowie Unterrichtung der Online-Sicherheit an allen Schulen in der EU, um die digitalen Fähigkeiten, Medienkompetenz und Eigenverantwortung der Kinder im Online-Umfeld zu entwickeln.

(Europäische Kommission 2012)

Der Einsatz digitaler Medien allein sichert jedoch keinen Vorteil im Hinblick auf die Lernergebnisse und den Erfolg eines Unterrichts. So wurde zum Beispiel in der neuesten Pisa-Studie (2015) festgehalten, dass es keinen allgemeinen Lernvorsprung durch einen mediengestützten Unterricht gibt. Hier steht:

Trotz erheblicher Investitionen in Computer, Internet-Verbindungen und Software für Bildungszwecke gibt es wenig handfeste Beweise dafür, dass eine größere Computer-Nutzung bei den Studenten zu besseren Noten in Mathematik und Lesen führt.

(OECD 2015)

Was den Lernerfolg beeinflusst, lässt sich oft nicht pauschal erklären. Es ist stattdessen ein komplexes Zusammenspiel verschiedener individueller Faktoren, von denen wir im Folgenden einige weiter aufschlüsseln möchten.

In Aufgabe 4 haben Sie bereits die Mediennutzung Ihrer Lernenden im Alltag reflektiert. Jetzt möchten wir den Fokus konkret auf das Sprachenlernen mithilfe digitaler Medien lenken.

Mobile Endgeräte zeichnen sich auch durch soziale Identitätsbildung aus, zum Beispiel bei der Wahl des Geräts und auch bei der gesellschaftlichen Zugehörigkeit durch Partizipation in sozialen Netzwerken (Fortunati 2002; Katz/Sugiyama 2006; Yoon 2010). Im Kontext der Lerneraktivierung sollte man die Lernenden befragen, ob und wie sie ihre Smartphones oder anderen mobilen Endgeräte nutzen, um sich mit der Zielsprache oder dem Zielland zu beschäftigen.

Aufgabe 18

Inwieweit und wann benutzen Ihre Lernenden digitale Medien zum Sprachenlernen?

In einer Langzeitstudie haben Demouy u.a. (2016) ihren Lernenden diese Frage gestellt. Sie haben festgestellt, dass

- die Benutzung von Referenzmaterialien, wie zum Beispiel Online-Wörterbüchern oder Übersetzungshilfen, zwischen 58% und 83% des Gebrauchs mobiler Endgeräte bei ihren Sprachenlernenden ausmacht,
- die Benutzung von Apps und Webseiten zum Sprachenlernen sowie die Benutzung authentischer Sprachmaterialien mithilfe eines mobilen Endgeräts ebenfalls sehr beliebt sind.

In Ihrem Lehr- und Lernkontext werden die Lernenden womöglich ganz anders antworten. Je mehr Sie als Lehrkraft daher über die Gewohnheiten, Interessen und Lernerfahrungen Ihrer Lernenden herausfinden, desto besser können Sie Ihren Unterricht darauf abstimmen. Auf die Förderung von Medienkompetenz im Speziellen werden wir noch in Teilkapitel 3.1.2 eingehen.

Strategien zur Lerneraktivierung

Einige Voraussetzungen für den erfolgreichen Einsatz von digitalen Medien zur Lerneraktivierung im Unterricht sollten beachtet werden:

use to learn statt *learn to use*

Wie wir schon in Teilkapitel 2.1 gezeigt haben, bringen die Lernenden die Voraussetzungen zur Arbeit mit digitalen Medien in sehr unterschiedlicher Ausprägung mit. Diese unterschiedlichen Vorkenntnisse müssen in der Gestaltung des Lehr- und Lernkontexts berücksichtigt werden. Als Lehrkraft möchte man schließlich vermeiden, dass sich Lernende, die weniger kompetent im Umgang mit digitalen Medien sind, aus Lernsituationen ausgegrenzt fühlen und weiter zurückfallen, während andere, die routinierter sind, ihre Kompetenzen weiter ausbauen können.

Wenn Sie also erste Schritte zum Einsatz digitaler Medien für Ihren Unterricht planen, sollten Sie Werkzeuge oder Anwendungen auswählen, die benutzerfreundlich sind und gleichzeitig die Beteiligung in Lernsituationen erleichtern. Damit kann der Fokus auf die sprachlichen statt auf die technischen Lerninhalte gelenkt werden – entsprechend dem Grundsatz, digitale Medien zu benutzen, um zu lernen (*use to learn*), statt nur den Umgang mit digitalen Medien zu erlernen (*learn to use*).

BYOD – Bring Your Own Device

Aber wie lassen sich Schnittstellen schaffen, um auf der einen Seite die Benutzerfreundlichkeit und auf der anderen Seite die bereits vorhandenen Medienkompetenzen der Lernenden zu berücksichtigen? Eine beliebte Lösung ist **BYOD – Bring Your Own Device**. Hier werden Lernende aufgefordert, im Unterricht ihre eigenen elektronischen Geräte zu verwenden, um Aufgaben zu Sprache, Landeskunde oder interkulturellen Fragen zu bearbeiten. Sie arbeiten mit ihrem eigenen internetfähigen Smartphone, Tablet, iPad o.ä. Ein Beispiel für BYOD haben Sie bereits im Unterrichtsmitschnitt der Schule in Neapel (Aufgabe 16) gesehen. Da die Lernenden im Umgang mit dem eigenen Smartphone oder Tablet oft bereits sehr versiert sind, kann die Lehrkraft einen Teil der notwendigen Medienkompetenz auf die Lernenden verlagern.

An vielen Schulen sind Smartphones verboten oder müssen in der Schultasche bleiben, auch wenn sich diese Praxis mittlerweile immer weiter entschärft. Da mobile Endgeräte unseren Alltag nachhaltig verändert haben und wichtiger Bestandteil der Lebenswelt vieler Lernenden sind, lohnt es aber darüber nachzudenken, wie man sie sinnvoll in den Unterricht integrieren kann. Sie können zum Beispiel nützlich sein zum Fotografieren von Tafelbildern, um Audioaufnahmen zu machen oder ein digitales Wörterbuch zu benutzen.

Aufgabe 19

Welche Argumente (pro und kontra) sehen Sie bei der Nutzung von BYOD bei Ihren Lerngruppen? Notieren Sie.

Vorteile von BYOD	Nachteile von BYOD
Mithilfe digitaler Endgeräte kann man einfache Werkzeuge, wie z.B. die Audio-Aufnahme, für den Unterricht nutzen. Digitale Endgeräte sind Bestandteil der Lebenswelt vieler Lernenden. ...	Es gibt eine Vielzahl an mobilen Endgeräten mit unterschiedlichen technischen Voraussetzungen. Software ist womöglich nicht für alle Gerätekonfigurationen vorhanden. Lehrkräfte müssen flexibler planen, was zeitaufwendig sein kann. ...

Literatur zum Weiterlesen

Wenn Sie mehr zur Diskussion um BYOD lesen möchten, dann empfehlen wir: Mandy Schiefner-Rohs, Richard Heinen und Michael Kerres (2013): *Private Computer in der Schule: Zwischen schulischer Infrastruktur und Schulentwicklung*. www.medienpaed.com

Sinn und Zweck des Einsatzes

Darüber hinaus spielt es eine wichtige Rolle, in welche Unterrichtsprozesse digitale Medienangebote eingebunden werden und wie die am Unterricht beteiligten Akteure, die Lehrkraft und die Lernenden, dieses Angebot wahrnehmen. Wenn Sie mit Ihren Lernenden Sinn und Zweck des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht besprechen, können Sie gleichzeitig auch klare Regeln für eine erfolgreiche Umsetzung diskutieren und festlegen (zum Beispiel: Benutzung mobiler Endgeräte nur zu vereinbarten Zeiten im Unterricht).

angemessener Einsatz

Das digitale Medienangebot sollte angemessen eingesetzt werden, das heißt, sich für den Erwerb der angestrebten Kompetenz bzw. das Training einer Fähigkeit eignen. Als Lehrkraft sollten Sie gezielt überlegen, welche Inhalte vermittelt werden sollen – und wie. So lassen sich zum Beispiel manche Fähigkeiten, wie etwa eine binnendifferenzierte Hörverständnisübung, leichter am Computer trainieren, während andere, wie etwa ein Strategietraining zur Organisation des Arbeitsplatzes und des Lernens, schneller und effektiver in einer Präsenzphase bearbeitet werden können.

eTapas

Es ist einfacher, wenn digitale Medien in kleinen Schritten eingeführt werden. Kleine eLearning-Häppchen, manchmal auch als eTapas bezeichnet (basierend auf den spanischen Appetithäppchen Tapas), können als Mini-Lernsequenzen einfach in den Unterricht integriert werden und überfordern Lernende mit geringen Medienkompetenzen nicht. Auf längere Sicht kann man dann die Lernenden allmählich für einen verstärkten Einsatz digitaler Medien im Unterricht gewinnen. Ausschlaggebend für den Einsatz von eTapas ist natürlich die Frage, inwieweit sie das gewählte Lernziel qualitativ sinnvoll umsetzen können.

Beispiele für eTapas bietet das österreichische eEducation Projekt: <https://eeducation.at>

mögliche Hürden mitbedenken

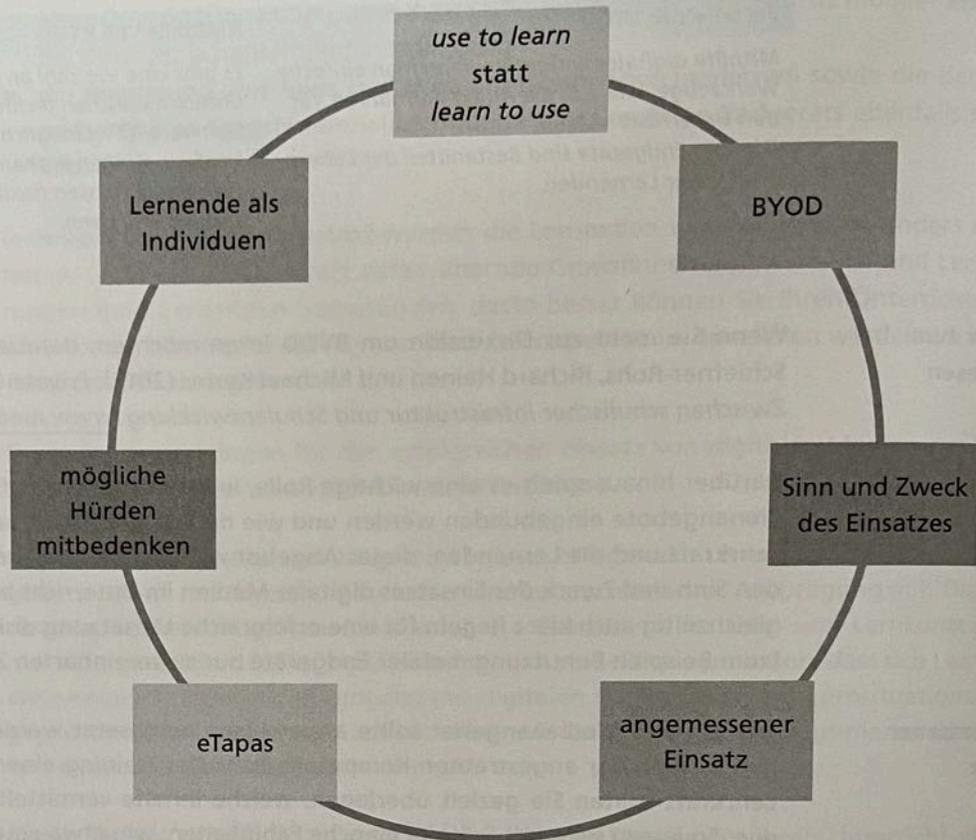
In der Praxis ist es auch hilfreich, mögliche Hürden beim Technologieeinsatz im Unterricht mitzubedenken und Lösungen dafür bereit zu halten. Es gilt möglichst wenig Vorwissen der Lernenden vorauszusetzen, aber als Lehrkraft gut vorbereitet zu sein. Wählen Sie passende Lernaktivitäten für Ihren Lehr- und Lernkontext aus und probieren Sie sie vorher aus. Überlegen Sie, wie Sie Ihre Lernenden anleiten können und legen Sie sich auch einen Plan B zurecht für den Fall, dass eine Software vielleicht nicht funktioniert oder die Webseite, die Sie im Unterricht benutzen wollten, nicht mehr zur Verfügung steht.

Lernende als Individuen

Ein interaktionsorientierter und aktivierender Fremdsprachenunterricht muss sich vor allem an den Lernenden als Individuen orientieren. Aufgabe der Lehrkraft ist, Arbeitsformen und Lernszenarien so zu gestalten, dass alle Lernenden aktiv die Zielsprache verwenden, individuelle Lernstrategien anwenden und ihren eigenen Lernprozess so ausrichten, dass sie persönliche Lösungen finden. Eine lernerzentrierte Unterrichtsgestaltung ermöglicht den Lernenden, im Lernprozess eigenständig zu handeln und damit zum Beispiel auch selbst sprachliche Strukturen zu entdecken und ihre Regeln zu beschreiben.

zu bedenkende
Faktoren

Folgendes Modell stellt noch einmal bildlich zusammen, welche Faktoren bei der Einführung digitaler Medien im Unterricht bedacht werden sollten:



Diese Faktoren werden natürlich durch die Wahl der Lerngruppe weiter bestimmt und konkretisiert. So müssen zum Beispiel bei einer Deutschlerngruppe mit geringen Medienkompetenzen und -erfahrungen der Sinn und Zweck des Einsatzes digitaler Medien detaillierter besprochen werden als bei einer Deutschlerngruppe, die diese bereits routiniert und kompetent im Unterricht nutzt.

Digitale Medien bieten vor allem neue Möglichkeiten, den individuellen Lernbedürfnissen und Kenntnissen der Lernenden gerecht zu werden.

Lernende können mit Medien beispielsweise allein oder in Gruppenarbeit, gemäß ihrer Vorkenntnisse und ihres individuellen Lerntempos arbeiten. Diese unterschiedliche Gestaltung des Lernprozesses nennt man auch Binnendifferenzierung.

Binnen-
differenzierung

Binnendifferenzierung bezeichnet Unterrichtsformen und -angebote, die unterschiedlichen Voraussetzungen, Leistungsvermögen und Lernständen der Lernenden gerecht werden. Lernende bearbeiten differenzierte Lernangebote zur selben Zeit. Hier kann man als Lehrkraft verschiedene Lernaktivitäten sowie Arbeits- und Sozialformen anbieten, aus denen die Lernenden selbst auswählen können und die sie bestmöglichst fördern.

Eine erfolgreiche Binnendifferenzierung zeigt sich nach Hilbert Meyer vor allem an folgenden Indikatoren:

- das Arbeiten an unterschiedlichen Aufgaben,
- nach Thema, Interessenschwerpunkten und Leistungsvermögen unterschiedliche Lehrbücher, Lernmaterialien und Arbeitshilfen,
- zusätzliche Hilfen für schwache Lernende,
- Reflexion des Lernfortschritts seitens der Lernenden,
- Lernschleifen werden eingebaut (Monitoring),
- Lernstandsdiagnostik und Förderpläne für schwache Lernende,

- genügend Zeit steht zur Verfügung,
 - die Möglichkeit einer Auszeit für Lernende mit motorischen oder affektiven Problemen,
 - Lernende mit gesundheitlichen Problemen werden durch ein entsprechend angepasstes Arbeitsprogramm berücksichtigt,
 - die Möglichkeit zur Arbeit an eigenen Schwerpunkten,
 - Sensibilisierung der Lernenden für Leistungsunterschiede – Lernende unterstützen sich gegenseitig,
 - transparente Leistungserwartungen,
 - gegebenenfalls additive Unterrichtsangebote.
- (Meyer 2014, S. 97)

Aufgabe 20



Tauschen Sie sich, wenn möglich, mit Ihren Kolleginnen und Kollegen aus: Wie könnte man Binnendifferenzierung durch den Einsatz digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht fördern? Sammeln Sie zwei oder drei Ideen.

verschiedene
Lerntypen ansprechen

Ein mediengestützter Unterricht kann verschiedene Lerntypen ansprechen. Bekannt ist die Unterscheidung in vier Lerntypen (auditiver, visueller, kommunikativer und motorisch-kinästhetischer Lerntyp), die unterschiedliche Sinnes- oder Wahrnehmungskanäle bei der Aufnahme und Verarbeitung von Wissen bevorzugen.

Diese Unterscheidung ist jedoch nur eine grobe Kategorisierung; die Gewichtung der Wahrnehmungskanäle ist bei jedem Einzelnen sehr individuell ausgeprägt. Die folgende Tabelle zeigt die vier Lerntypen :

Lerntyp	Wahrnehmung
<p>der auditive Lerntyp Für Sie ist es leicht, Informationen, die Sie gehört haben, aufzunehmen und sich zu merken. Deswegen ist es für Sie auch kein Problem, mündlichen Präsentationen zu folgen oder Informationen aus dem Radio zu verstehen und wiederzugeben. Als auditiver Lerntyp profitieren Sie davon, wenn Sie selbst Lerninhalte laut sprechen bzw. wiederholen, sich selbst vorlesen und im Unterricht gut zuhören.</p>	<p>über die Ohren</p> 
<p>der visuelle Lerntyp Als visueller Lerntyp können Sie sich besonders gut Informationen merken, die Sie sehen. Sie lernen gern Inhalte, die in Texten präsentiert werden. Außerdem fällt es Ihnen leicht, wenn neues Wissen mithilfe von Postern, Grafiken oder Bildern zusammengefasst präsentiert wird. Als visueller Lerntyp merken Sie sich neue Informationen gut, indem Sie Filme oder Fernsehsendungen zu einem bestimmten Thema ansehen, Zusammenhänge selbst schematisch darstellen und indem Sie sich selbst Notizen machen.</p>	<p>über die Augen</p> 
<p>der kommunikative Lerntyp Lernen können Sie am besten mit anderen zusammen. Am leichtesten behalten Sie neue Informationen, wenn Sie darüber sprechen oder diskutieren. Deswegen ist es für Sie wichtig, Gesprächspartner zu haben und Aufgaben in Partner- oder Gruppenarbeit zu bearbeiten. An Erklärungen und Definitionen erinnern Sie sich besonders gut, wenn Sie sich abfragen lassen oder mit einem Lernpartner darüber sprechen.</p>	<p>durch Gespräch und in Interaktion mit anderen</p> 
<p>der motorisch-kinästhetische Lerntyp Lernen geht bei Ihnen bevorzugt mit Bewegung, Handeln und Fühlen einher. Aus diesem Grund lernen Sie gut, wenn Sie selbst Dinge ausprobieren oder Handlungen ausführen. Zudem mögen Sie als motorisch-kinästhetischer Lerntyp das learning by doing und arbeiten gern mit praktischen Beispielen. Außerdem ist es für Sie hilfreich, wenn Sie sich beim Lernen bewegen, indem Sie z.B. beim Lernen von neuen Wörtern auf und ab gehen. Auch wenn Sie Dinge aufschreiben oder zeichnen, können Sie sich gut Informationen einprägen.</p>	<p>durch Berührung (Haut) oder durch Bewegung</p> 

(Ballweg u.a. 2014, S. 56)

Methodenvielfalt durch digitale Medien

Digitale Medien ermöglichen eine flexible und schnelle Übungsgestaltung in verschiedenen Arbeits- und Sozialformen, und als Lehrkraft kann man dadurch gezielt unterschiedliche Lerntypen ansprechen. Das Angebot an Arbeits- und Sozialformen, die man mithilfe digitaler Medien nutzen kann, ist vielfältig und reicht von individueller Arbeit mit einer DVD über Arbeit im Gruppenverbund mit Simulationssoftware und interaktivem Whiteboard bis hin zu Gruppenarbeit auf einer Lernplattform.

2.2.2 Wie evaluiert man Lerneraktivierung mithilfe digitaler Medien?

Lerneraktivierung ist natürlich sowohl für die Unterrichtsplanung als auch für die Durchführung wichtig. Aber wie kann man als Lehrkraft eine erfolgreiche Umsetzung der Lerneraktivierung im Unterricht messen? Hierfür ist es empfehlenswert, schon im Vorfeld Indikatoren für die geplante Lerneraktivierung zu formulieren und auf diese dann in der Unterrichtsdurchführung besonders zu achten.

Aufgabe 21**Wie zeigt sich eine erfolgreiche Lerneraktivierung mithilfe digitaler Medien im Unterricht? Welche weiteren Indikatoren kennen Sie?**

Kreuzen Sie die Indikatoren an, die Sie besonders wichtig finden, und ergänzen Sie eigene Ideen.

- Die Lernenden beteiligen sich so aktiv wie möglich am mediengestützten Unterrichtsgeschehen und am Lernprozess. Das kann auch bedeuten, dass sie vertraute Medien aus ihrem Alltag für ihr Sprachenlernen einsetzen möchten, um zum Beispiel in virtuellen Lernwelten gemeinsam mit anderen zu lernen.
- Die Lernenden bringen Vorkenntnisse, Medienkompetenzen und Interessen ein.
- Die Lernenden wählen und bearbeiten in einem digitalen Lernangebot lerntypengerechte Aufgaben und Übungen.
- Die Lernenden kontrollieren und evaluieren ihren Lernerfolg auch selbst, zum Beispiel mittels digitaler Lerntagebücher und individueller Dokumentensammlung.
- Die Vielseitigkeit der Lerninhalte und Lernwege motiviert die Lernenden.
- Die Lernenden können digitale Medien kompetent benutzen und für didaktische Lernziele einsetzen.
- Die Lehrkraft vermittelt nicht nur, sondern unterstützt und berät auch bei der selbstständigen und kritischen Nutzung digitaler Medien zum Lernen.

Es lohnt zu prüfen, ob die eigene mediengestützte Unterrichtsplanung zu einer qualitativ überzeugenden Umsetzung der Lerneraktivierung führt. Neben Ihren eigenen Beobachtungen sind sowohl formelle Rückmeldungen Ihrer Lernenden, zum Beispiel durch das Ausfüllen eines Fragebogens, als auch informelle Rückmeldungen, zum Beispiel durch Abfragen eines kurzen Stimmungsbildes, von Bedeutung.

Der folgende Unterrichtsmitschnitt ist ein gutes Beispiel dafür, wie sich Lernende mithilfe digitaler Medien aktiv einbringen.



Ort, Jahr	Goethe-Institut Amsterdam
Zielgruppe	Erwachsene auf Niveau B1.1
Lehrkraft	Julia Heydorn
Lernmaterial	<i>Begegnungen</i> B1
Medien	IWB, Apple TV, Tablet

Aufgabe 22



Sehen Sie Sequenzen 1 bis 3 von *Goethe-Institut Amsterdam*. Welche Beispiele sehen Sie für den Einsatz von digitalen Medien zur Lerneraktivierung? Wie wirksam ist er und woran kann man das erkennen?



Beispiele für Lerneraktivierung in den Unterrichtsmitschnitten	Wie erfolgreich ist die Umsetzung?	Woran kann ich das erkennen?
Die Vielseitigkeit der Lerninhalte und Lernwege motiviert die Lernenden.	erfolgreiche Umsetzung	Die Lernenden arbeiten motiviert.

Die Teilnehmenden sollen hier in Partnerarbeit ihr eigenes Werbeprodukt gestalten und vermarkten. Dazu benutzen sie Tablets und die App *Jot!*, ein kleines Zeichenprogramm, mit dem sich Skizzen wie auf einem Whiteboard erstellen lassen.

Die fertigen Produktskizzen werden anschließend auf das interaktive Whiteboard projiziert, und die einzelnen Lerngruppen präsentieren und erklären ihr Produkt. Im nächsten Schritt werden die Werbeprodukte auf die Lernplattform hochgeladen, wo sie auch nach dem Ende des Unterrichts noch zur Verfügung stehen. Als Hausaufgabe bekommen die Lernenden den Auftrag, eine Rezension zu den Produkten anderer Lerngruppen zu schreiben.

Im Übrigen veranschaulicht die Unterrichtssequenz auch das **Blended Learning**. Es gibt hier zunächst eine Präsenzphase, in der Lernprodukte erarbeitet und auf die Lernplattform hochgeladen werden. Darauf folgt die Online-Phase, in der die Produkte auf der Lernplattform rezensiert werden. Beide Phasen werden von der Lehrkraft initiiert und betreut. Die Phasen müssen sinnvoll getaktet aufeinander folgen und inhaltlich miteinander verbunden sein – dies ist hier der Fall.

Zusammenfassung

Der Einsatz digitaler Medien allein sichert keinen Vorsprung im Hinblick auf die Lernergebnisse und den Lernerfolg eines Unterrichts. Der Lernerfolg ist oft ein komplexes Zusammenspiel verschiedener individueller Faktoren. Sie haben in diesem Teilkapitel wichtige Faktoren kennengelernt, die Sie berücksichtigen sollten, wenn Sie digitale Medien zur Lerneraktivierung einsetzen möchten: *use to learn* statt *learn to use*; BYOD – Bring Your Own Device; Sinn und Zweck des Einsatzes digitaler Medien mit den Lernenden besprechen; Angemessenheit des digitalen Mediums für das Lernziel beleuchten; Inhalte in kleinen Häppchen servieren; vorhersehbare (z.B. technische) Hürden mitbedenken; Lernende als Individuen betrachten.

Der didaktische Mehrwert eines Einsatzes digitaler Medien zur Lerneraktivierung ergibt sich vor allem aus der Binnendifferenzierung und der Erschließung von Lerninhalten und Lernwegen für unterschiedliche Lerntypen.

Anhand von Indikatoren, die im Vorfeld festgelegt wurden, kann man prüfen, ob die eigene Unterrichtsplanung zu einer qualitativ überzeugenden Umsetzung der Lerneraktivierung führt.

2.3 Handlungsorientierter Sprachunterricht

Wie in den anderen Einheiten der Fortbildungsreihe *Deutsch Lehren Lernen* gehen auch wir hier von einer grundlegenden Annahme aus: Sprachunterricht soll Lernende dazu befähigen, mit der deutschen Sprache zu handeln, das heißt, in vielfältigen Situationen selbstbewusst zu kommunizieren, um Ziele zu erreichen. Dieses zentrale Prinzip des Sprachunterrichts, die **Handlungsorientierung**, spielt eine wichtige Rolle im Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen (GER).

Handlungsorientierung

Die Sprachverwendenden und Sprachenlernenden werden vor allem als Personen gesehen, die als sozial Handelnde kommunikative Aufgaben bewältigen.
(Europarat 2001, S. 21)

Die Lernenden sollen durch Simulation im Kurs darauf vorbereitet werden, sprachlich handeln zu können.

Konkret kann Handlungsorientierung z.B. bedeuten, dass die Lernenden in der Lage sind, folgende kommunikative Aufgaben zu bewältigen:

- Informationen, die sie interessieren, im Internet einholen können,
- in einer Stadt nach dem Weg fragen können,
- sich mit Kolleginnen und Kollegen über ein sie interessierendes Problem unterhalten können,
- einen Text auf wichtige Informationen durchsuchen können,
- sich über etwas beschweren können,
- anderen sprachlich weiterhelfen können, die die Zielsprache noch nicht so gut wie sie selbst sprechen.

(Ende u.a. 2013, S. 28)

Wodurch zeichnet sich ein handlungsorientierter Unterricht aus, in dem digitale Medien zum Einsatz kommen? Dafür möchten wir Sie zunächst anhand eines Beispiels sensibilisieren. In der folgenden Unterrichtssequenz hat die Lehrkraft ein Stationenlernen vorbereitet und setzt an einigen Stationen gezielt den Computer zur Wortschatzfestigung ein. Der Unterrichtsmitschnitt zeigt die Arbeit an einer Station.

Hier sind weitere Informationen:



Ort, Jahr	Goethe-Institut Madrid, 2011
Zielgruppe	Erwachsene auf Niveau A2
Lehrkraft	Katja Wirth
Lernmaterial	Optimal A1, Lektion
Medien	internetfähiger Computer, IWB

Aufgabe 23



Sehen Sie Sequenz 7 von *Goethe-Institut Madrid*. Wie arbeiten die Lernenden hier handlungsorientiert? Sammeln Sie erste Eindrücke und Ideen in Stichwörtern.



Vielleicht haben Sie bei der Analyse des Unterrichtsmitschnitts bemerkt, wie autonom die Lernenden hier im Lernprozess handeln und wie sie gemeinsam kommunikative Aufgaben in der Zielsprache Deutsch erledigen, indem sie einen Computer mit Internetanschluss als Werkzeug einsetzen. Gleichzeitig ist es auch beeindruckend zu beobachten, wie motiviert die Lernenden sind.

Van Lier (2008, S. 163) argumentiert, dass das erfolgreiche Erlernen einer Sprache entscheidend von der Aktivität und Initiative der Lernenden abhängt. Bevor sich Lernende auf einen bestimmten Lernkontext einlassen, müssen sie von ihrer eigenen Handlungsfähigkeit überzeugt sein. Sie müssen sich sicher sein, dass ihr Verhalten einen Einfluss auf die Lernsituation bzw. den Lernkontext hat.

Handlungsfähigkeit

Mercer (2011) verweist in ihrer Definition von Handlungsfähigkeit auf zwei Dimensionen: Zunächst haben Lernende selbst einen Eindruck ihrer eigenen Handlungsfähigkeit im Hinblick auf allgemeine oder spezifische Situationen. Darüber hinaus üben Lernende jedoch ihre Handlungsfähigkeit auch aus, zum Beispiel durch Partizipation an Lernsituationen oder auch durch Verweigerung bzw. Nichtteilnahme. Handlungsfähigkeit ist daher nicht unbedingt beobachtbar, denn sie beinhaltet auch Einstellungen, Gedanken, Gefühle usw. der Lernenden. Handlungsfähigkeit, so Mercer (2012), entsteht aus der Interaktion zwischen Ressourcen und Kontexten und daraus, wie Lernende mit diesen umgehen und sie wahrnehmen.

Wir hatten zu Beginn des Kapitels ja bereits betont, wie entscheidend die Gestaltung des Lehr- und Lernkontexts für die Lernenden ist. Um die Partizipation und Handlungsfähigkeit der Lernenden zu fördern, ist es daher wichtig, einen Lehr- und Lernkontext zu schaffen, der die wahrgenommene Komplexität unseres Alltags authentisch widerspiegelt.

Wie helfen digitale Medien dabei?

Zunächst einmal ermöglichen digitale Medien wie etwa ein internetfähiges Tablet direkten Zugang zu authentischen und alltäglichen Ressourcen in der Zielsprache wie Zeitschriften, Zeitungen, Nachrichten usw. Diese Ressourcen sind oft in unterschiedlichen Formaten (Text, Audio, Video usw.) zugänglich, sodass Lernende selbst ein für sie geeignetes Format auswählen können (und damit auch handlungsorientiert arbeiten). Mithilfe dieser Ressourcen und Materialien tun sich für die Lernenden neue Lernmöglichkeiten auf, die auf realitätsnahe und authentische Sprachverwendung abzielen oder zukünftige sprachliche Handlungen anbahnen. Selbst internationale Kontakte lassen sich unkompliziert über soziale Netzwerke knüpfen.

Zudem sind Ressourcen und Materialien ständig zugänglich. Diese erhöhte Flexibilität ermöglicht den Lernenden weitere Möglichkeiten der Handlungsfähigkeit und Partizipation in Lernsituationen und -kontexten, denn sie sind nicht mehr auf festgelegte Unterrichtszeiten angewiesen, um sich Informationen zu beschaffen. Sie können sich jederzeit auf die Suche nach geeigneten Materialien begeben und eigene Lernsituationen erzeugen. Darüber hinaus sind viele Lernmöglichkeiten auch in mobiler Form verfügbar und eignen sich damit auch für das Lernen zwischendurch.

Weiterhin finden Lehrende und Lernende durch den Einsatz digitaler Medien oft aktuellere (und günstigere) Materialien im Vergleich zum Beispiel zu konventionellen Büchern. So werden viele (aber nicht alle) Materialien und Ressourcen kontinuierlich überarbeitet und nicht (wie bei Büchern) alle paar Jahre.

Ein weiterer Vorteil ist, dass digitale Medien durch die unterschiedlichen Lernmöglichkeiten und -formate schnell für Abwechslung im Unterricht sorgen und auch mehrere Sinne gleichzeitig ansprechen. Man kann einen höheren Lernerfolg erwarten, wenn zum Beispiel Informationen gleichzeitig auditiv (als gesprochener Text) und visuell (als Bild oder Animation) dargeboten werden, als wenn sie nur auditiv oder nur visuell zur Verfügung gestellt werden.

Bei interaktiven digitalen Aufgaben ist es auch oft möglich, den eigenen Lernfortschritt schneller zu verfolgen. So kann man zum Beispiel mithilfe einer Vokabellernen-App sofort erkennen, welchen Wortschatz man bereits beherrscht und welchen nicht. Auch die Simulation von Sprechhandlungen zum Beispiel in Lernspielen kann den Lernenden zugutekommen, denn sie kann schon im relativ geschützten virtuellen Raum auf sprachliche Handlungen in realen Situationen vorbereiten.

Der didaktische Vorteil eines Einsatzes digitaler Medien zur Handlungsorientierung besteht vor allem in der erhöhten Authentizität, Flexibilität und Zugänglichkeit von Ressourcen und Materialien sowie deren interaktiven Lernmöglichkeiten für die Lernenden.

2.3.1 Wie plant man Unterricht mit Handlungsorientierung?

Im Folgenden beschreiben wir die Merkmale eines handlungsorientierten Unterrichts und wie man sie konkret in eine mediengestützte Unterrichtsplanung einbeziehen kann:

Der Unterricht ist **lernerorientiert**. Die Lehrkraft plant den Unterricht vor dem Hintergrund des situierten Lernens. Sie knüpft an den spezifischen Lehr- und Lernkontext an, indem sie die Erfahrungen und Interessen der Lernenden, auch im Hinblick auf ihre Mediennutzung, berücksichtigt und sie bei der Planung, Erarbeitung und Evaluation des Unterrichts einbezieht.

Der Unterricht ist **prozessorientiert**. Das gemeinsame Tun steht im Vordergrund des Lernprozesses. Die Lernenden überlegen und planen gemeinsam. Sie treffen Entscheidungen und erproben diese Entscheidungen in Handlungen (learning by doing / Lernen durch Handeln). Die Lehrkraft bietet den Lernenden Themen an, die für sie als Zielgruppe sowohl im Unterricht als auch außerhalb des Unterrichts relevant sind. Die Lernprozesse werden durch digitale Medien unterstützt. Ein Beispiel dafür ist der simulierte Kauf von Kleidungsstücken über das Internet, den Sie im Unterrichtsmitschnitt zu Aufgabe 23 gesehen haben.

Der Unterricht ist **produktorientiert**. Im Mittelpunkt des Unterrichts steht ein Handlungsprodukt, das von den Akteuren in der Lernsituation, von der Lehrkraft und den Lernenden, ko-konstruiert und innerhalb der Lerngruppe vereinbart wird. In unserem letzten Unterrichtsmitschnitt (*Goethe-Institut Madrid*, Aufgabe 23) zum Beispiel sind die Lernenden selbst die Produzierenden und können im Lernprozess eigenständig in der Zielsprache handeln. Sie überlegen gemeinsam, welche Sommerkleidung für ihre Zielperson passend ist. Sie stellen diese Kleidung dann zusammen und können sie im nächsten Schritt der Lerngruppe auch vorstellen. Diese Lernprodukte sind über die Bildungsinstitution hinaus verfügbar und können auf digitale Weise, zum Beispiel per E-Mail oder durch das Hochladen auf eine Lernplattform, schnell verbreitet werden. Man hat auch jederzeit einen schnellen Zugriff auf die Lernprodukte.

Der Unterricht ist **aufgabenorientiert**. Im Zentrum der **Aufgabenorientierung** stehen Lernaufgaben, die auf realitätsnahe und authentische Sprachverwendung abzielen oder zukünftige sprachliche Handlungen anbahnen. Die Lernenden sollen angeregt werden, sich intensiv mit einem Sachverhalt auseinanderzusetzen. Durch eine offene Aufgabenstellung werden ihnen kreative Herangehensweisen und individuelle Zugänge ermöglicht. Dabei treten grammatikalische Regeln und das Erlernen von neuem Wortschatz oft eher in den Hintergrund. Beispiel: Lernende auf Sprachniveau B2 recherchieren authentische Texte zum Thema *Wohnformen in deutschsprachigen Ländern* im Internet und erhalten dadurch zunächst Hintergrundinformationen und Argumente (Pro/Kontra) zu alternativen Wohnformen, die sie im Präsenzunterricht zum Beispiel durch eine Gruppendiskussion oder ein Rollenspiel noch weiter vertiefen. Sie können dann im nächsten Schritt eine digitale Werbebroschüre zu ihrer bevorzugten Wohnform erstellen, diese (auf einer Lernplattform) mit anderen Lernenden teilen und kommentieren lassen. Aufgabenorientierung hängt eng zusammen mit dem **task-based language learning (TBLL)**. Hierbei durchlaufen die Lernenden sukzessiv aufeinander aufbauende Lernschritte, tasks, wobei sie Kompetenzen erwerben, die sie in einer anschließenden Zielaufgabe, die eine kommunikative und authentische Lernsituation darstellt, benötigen.

Der Unterricht ist **kommunikationsorientiert**. Die Lehrkraft legt größeren Wert auf die kommunikative Handlung und den kommunikativen Erfolg als auf die formale Korrektheit.

Der Unterricht ist **lernweltübergreifend** und erweitert den Klassenraum, indem er Lernende auch außerhalb des Präsenzunterrichts miteinander vernetzt und ihnen damit die Möglichkeit gibt, gemeinsam zu lernen. Ein Beispiel hierfür ist die Online-Deutsch-Lerner-Community *Deutsch für dich* (www.goethe.de/dfd), bei der sich Deutschlernende gemeinsam vernetzen. Sie können hier Lernpartner finden und sich austauschen, interaktive Lernspiele miteinander spielen, im Experten-Chat weitere Informationen zur deutschen Sprache erhalten oder auch kostenlose interaktive Lern- und Übungsmaterialien ausprobieren. Im Forum können sie anderen Lernenden Fragen stellen, einander helfen oder Lernempfehlungen, wie in diesem Beispiel, erhalten:



Studieren in Deutschland - Tutorium und Übung

In diesen Übungen lernst du zwei verschiedene Lehrveranstaltungen an der Uni kennen. In einem Video erfährst du etwas über ein Tutorium und eine Übung. Du lernst die wichtigen Abkürzungen aus einem Stundenplan an der Uni. Du kannst dein Hör-Seh-Verstehen trainieren, deinen Wortschatz erweitern und Kommentare zum Thema schreiben.

Kommentieren (7) Gefällt mir (181)

Starten

(www.goethe.de/dfd)

Mitglieder können zudem Gruppen gründen und sich dort untereinander austauschen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Man kann offene Gruppen bilden, in die alle interessierten *Deutsch für dich*-Mitglieder eintreten können. Oder man schließt sich in geschlossenen Gruppen zusammen, in denen nur ein ganz bestimmter Kreis an Mitgliedern Zugang hat. Letzteres ist z.B. hilfreich für die Lernenden eines Deutschkurses.

Ein Unterricht, in dem digitale Medien als inhaltstragendes Element eingesetzt werden, führt zu einer Umstrukturierung der Unterrichtsplanung und der Vor- und Nachbereitung. **Umgedrehter Unterricht**, manchmal auch als **flipped classroom** bezeichnet, beschreibt eine Unterrichtsmethode des integrierten Lernens, in der die Hausaufgaben und die Stoffvermittlung vertauscht werden, sodass die Lerninhalte von den Lernenden zu Hause erarbeitet werden. Dies ermöglicht den Lernenden, sich selbstständig Wissen anzueignen, Probleme zu lösen, Entscheidungen zu treffen und in Handlungen auszuprobieren und resultiert daher in nachhaltigerem Lernen. In der Präsenzphase kann die Lehrkraft dann noch gezielter zum Beispiel die Sprachproduktion vertiefen.

Der Unterricht ist **ganzheitlich**. Die didaktischen Inhalte sind relevant und realitätsnah. Der Unterricht ist lerntypengerecht und binnendifferenzierend ausgelegt. Das bedeutet auch, dass die Lehrkraft die Lernwege, auch mithilfe digitaler Medien, offen genug gestalten muss, damit die Lernenden selbst ihren Lernweg finden können.

Aufgabe 24

Wie zeigt sich eine erfolgreiche Handlungsorientierung mithilfe digitaler Medien im Unterricht? Welche Indikatoren kennen Sie? Sammeln Sie.

Indikatoren für Handlungsorientierung:

- Die Lernenden arbeiten mit authentischen Materialien.
- Die Lernaufgaben zielen auf realitätsnahe Sprachverwendung ab.

In Aufgabe 2 haben Sie bereits das **Online Lernen** als Form hybrider Lernszenarien kennengelernt. Im Folgenden sehen Sie nun ein Beispiel dafür.

In dieser Lernsequenz wurde die Lerngruppe gemeinsam auf einer organisationseigenen, online-gestützten Lernplattform vernetzt. Die Lernenden haben für die gesamte Kursdauer Zugang zur Lernplattform. Sie können zum Beispiel von ihrem Arbeitsplatz oder auch von ihrem Heimcomputer aus auf die Lernplattform zugreifen und die Aufgaben zu einem beliebigen Zeitpunkt, jedoch innerhalb einer vorgegebenen Frist, bearbeiten. Die Lernenden werden für das Thema Ferien/Urlaub sensibilisiert, wiederholen relevanten Wortschatz und können eigenständig ins Thema einsteigen.

Hier sind weitere Informationen zur Lernsequenz:



Zielgruppe	Erwachsene auf Niveau A1
Lernziel	Die Lernenden können eine E-Mail an einen Freund / eine Freundin schreiben und kurz von ihrem Urlaub erzählen. Sie können einen Text zum Thema <i>Autourlauber in unserem Kurs</i> für den Kursblog schreiben.
Lernmaterial	internetfähiger Computer, Lernplattform

Die Online-Lernsequenz ist ein Beispiel für task-based language learning (TBLL) und Aufgabenorientierung. Sie besteht aus sieben vernetzten Lernschritten, die die Lernenden zur Zielaufgabe hinführen. **Zielaufgaben** sind komplexe Lernaufgaben, die in der Regel eine Sequenz aus Übungen und Aufgaben abschließen. In unserem Beispiel sollen die Lernenden als Zielaufgabe eine E-Mail an einen Freund / eine Freundin schreiben und kurz von ihrem Urlaub erzählen.



Online-Lernsequenz	Zeit Lernende	Zeit Lehrkraft	Sozialform
Lernschritt 1: Zum Einstieg wiederholen die Lernenden den bekannten Wortschatz, indem sie Wörter und Bilder zuordnen.	10 Minuten	5 Minuten	Einzelarbeit
Lernschritt 2: Danach folgt eine weitere Übung zur Wortschatzwiederholung. Die Lernenden ergänzen kurze Dialoge über ihnen bekannte Urlaubsziele mit den passenden Wörtern.	10 Minuten	5 Minuten	Einzelarbeit
Lernschritt 3: Nachdem eine Vorbereitung in den ersten beiden Schritten stattgefunden hat, lesen die Lernenden detailliert vier kurze Texte über beliebige Reiseziele in Deutschland und ordnen sie den passenden Fotos zu.	15 Minuten	5 Minuten	Einzelarbeit
Lernschritt 4: In einem weiteren Schritt nehmen die Lernenden an einer Befragung zu ihren Reisezielen in Deutschland teil und vergleichen ihre Antworten mit den Antworten der anderen. Die Lehrkraft liest die Beiträge und kommentiert.	10 Minuten	25 Minuten	Gruppenarbeit
Lernschritt 5: Im Anschluss hören die Lernenden vier kurze Dialoge zum Thema Urlaub und machen sich Notizen zu den genannten Urlaubsorten.	10 Minuten	5 Minuten	Einzelarbeit
Lernschritt 6: Die Lernenden eignen sich Redemittel an, mit deren Hilfe man über Urlaub sprechen kann. Sie lösen eine Aufgabe, in der sie Fragen und Antworten zuordnen.	10 Minuten	5 Minuten	Einzelarbeit
Lernschritt 7: Zum Abschluss schreiben die Lernenden mithilfe der erlernten Redemittel eine kurze E-Mail an einen deutschen Freund / eine deutsche Freundin und berichten von ihrem Urlaub. Die Lehrkraft liest die E-Mails und gibt Feedback.	30 Minuten	50 Minuten	Einzelarbeit

Während der Unterricht oft mithilfe eines Lehrwerks und der Lehrerhandreichungen geplant wird, ist es manchmal notwendig oder empfehlenswert, die Planung auszuweiten, um sich zum Beispiel auf die Umsetzung eines didaktisch-methodischen Prinzips zu konzentrieren.

Aufgabe 25

Sehen Sie sich noch einmal die Online-Lernsequenz an: Ist diese handlungsorientiert? Beantworten Sie dazu die folgenden Leitfragen.

Leitfragen zur Umsetzung von Handlungsorientierung	Ihre Einschätzung
1. Wurden die Erfahrungen und Interessen der Lernenden, auch im Hinblick auf ihre Mediennutzung, bei der Unterrichtsplanung berücksichtigt?	<i>Die Mediennutzung musste berücksichtigt werden, damit die Lernenden die Aufgaben bearbeiten können.</i>
2. Können die Lernenden in realitätsnahen und authentischen Kommunikationssituationen handeln?	
3. Können die Lernenden eigenständig im Lernprozess handeln? Wenn ja, wie?	
4. Haben die Lernenden die Gelegenheit, mit anderen Lernenden zusammen zu interagieren und gemeinsam Wissen zu konstruieren?	
5. Können die Lernenden lernertypengerecht und binnendifferenzierend arbeiten? Wenn ja, wie?	
6. Regen die Aufgaben die Lernenden dazu an, sprachlich korrekte und authentische Beiträge zu verfassen?	
7. Können die Lernenden prüfen, ob sie erfolgreich sprachlich handeln? Wenn ja, wie?	

Nicht jede Lehrkraft verfügt jedoch über die gleichen technischen Möglichkeiten wie die Lehrkräfte in den bisherigen Unterrichtsmitchnitten oder der Online-Lernsequenz. Handlungsorientierung lässt sich jedoch auch mit anderen digitalen Medien fördern. Welche Ideen haben Sie dazu?

Aufgabe 26

Nennen Sie drei Beispiele, wie Lernende in Ihrer Klasse oder Lerngruppe handlungsorientiert arbeiten. Welche digitalen Möglichkeiten stehen Ihnen dazu zur Verfügung? Schauen Sie sich zur Beantwortung dieser Frage auch noch einmal Ihre Antworten zu den Aufgaben 6 und 8 (SWOT-Analyse) in Kapitel 1 und Aufgabe 13 in Kapitel 2 an.

Beispiele von handlungsorientiertem Unterricht	Folgende digitale Medien kann ich dazu einsetzen
1.	
2.	
3.	

2.3.2 Kurze Zwischenbilanz

An dieser Stelle möchten wir kurz innehalten und eine Zwischenbilanz ziehen. In den nächsten vier Aufgaben können Sie die bisherigen Informationen noch einmal überdenken und neu kontextualisieren.

In Aufgabe 27 werden Sie die Vorteile und Grenzen eines mediengestützten Unterrichts evaluieren. In Aufgabe 28 wenden wir uns noch einmal kurz den unterschiedlichen hybriden Lernszenarien zu, die Sie bisher kennengelernt haben, und schließen dann in Aufgabe 29 mit einer Reflexion Ihres Lehr- und Lernkontexts ab.

In der nächsten Aufgabe können Sie ein Resümee ziehen im Hinblick auf die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Medien, die Ihnen in einem interaktions- und handlungsorientierten, lerneraktivierenden Unterricht wichtig erscheinen.

Aufgabe 27 Welche Vorteile und welche Grenzen digitaler Medien im Unterricht sind Ihnen bisher aufgefallen? Halten Sie jeweils zwei bis drei Aspekte fest.

Vorteile eines mediengestützten Unterrichts	Grenzen eines mediengestützten Unterrichts
Erweiterung des Lernraums (Zugang zu neuen Zielgruppen, Materialien und Sprachhandlungen)	

In Kapitel 2 haben Sie bereits einige hybride Lernszenarien kennengelernt und zwar:

- Online Lernen,
- Blended Learning.

Aufgabe 28 Blicken Sie nun auf die bisherigen Unterrichtsplanungen und -mitschnitte (Videos) zurück und ordnen Sie sie diesen Lernszenarien zu. Wenn Sie sich bei der Unterscheidung nicht sicher sind, dann blättern Sie doch noch einmal zurück zu Aufgabe 3.

Beispiele	Online Lernen	Blended Learning	digitale Medien im Präsenzunterricht
Unterrichtsplanung Aufgabe 11			
Unterrichtsmitschnitt Aufgabe 15			
Unterrichtsmitschnitt Aufgabe 16			
Unterrichtsmitschnitt Aufgabe 22			
Unterrichtsmitschnitt Aufgabe 23			
Online-Lernsequenz Aufgabe 25			

Überlegen Sie nun doch einmal, wie Sie selbst ein hybrides Lernszenario ausprobieren könnten. Welches Lernszenario könnten Sie sich für Ihren eigenen Lehr- und Lernkontext vorstellen? Wie würden Sie gerne arbeiten und mit welchen technischen Möglichkeiten?

Aufgabe 29 Was würden Sie mit Ihren Lernenden gerne einmal ausprobieren? Gäbe es technische Umsetzungsmöglichkeiten für Ihre Ideen?

Meine Ideen	So könnte ich das umsetzen
1.	
2.	
3.	

Zusammenfassung Ein handlungsorientierter Unterricht mit digitalen Medien zeichnet sich dadurch aus, dass er sich an den Erfahrungen und Interessen der Lernenden orientiert. Das gemeinsame Tun steht im Vordergrund, die Lernaufgaben zielen auf realitätsnahen Sprachgebrauch ab. Die Lernenden handeln in der Zielsprache in authentischen Kommunikationssituationen; über digitale Medien sind sie zusätzlich miteinander vernetzt. Die Lehrkraft bietet ihnen dazu Themen an, die sowohl im Unterricht als auch außerhalb des Unterrichts relevant sind. Es wird mehr Wert auf kommunikativen Erfolg als auf formale Korrektheit der Sprache gelegt. Der didaktische Vorteil eines Einsatzes digitaler Medien besteht vor allem in der erhöhten Authentizität, Flexibilität und Zugänglichkeit von Ressourcen und Materialien sowie deren interaktiven Lernmöglichkeiten.

Literatur zum
Weiterlesen

Wenn Sie mehr über einen handlungsorientierten Unterricht erfahren möchten, dann empfehlen wir Ihnen Herbert Gudjons (2014): *Handlungsorientiert lehren und lernen. Schüleraktivierung – Selbsttätigkeit – Projektarbeit*. Bad Heilbrunn: Linkhardt.

2.4 Interkulturelle Kompetenz und soziale Medien

In diesem Teilkapitel werden Sie sich mit den Merkmalen des didaktisch-methodischen Prinzips der interkulturellen Orientierung in einem mediengestützten Unterricht vertraut machen. Warum ist eine interkulturelle Orientierung im Fremdsprachenunterricht wichtig? Sie hat den Zweck, kulturbedingte Verständigungsbarrieren abzubauen, indem sie den Lernenden Hintergrundwissen zur Verfügung stellt, das eine Verständigung zwischen verschiedenen Kulturkreisen erst ermöglicht. Dieses lebensweltliche Hintergrundwissen umfasst sowohl die Bereitschaft, sich mit den Gewohnheiten anderer Kulturen vertraut zu machen, als auch die Bereitschaft, sich als gleichwertige Gesprächspartner auszutauschen.

interkulturelle
Orientierung

Eine interkulturelle Orientierung des Unterrichts berücksichtigt, dass sprachliches Handeln immer in kulturell geprägte soziale Kontexte eingebunden ist. Deshalb ist es wichtig, Lernsituationen zu schaffen, in denen die Lernenden die kulturelle Geprägtheit kommunikativer Handlungen in der Fremdsprache erfahren können. Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum eigenen kommunikativen Handeln werden im Unterricht wahrnehmbar. Im besten Fall erwerben die Lernenden Kenntnisse und kommunikative Strategien, damit sie sich in der Lebenswirklichkeit der deutschsprachigen Umgebung orientieren können.
(Ende u.a. 2013, S. 30)

2.4.1 Wie plant man Unterricht mit interkultureller Orientierung?

Gestik und Mimik

Sicherlich haben Sie sich in interkulturellen Situationen schon einmal durch Gestik und Mimik verständigen wollen. Gestik und Mimik haben jedoch nicht überall die gleiche Bedeutung. So wird ein Kopfnicken in den meisten Ländern als ein bestätigendes Ja verstanden. In Indien und Pakistan wiegt man jedoch den Kopf hin und her, um zu bejahen. Ähnliche Probleme kann auch die Mimik bereiten. So haben Rachael Jack und ihre Kollegen (2009) festgestellt, dass sich Europäer beim Dekodieren von Gesichtsausdrücken wie Freude, Ärger oder Angst, auf das gesamte Gesicht konzentrieren, während Asiaten die Augenpartie fixieren. Asiaten fanden es entsprechend schwieriger, die Gesichtsausdrücke von Europäern zu dekodieren. Die Fixierung auf die Augen spiegelt sich auch in den in Asien gebräuchlichen **Emoticons** wider, wie sie in SMS und E-Mails eingesetzt werden: Hier werden als Ausdruck von Freude und Überraschung die Zeichen ^.^ und O.O verwendet, was die Augen in den Vordergrund stellt. Europäer legen die Betonung jedoch auf den Mund und benutzen :) und : o, um Freude bzw. Überraschung auszudrücken.

Diversität

Man sollte in interkulturellen Situationen nicht nur nonverbale Aspekte wie Gestik und Mimik berücksichtigen, sondern auch kulturelle Ähnlichkeiten und Unterschiede, sprachliche, soziale und kulturelle Diversität, Vielsprachigkeit, Mehrsprachigkeit und vieles mehr.

Aufgabe 30



Welche Erfahrungen haben Sie in Bezug auf interkulturelle Themen sowohl innerhalb als auch außerhalb des Unterrichts gemacht?

Beschreiben Sie dazu bitte eine Situation oder Erfahrung, in der Sie mit kulturellen Unterschieden, einem interkulturellen Missverständnis o.Ä. konfrontiert wurden.

Für eine erfolgreiche Kommunikation, selbst mithilfe nonverbaler Elemente wie Gestik und Mimik, ist interkulturelle Information von entscheidender Bedeutung. Dazu ist es notwendig, das lebensweltliche Hintergrundwissen auch in konkreten Kommunikationssituationen zur Überwindung von Verständigungsbarrieren anzuwenden. Es

geht darum, die kulturellen Horizonte der Lernenden und ihre Verhaltensmöglichkeiten gegenüber Angehörigen anderer Kulturkreise zu erweitern. Eine interkulturelle Orientierung im Fremdsprachenunterricht thematisiert daher auch Einstellungen, Überzeugungen und Wertvorstellungen, wie zum Beispiel Akzeptanz, Aufgeschlossenheit, Bereitschaft zum kulturellen Perspektivenwechsel, kritisches Hinterfragen, Neugier, Reflexion und Sensibilisierung.

Aufgabe 31 Welche interkulturellen Themen haben Sie bisher in Ihrem Sprachunterricht behandelt? Wählen Sie aus und ergänzen Sie.

- Thematisierung von nonverbaler Kommunikation wie Gestik und Mimik
- Einbeziehung der Erstsprachen und -länder der Lernenden im Unterricht
- Stereotypen (zum Beispiel *Was ist typisch Deutsch?*)
- angemessene Wahl des sprachlichen Registers (zum Beispiel Unterschied zwischen dem Gebrauch von *du* und *Sie*)
- Integration der Themen Migration und Multikulturalität
- sprachliche und kulturelle Vielfalt in den deutschsprachigen Ländern
- Unterschiede zwischen geschriebener und gesprochener Sprache
- Sonstiges:

REPA-Deskriptoren

Sicherlich sind Sie bereits mit dem **Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen** (GER) vertraut, der die sprachlichen Leistungen, Kompetenzen und Aktivitäten von Lernenden auf verschiedenen Niveaustufen beschreibt. Das Europäische Fremdsprachenzentrum in Graz hat im Jahr 2007 einen Referenzrahmen zur Förderung der interkulturellen Bildung erstellt, der sich **Referenzrahmen für Plurale Ansätze zu Sprachen und Kulturen** (im Folgenden REPA) nennt (Candelier u.a. 2007). Das Kompetenz-Modell des REPA ergänzt den GER um die nicht messbaren und oft als „weich“ bezeichneten Kompetenzen (soft skills) wie das interkulturelle Lernen, die Sprachenbewusstheit, die Verständlichkeit zwischen Sprachen bzw. die integrative Sprachendidaktik und die Sprachlernkompetenz. Der REPA beschreibt mithilfe von sogenannten Deskriptoren Lernziele aus den Bereichen Wissen und Kultur (z.B. kulturelle Diversität), Einstellungen und Haltungen (z.B. Motivation zu handeln in Bezug auf Sprache und auf sprachliche und kulturelle Vielfalt) sowie Fertigkeiten (z.B. über Sprachen und Kulturen sprechen können).

Der REPA soll dabei den GER nicht ersetzen, sondern ihn im Hinblick auf eine mehrsprachige und interkulturelle Bildung ergänzen. Während der GER funktional-kommunikative Kompetenzen (Hören, Lesen, Sprechen, Schreiben) messbar macht, geben die REPA-Deskriptoren Qualitätsmerkmale für die Unterrichtsplanung und -analyse.

Literatur zum Weiterlesen

Wenn Sie sich noch genauer zum theoretischen Hintergrund des REPA informieren wollen, finden Sie auf der Website der Justus-Liebig-Universität Gießen eine Handreichung von Franz-Josef Meißner (2013). www.uni-giessen.de/fbz/fb05/romanistik/institut/personal/profs/emeritus/meissner/externe-veranstaltungen/RUB/REPA-Kurzform

beispielhafte Anwendung

Wir möchten Ihnen im Folgenden eine beispielhafte Umsetzung der REPA-Deskriptoren zeigen. Dazu haben wir zunächst eine Auswahl zusammengestellt, die sich unserer Meinung nach gut für einen Unterricht auf dem Sprachniveau A2 eignet:

K Wissen und Kultur

K 8	Kultur Kulturen: allgemeine Merkmale Kenntnisse über Kulturen / das Funktionieren von Kulturen haben
K 8.7	Wissen, dass Kulturen Einfluss nehmen auf Verhaltensweisen / soziale Praxen / individuelle Werte (des Individuums / der anderen)
K 8.7.1	einige soziale Praxen / Bräuche verschiedener Kulturen kennen
K 8.7.1.1	einige soziale Praxen / Bräuche der Kulturen der näheren Umgebung kennen
K 8.7.2	einige Besonderheiten der eigenen Kultur in Bezug auf bestimmte soziale Praxen / Bräuche anderer Kulturen kennen
K 10	Kulturen und interkulturelle Beziehungen die Rolle der Kultur in interkulturellen Beziehungen und in der interkulturellen Kommunikation kennen
K 10.4	Wissen, dass die Kenntnisse / Repräsentationen, die wir von anderen Kulturen haben und die andere von unserer Kultur haben, Einfluss nehmen auf interkulturelle Beziehungen und interkulturelle Kommunikation
K 10.4.1	Wissen, dass die Kenntnisse, die man über andere Kulturen hat, häufig stereotypisierte Aspekte beinhalten <vereinfachte und manchmal hilfreiche Betrachtung der Wirklichkeit und die Gefahr zu starker Vereinfachung und Verallgemeinerung>
K 10.4.2	einige kulturbedingte Stereotype kennen, die Einfluss auf interkulturelle Beziehungen und die interkulturelle Kommunikation nehmen können
K 10.4.3	Wissen, dass es kulturelle Vorurteile gibt
K 10.4.3.1	einige kulturbedingte Vorurteile / Missverständnisse kennen (vor allem in Bezug auf Kulturen der Gemeinschaften, deren Sprache man lernt)

A Einstellungen und Haltungen

A 2	Sensibilität für die Existenz anderer Sprachen / Kulturen / Personen / für die Vielfalt von Sprachen / Kulturen / Menschen
A 2.4	Sensibilität sowohl für die Unterschiede als auch für die Gemeinsamkeiten verschiedener Sprachen / Kulturen
A 2.4.1	Sensibilität sowohl für die vielfältigen Möglichkeiten, sich zu begrüßen, eine Kommunikation aufzunehmen, Zeiten zu markieren, sich zu ernähren, zu spielen usw. als auch für ähnliche allgemeine Bedürfnisse des Menschen, denen sie entsprechen

S Fertigkeiten

S 2	sprachliche Elemente / kulturelle Phänomene in mehr oder weniger vertrauten Sprachen / Kulturen identifizieren [erkennen] können
S 2.8	kulturelle Besonderheiten / Bezüge / Merkmale identifizieren [erkennen] können
S 2.8.1	kulturelle Besonderheiten / Bezüge / Merkmale seiner Mitschüler / der Mitglieder einer Gruppe identifizieren [erkennen] können
S 2.8.2	kultureigene Besonderheiten / Bezüge / Merkmale identifizieren [erkennen] können

Sehen Sie sich jetzt eine Umsetzung dieser REPA-Deskriptoren in der folgenden Unterrichts-skizze an.

Zielgruppe	Erwachsene auf Niveau A2
Lehrkraft	Bettina Hammerl
Lernmaterial/ Medien	Smartphone/Handy mit Aufnahmefunktion, Computer mit Internetzugang



Unterrichtsplanung: Landeskunde

Name: Bettina Hammerl

Klasse/Kurs: A2 heterogen, junge Erwachsene

Sprachniveau: A2

Globales Lernziel: Sie kennen Weihnachtsbräuche und können deutsche Weihnachtsgeschichten vorlesen.

Zeit	Teillernziel	Lernaktivität	Sozial- und Arbeitsform	Lernmaterial	Medien/Hilfsmittel	Lehraktivität
10 Min.	Lernende kennen den Wortschatz zu Weihnachtsbräuchen in Deutschland.	Lernende erkennen den Wortschatz auf Schnipseln und bilden Sätze.	Gruppenarbeit	Wörter auf Schnipsel	Wortschatz aus <i>Didaktisierungen zum BKD-Kalender 2014 – Weihnachten</i> des Goethe-Instituts (Aufgabe 1)	Lehrkraft lässt Gruppen bilden, verteilt Arbeitsmaterial und moderiert.
10 Min.		Lernende lesen einen Text zur Weihnachtszeit und beantworten Fragen.	Einzelarbeit und Plenum	Lese- und Arbeits-text	Text vom Kalenderblatt BKD-Kalender 2014 – Dezember; didaktisiertes Arbeitsblatt zum Kalender (Aufgabe 2c)	Lehrkraft verteilt Lesetexte und moderiert.
15 Min.	Lernende können Weihnachtsbräuche in beiden Ländern vergleichen.	Lernende sammeln Ideen, wie in ihrem Land Weihnachten gefeiert wird und vergleichen. Sie nehmen die Ergebnisse in einer Audio-datei auf.	Partnerarbeit	Audioaufnahmen anfertigen	Smartphone oder Handy mit Sprachaufnahmefunktion	Lehrkraft teilt Paare zu und moderiert.
15 Min.	Lernende kennen deutsche Weihnachtsgeschichten.	Lernende hören eine deutsche Weihnachtsgeschichte und lesen die Weihnachtsgeschichte als Hausaufgabe.	Plenum	Audio aus dem Internet (Weihnachtsgeschichte)	Computer mit Internetzugang https://www.vorleser.net/seidel_weihnachtsgeschichte/hoerbuch.html	Lehrkraft spielt Audio vor; Weihnachtsgeschichte wird als Hausaufgabe zum Lesen verteilt.
2 Std.	Lernende können Weihnachtsgeschichten vorlesen und Fragen beantworten.	Lernende lesen auf einem deutschen Weihnachtsbasar Kindern deutsche Weihnachtsgeschichten vor.	Einzel- oder Gruppenarbeit	Weihnachtsgeschichten im Buch zum Vorlesen	Weihnachtsgeschichten aus ausgewählten Büchern	Lehrkraft unterstützt.

Aufgabe 32

Überlegen Sie nun, welche REPA-Deskriptoren die Lehrkraft in dieser Lehrskizze umsetzt und wie sie dafür digitale Medien nutzt. Vervollständigen Sie die Tabelle.

interkulturelle Orientierung	Welche REPA-Deskriptoren werden in der Unterrichtsskizze umgesetzt?	Welche digitalen Medien benutzt die Lehrkraft dazu und zu welchem Zweck?
K 8.7.1	einige soziale Praxen / Bräuche verschiedener Kulturen kennen	Smartphone/Handy wird zur Audioaufnahme eingesetzt.

Könnten Sie sich vorstellen, einige REPA-Deskriptoren in Ihrer Unterrichtsplanung umzusetzen? In Kapitel 3 werden Sie hierzu noch weitere Gelegenheit finden.

interkulturelle Orientierung und soziale Medien

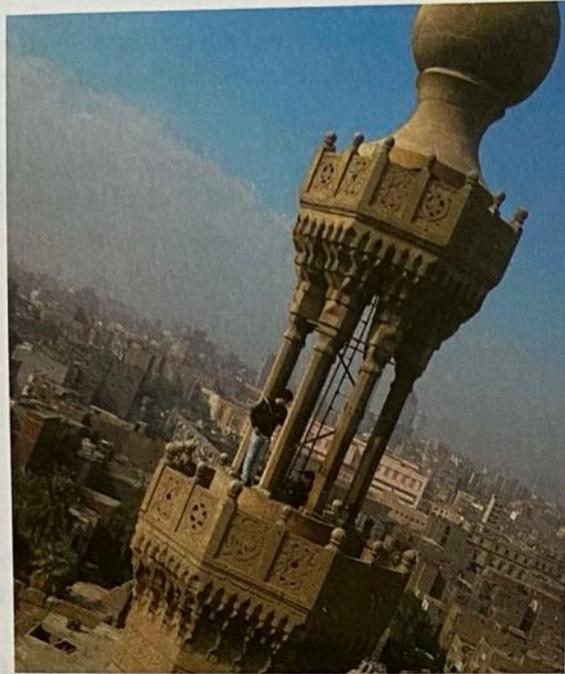
Interkulturelle Orientierung können Sie als Lehrkraft auch mithilfe sozialer Medien fördern. Soziale Medien sind Software-Anwendungen, die die Kommunikation und den Informationsaustausch zwischen Menschen ermöglichen. Das möchten wir Ihnen anhand von folgendem Beispiel veranschaulichen:

PASCH steht für die Initiative *Schulen: Partner der Zukunft* und vernetzt weltweit mehr als 1.800 Schulen, an denen Deutsch einen besonders hohen Stellenwert hat. Ausführlichere Informationen finden Sie hier: www.pasch-net.de/

#52 Wochen PASCH auf Instagram

Das Projekt #52 Wochen PASCH auf Instagram wendete sich an Jugendliche, die weltweit Deutsch lernen. Im Lauf des Jahres 2016 gaben 52 PASCH-Schülerinnen und -Schüler aus der ganzen Welt Einblick in ihr Leben, 52 Wochen lang. Sie benutzten die Foto-App *Instagram*, um Fotos oder Videos mit passenden Kurztexten zu alltäglichen Themen wie Wetter, Hausaufgaben, Schulessen oder Lieblingsplatz zu veröffentlichen. Auch Schülerinnen und Schüler, die nicht an PASCH-Schulen Deutsch lernen, konnten sich am Projekt beteiligen. Es gab jeden Monat einen neuen Themen-Hashtag, also ein Schlagwort, zu dem sie Fotos oder Videos hochladen konnten. *Instagram* ermöglicht u.a. auch **Geotagging**, wobei einem Bild oder Video auch geografische Koordinaten zugeordnet werden können. Dadurch können Beiträge schnell weltweit verortet werden. Ziel der Projekts war, die Vielfalt der PASCH-Gemeinschaft sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Alltag zu zeigen. Die Jugendlichen interagierten dabei mit Gleichaltrigen auf der ganzen Welt auf Deutsch und übten gleichzeitig ihre schriftlichen Fähigkeiten. Da einzelne Beiträge auch kommentiert werden konnten, entstand ein interkultureller Austausch und eine Vernetzung über das Projekt hinaus. Hier sind einige beispielhafte Beiträge:





paschnet

FOLLOW

41 likes

5d

paschnet #52wochenpasch
#paschlieblingsplatz #Ägypten
#kairo

Die al-muayed Moschee in Kairo. Eine alte Mauer umschließt die alte Innenstadt. Manche Reiseleiter haben eine Erlaubnis das Minarett von oben zu besichtigen (den Turm). Von ganz oben wurde früher zum Gebet aufgerufen.



paschnet

FOLLOW

49 likes

3d

paschnet #52wochenpasch
#paschlieblingsplatz #Ägypten #kairo
#Wadi-degla

Das Wadi Degla Reservat, hier kann man toll grillen und spazieren gehen. 🍖🌳👉
Meine Familie geht regelmäßig dort hin (im Bild).

(www.pasch-net.de)

Ihnen ist vielleicht aufgefallen, wie kurz die schriftlichen Beiträge in den Beispielen sind. Das ist beim Einsatz sozialer Medien nicht unüblich. Wenn Sie zum Beispiel an den Nachrichtendienst Twitter denken, dann sind dort Beiträge auf 140 Zeichen beschränkt. Telegrammartige Kurzbeiträge wie bei Twitter oder auch in den obigen Beispielen werden oft als **Microblogging** bezeichnet, was Büschenfeldt wie folgt definiert:

Microblogging

Die Bezeichnung Microblogging steht für eine besondere Form des Bloggens im Textformat einer SMS. Der Wortteil Micro steht für die Kürze der Nachrichten, die zumeist weniger als 200 Zeichen umfassen, und der Wortteil Blogging für dessen chronologische Darstellung. Die besonderen Merkmale der Microblogginganwendungen lassen sich in wenigen Punkten zusammenfassen: Sie sind extrem einfach, extrem niedrigschwellig in der Nutzung und extrem schnell in der Verbreitung von Nachrichten.

(Büschenfeldt 2011, S. 30)

Bei der Auswahl sozialer Medien, wie zum Beispiel *Instagram*, muss man als Lehrkraft daher wieder die in Teilkapitel 2.2 dargestellten Faktoren, wie zum Beispiel den Sinn und Zweck sowie die Angemessenheit des Mediums zum Erreichen des Lernziels, berücksichtigen. Das Projekt *#52 Wochen PASCH auf Instagram* will zunächst in möglichst kurzer Zeit

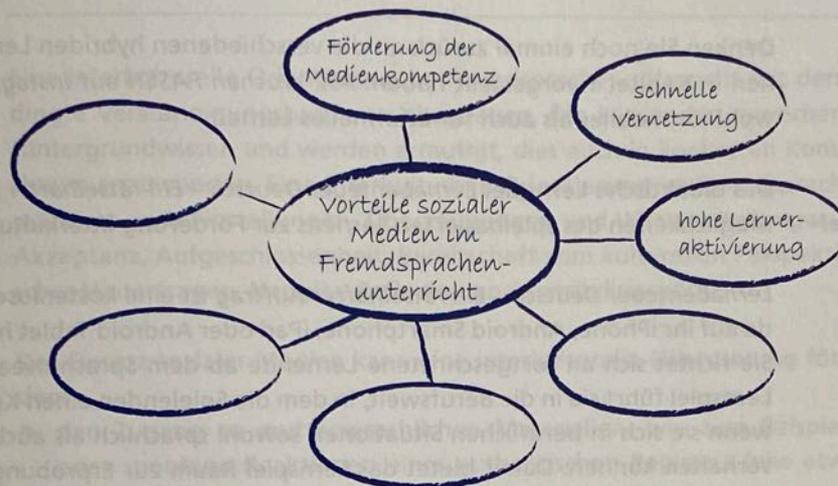
möglichst viele jugendliche Lernende miteinander vernetzen und damit einen interkulturellen Austausch fördern.

Ein thematisch tiefergehender Austausch kann dann in einem zweiten Schritt auch über die Kommentarfunktion stattfinden.

Aufgabe 33



Welche Vorteile sehen Sie für den Einsatz sozialer Medien im Fremdsprachenunterricht oder auch außerhalb? Ergänzen Sie das Assoziogramm.



Sie haben sicherlich eine ganze Reihe von Vorteilen für den Einsatz sozialer Medien im Fremdsprachenunterricht zusammengestellt. Wir möchten hier nur einige Faktoren noch unterstreichen:

- Der Einsatz sozialer Medien kann den Zugang zu muttersprachlichen Materialien, wie zum Beispiel Konversationen oder spontane Reaktionen eines authentischen Registers wie z.B. beim Chatten, erhöhen (Marx/Weidacher 2014). Vielen Lernenden gefallen die sozialen Medien gerade aufgrund der Authentizität der Materialien.
- Lernen mit sozialen Medien ist das Sichtbarmachen und Erleben gemeinsamen Denkens.
- Lernende erfahren oft eine motivationssteigernde Wertschätzung dadurch, dass andere Personen ihre Lernprodukte lesen, hören, kommentieren oder auch weiter diskutieren.
- Durch den Austausch mit Menschen anderer Kulturkreise kommt es häufig zu einem erhöhten Identitätsbewusstsein. Die Lernenden nehmen Unterschiede in anderen Kulturen bewusster wahr und vergleichen sie mit Gepflogenheiten im eigenen Kulturkreis.
- Lernende können durch die Kooperation mit anderen ein gemeinsames Lernprodukt erstellen, das überzeugender ist als Lernprodukte, die in Alleinarbeit entstehen.

Ein Aspekt, den man jedoch auch beachten muss, ist, dass sich beim Einsatz sozialer Medien der geschützte Raum des Klassenzimmers öffnet und die Lernenden sich in einen zum Teil öffentlichen Lernraum begeben, der auch Gefahren birgt.

Umgang mit sozialen Medien

In vielen Bildungseinrichtungen gibt es daher mittlerweile bereits Vorgaben, die den Umgang mit sozialen Medien im Fremdsprachenunterricht und auch außerhalb regeln sollen. Es obliegt jeder Lehrkraft, sich mit diesen Anforderungen vertraut zu machen. Wir möchten daher auch nur auf einige wichtige Punkte hinweisen:

- In den Allgemeinen Geschäftsbedingungen der ausgewählten Medien gibt es oft Altersgrenzen, die beim Einsatz dieser Medien beachtet werden müssen.

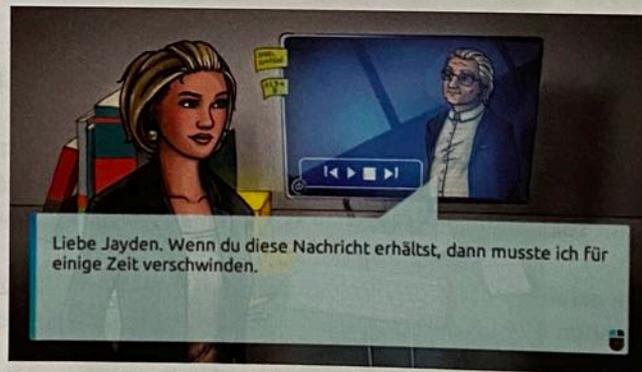
- Lehrkräfte sollten mit ihren Lernenden für die digitale Kommunikation klare Regeln formulieren. Es sollten sich zum Beispiel keine Lernenden gezwungen fühlen, sich in soziale Netzwerke zu begeben.
- Privatsphäre, Datenschutz- sowie Profileinstellungen sollten sorgfältig und regelmäßig überprüft werden.
- Die Lernenden sollten für Urheberrechte sensibilisiert werden.
- Personenbezogene Daten und Dokumente dürfen über soziale Netzwerke nicht kommuniziert werden.

Denken Sie noch einmal zurück an die verschiedenen hybriden Lernszenarien, die wir Ihnen in Kapitel 1 vorgestellt haben. #52 Wochen PASCH auf Instagram ist ein Beispiel sowohl für mobiles als auch für informelles Lernen.

Lernabenteuer Deutsch – Ein rätsel- hafter Auftrag

Das didaktische Lernspiel *Lernabenteuer Deutsch – Ein rätselhafter Auftrag* zeigt auch die Möglichkeiten des spielbasierten Lernens zur Förderung interkultureller Orientierung.

Lernabenteuer Deutsch – Ein rätselhafter Auftrag ist eine kostenlose App, die sich Lernende auf ihr iPhone, Android Smartphone, iPad oder Android Tablet herunterladen können. Sie richtet sich an fortgeschrittene Lernende ab dem Sprachniveau B1. Das Abenteuer-Lernspiel führt sie in die Berufswelt, in dem die Spielenden einen Kriminalfall dann lösen, wenn sie sich in beruflichen Situationen sowohl sprachlich als auch interkulturell richtig verhalten können. Damit bietet das Lernspiel Raum zur Erprobung, denn der Lernende kann hier virtuelle Fehler begehen und dadurch erfahren, welche Konsequenzen diese im Berufsleben hätten. Der virtuelle Lernraum ermöglicht ein geschütztes Ausprobieren, ohne dass dies zu realen Konsequenzen führt.



(www.goethe.de/auftrag)

Mithilfe *Lernabenteuer Deutsch – Ein rätselhafter Auftrag* lernen Spielende, sich zu bewerben und ein Vorstellungsgespräch erfolgreich zu absolvieren, Terminabsprachen zu treffen und Präsentationen zu halten. Das Lese- und Hörverstehen kann zudem durch interaktive Dialoge und Minispiele erweitert werden. Zusätzlich erhalten Spielende elementare Informationen zur interkulturellen Kommunikation.

Ein Lernspiel wie *Lernabenteuer Deutsch – Ein rätselhafter Auftrag* ist jedoch auch nur eine begrenzte Vorbereitung auf reelle Situationen, denn jedes Simulationsspiel muss die Komplexität der Realität vereinfachen und reduzieren. Um die Lernenden auf eine vielschichtigeren Realität vorzubereiten, sollte man als Lehrkraft die Schnittstellen zwischen virtuellem und reellem Anwenden des Erlernten thematisieren und mit den Lernenden auch gezielt den Umgang mit unerwarteten sprachlichen und interkulturellen Situationen besprechen und trainieren.

Aufgabe 34

Wie zeigt sich eine erfolgreiche interkulturelle Orientierung in der Unterrichtsdurchführung? Welche Indikatoren erscheinen Ihnen besonders wichtig?

Denken Sie für die Beantwortung dieser Frage auch noch einmal zurück an die REPA-Deskriptoren. Ergänzen Sie die folgende Liste.

- Meine Lernenden kennen einige soziale Praxen bzw. Bräuche in anderen Kulturen (z.B. ob und wie man Weihnachten feiert) und wissen, dass diese in der eigenen Kultur anders sind.
- Meine Lernenden wissen, dass die Kenntnisse, die man über eine andere Kultur hat, auch stereotype Aspekte aufweisen.
- Als Lehrkraft bereite ich meine Lernenden auf reale Kontaktsituationen im Zielland vor.

Zusammenfassung

Eine interkulturelle Orientierung im Fremdsprachenunterricht hat den Zweck, kulturbedingte Verständigungsbarrieren abzubauen. Die Lernenden erwerben lebensweltliches Hintergrundwissen und werden ermutigt, dies auch in konkreten Kommunikationssituationen anzuwenden. Eine interkulturelle Orientierung im Fremdsprachenunterricht thematisiert auch Einstellungen, Überzeugungen und Wertvorstellungen, wie zum Beispiel Akzeptanz, Aufgeschlossenheit, Bereitschaft zum kulturellen Perspektivenwechsel, kritisches Hinterfragen, Neugier, Reflexion und Sensibilisierung.

Der Einsatz sozialer Medien kann eine interkulturelle Orientierung fördern. Er kann zudem

- den Zugang zu muttersprachlichen Materialien, wie zum Beispiel Konversationen oder spontane Reaktionen eines authentischen Registers (wie etwa beim Chatten) erhöhen,
- gemeinsames Denken sichtbar machen,
- das Identitätsbewusstsein erhöhen,
- die Lernenden eine motivationssteigernde Wertschätzung durch ein Lesen/Hören ihrer Lernprodukte von anderen erfahren lassen,
- durch die Kooperation mit anderen ein gemeinsames Lernprodukt entstehen lassen, das überzeugender ist als Lernprodukte, die in Alleinarbeit entstehen.

Spielbasiertes Lernen und Simulationen können ebenfalls zur Förderung interkultureller Kompetenzen genutzt werden. Sie ermöglichen den Lernenden eine (begrenzte) Vorbereitung auf reelle Situationen. Als Lehrkraft sollte man jedoch auch mit den Lernenden besprechen, wie man unerwartete sprachliche und interkulturelle Situationen handhaben kann.

Der REPA ist ein Referenzrahmen, der sich vor allem auf eine mehrsprachige und interkulturelle Bildung bezieht. Die REPA-Deskriptoren können als Indikatoren für einen erfolgreichen Einsatz der interkulturellen Orientierung in der Unterrichtsplanung und -analyse verwendet werden.

2.5 Eigenständiges Lernen fördern

In diesem Teilkapitel werden wir veranschaulichen, wie ein Unterricht mit digitalen Medien das didaktisch-methodische Prinzip der **Lernerautonomie** begünstigt, indem er Lernenden Möglichkeiten und Freiraum zur Gestaltung des eigenen Lernprozesses bietet.

Lernerautonomie

Durch die Förderung von Lernerautonomie sollen Lernende dabei unterstützt werden, (in Unterrichtskontexten) bewusst und selbstreflexiv mit ihrem eigenen Lernen umzugehen und dieses den persönlichen Lernvoraussetzungen entsprechend anzupassen. Unterrichtsmethodische Entscheidungen und Verfahren sollten von Anfang an darauf abzielen, die bei den Lernenden vorhandenen sprachlichen Wissensbestände und Sprachlernerfahrungen möglichst effektiv zu nutzen und zugleich auch auf das Lernen weiterer (Fremd-)Sprachen vorzubereiten.

(Ende u.a. 2013, S. 30)

Literatur zum Weiterlesen

Wenn Sie mehr darüber erfahren möchten, wie Sie als Lehrkraft die Selbstständigkeit Ihrer Lernenden fördern können, empfehlen wir Ihnen Teilkapitel 3.3 von Einheit 2 dieser Fortbildungsreihe: *Wie lernt man die Fremdsprache Deutsch?* (Ballweg u.a. 2013).

2.5.1 Wie berücksichtigt man Lernerautonomie?

Aufgabe 35



Wie fördern Sie die Lernerautonomie Ihrer Lernenden? Setzen Sie dafür gelegentlich digitale Medien ein? Reflektieren Sie Ihre bisherige Praxis.

Wortschatzarbeit mit digitalen Medien

Freiarbeit? Projektarbeit? Learning by doing? Sie haben sicherlich viele Ideen gesammelt und auch bei der methodischen Umsetzung in Ihrem Unterricht schon interessante Erfahrungen gemacht. Im Folgenden möchten wir Ihnen anhand von drei Beispielen zeigen, wie man Lernerautonomie bei der Wortschatzarbeit mithilfe digitaler Medien anleiten und fördern kann.

Zunächst stellen wir Ihnen als weiteres hybrides Lernszenario das spielbasierte Lernen anhand des digitalen Lernspiels *Lern Deutsch – Die Stadt der Wörter* näher vor. Danach wenden wir uns dem digitalen Portfolio zu, einer Sammelmappe, mit der die Lernenden ihren eigenen Lernprozess anhand einer Dokumentensammlung präsentieren, aber auch reflektieren können. Schließlich nehmen wir Vokabellernen-Apps genauer unter die Lupe.

Das digitale Lernspiel *Lern Deutsch – Die Stadt der Wörter* (www.goethe.de/lerndeutsch) ist für Jugendliche und junge Erwachsene ohne Vorkenntnisse, also zu Anfang des Niveaus A1, konzipiert. Es steht als Online-Spiel per Computer zur Verfügung, kann jedoch auch als kostenlose App auf mobile Endgeräte heruntergeladen werden.

Die *Stadt der Wörter* bietet einen spielerischen Einstieg in das Deutschlernen. Durch verschiedene thematisch angelegte Suchaufträge können die Lernenden gleichzeitig die auf verschiedenen Spielebenen angelegte Lernumgebung erkunden und auch erste Wörter auf Deutsch lernen, hören, zuordnen, vertiefen und in einfachen Sätzen anwenden.



(www.goethe.de/lerndeutsch)

Wenn ein Suchauftrag erfolgreich erledigt wird, erhalten die Spielenden Punkte, die an eine Platzierungsliste im Spiel gebunden sind. Je mehr sich die Spielenden mit dem Lernmaterial beschäftigen, desto mehr können sie auch ihren Rang im Spiel bzw. auf der Platzierungsliste verbessern. Zudem können sie auf diese Weise auch ihren für alle sichtbaren Avatar mit neuen Accessoires ausstatten, wie folgendes Bild verdeutlicht:



(www.goethe.de/lerndeutsch)

In der *Stadt der Wörter* können sich Lernende zudem untereinander vernetzen und gegen einander in Wortschatzspielen, wie z.B. beim Wortduell, antreten.

Quandt (2015, S. 27) weist darauf hin, dass die *Stadt der Wörter* im Vergleich zu anderen digitalen Lernspielen für Selbstlernende eine deutlich höhere Verweildauer im Spiel aufweist und auch eine hohe Rückkehrquote von Nutzern zeigt. Das setzt natürlich eine hohe Eigenmotivation voraus. Gleichzeitig sind die häufigen und kurzen Spiele auch eine erfolgreiche Umsetzung des eTapas-Konzepts (vgl. Kapitel 2.2).

Das Spiel ist zwar auf Selbstlerner ausgerichtet, es kann jedoch über PC und Beamer auch im Unterricht eingesetzt werden, zum Beispiel als Grundlage für eine Dialogübung oder als Sprech Anlass. Die App wurde von der Stiftung Warentest (2016) als „empfehlenswert“ eingestuft.

digitale Portfolios

Portfolios erfreuen sich schon seit längerem großer Beliebtheit als didaktisches Unterrichtsinstrument, denn sie fördern Eigenständigkeit: Lernende können ihr eigenes Lernen dokumentieren und den eigenen Lernprozess reflektieren.

Digitale Portfolios können zum Beispiel auf einer Lernplattform geführt werden. Hier können Lernende ein persönliches Benutzerkonto anlegen und danach auf der Lernplattform eigene Dokumente hochladen, auf externe Inhalte (z.B. Videos) verlinken, einen Blog führen, aber auch ähnlich wie bei anderen sozialen Medien unterschiedlichen Gruppen beitreten und miteinander kommunizieren, zum Beispiel über Foren.

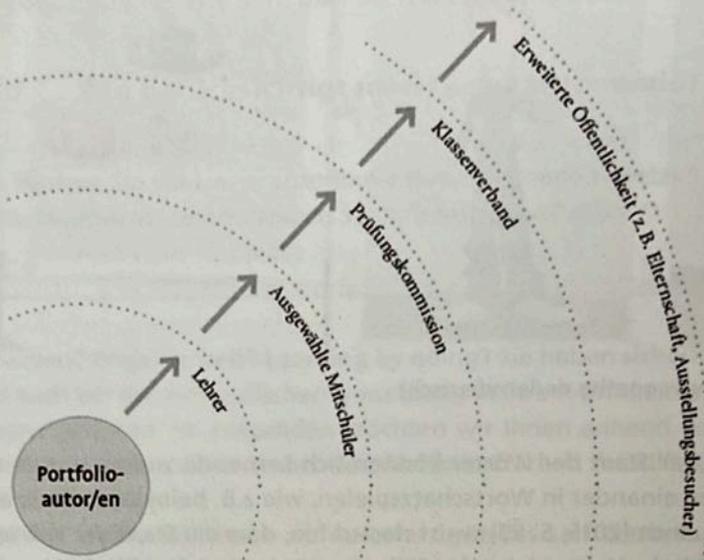
Ideen und Anwendungen hierzu finden Sie im Online-Kurs *Unterrichten mit digitalen Medien* auf der Lernplattform des Goethe-Instituts. (<http://www.goethe.de/lrn/prj/for/kur/dme/deindex.htm>)

Ein großer Vorteil der digitalen Variante des Portfolios ist, dass unterschiedliche Dateiformate eingestellt werden können, zum Beispiel *Word*- und pdf-Dokumente, Fotos, aber auch Audio- und Video-Dateien. Dokumente lassen sich effizient suchen und durchsehen, verändern und speichern.

Wie bei anderen sozialen Medien können die Nutzer hier entscheiden, welche Dokumente sie anderen Personen zur Verfügung stellen möchten. Daher ist ein digitales Portfolio nicht unbedingt für die Öffentlichkeit sichtbar, sondern kann auch nur für einen oder wenige Nutzer freigeschaltet sein.

Endres u.a. (2008) benutzen folgende Darstellung, um die möglichen Adressaten eines Portfolios zu verdeutlichen:

Adressatendimensionen des Portfolios
mögliche Leser und Präsentationszuhörer



(Endres u.a. 2008, S. 28)

Ein/e Portfolioautor/in kann zunächst ausgewählte Inhalte nur mit der Lehrkraft teilen und dann mit ausgewählten Mitschülern oder gezielt auch Rückmeldung von bestimmten Personen einholen und dann dieses Feedback in weitere Lernprodukte einarbeiten.

Ferner ist es möglich, den Entstehungsprozess eines Dokuments aufzuzeigen, ältere und neuere Varianten eines Lernprodukts zu vergleichen. Lernende können sich dadurch ihrer eigenen Lernprozesse noch einmal bewusst werden, diese aber auch weiter reflektieren und planen. Dieser Prozess muss natürlich durch die Lehrkraft didaktisch angeleitet werden.

Auch für die Wortschatzarbeit eignet sich das digitale Portfolio gut, denn hier können Lernstrategien und -techniken, die beim Aufbau eines Wortschatzes helfen, auch digital festgehalten werden. Kognitive Gedächtnisstrategien lassen sich ausprobieren und abspeichern, Gruppen von bedeutungsverwandten Wörtern erstellen oder Lautverwandtschaften nutzen. Aber auch elaborative Strategien, die sich durch die Verknüpfung der Vokabeln mit weiteren sprachlichen oder außersprachlichen Informationen ergeben, wie zum Beispiel durch Bilder, Eselsbrücken oder Wörter aus anderen Sprachen, können hilfreich sein und sollten festgehalten werden. Auch thematisch angelegte Wortwolken können erstellt und abgespeichert werden, wie im folgenden Beispiel:



Darüber hinaus lassen sich Audio-Aufnahmen von Wörtern oder Sätzen, auch von Muttersprachlerinnen und Muttersprachlern gesprochen, in das digitale Portfolio einstellen. Das kann der Wortschatzarbeit zugutekommen, indem eine korrekte Aussprache trainiert wird. Zudem sind die Lernenden aktiv und nachhaltig an der Entwicklung ihrer Kompetenzen beteiligt.

Vokabeltrainer-Apps

Vokabeln lassen sich auch flexibel und mobil mit spezieller Software lernen. Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Apps, die man hierzu nutzen kann. Wir möchten Ihnen die kostenlose App *Unterwegs Deutsch lernen* des Goethe-Instituts vorstellen, die Sie hier finden können: www.goethe.de/de/spr/ueb/vok.html

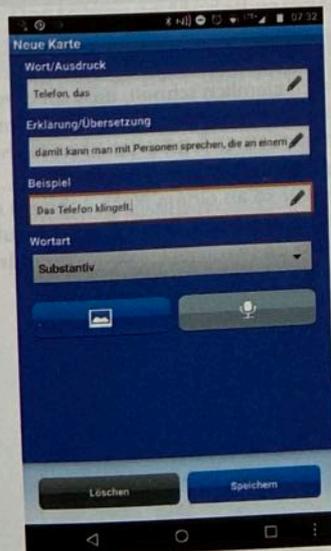
Mit der App können die Lernenden Wortschatzlisten für unterschiedliche Niveaustufen auf ein Smartphone oder Tablet herunterladen und so auch ohne Internetzugang Vokabeln üben. Zu jeder Liste gibt es eine kurze Beschreibung. Hier sehen Sie ein Beispiel einer Lernkarte:



Der Eintrag zur Vokabel erscheint auf der Vorderseite der Lernkarte, der Eintrag zur Erklärung auf der Rückseite. Angegeben wird auch die Wortart (Substantiv, Verb, Adjektiv, Anderes). Bild und Ton können optional hinzugefügt werden.

Beim Lernen markieren die Lernenden die Karten als „gewusst“, „unsicher“ oder „nicht gewusst“. Die Karten können auch nach diesen Kriterien gewählt werden. Vokabeln werden nach einem Karteikastensystem gespeichert und je nach Lernerfolg unterschiedlich häufig wieder aufgerufen.

Lernende können auch eigene Vokabeln auf Lernkarten eingeben und üben, wie im folgenden Beispiel:



Aufgabe 36 Vergleichen Sie die drei Beispiele für mediengestützte Wortschatzarbeit. Notieren Sie.

	spielbasiertes Lernen	digitales Portfolio	Vokabel-Apps
1. Wie arbeiten die Lernenden (allein/in Kleingruppen usw.)?			
2. Wie zeigt sich der Lernerfolg für die Lernenden?			
3. Wie erhalten die Lernenden Rückmeldung im Lernprozess?			
4. Wie sollte die Lehrkraft die Arbeit mit diesem Medium anleiten?			

Welchen Vorteil Medienunterstützung für die Wortschatzarbeit hat, hängt sicher davon ab, welche Werkzeuge man nutzt und wie man damit arbeitet. Unsere drei Beispiele bieten den Lernenden die Möglichkeit, Wortschatz selbstgesteuert und unabhängig von Unterrichtsort oder -zeit zu lernen oder zu wiederholen. Viele Lernenden schätzen Extra-Angebote wie diese, um ihren Wortschatz zu festigen. Ein Vorteil für die Lehrkraft ist, dass die Lernenden autonom arbeiten und die Lösungen online zur Verfügung stehen. Das entlastet die Lehrkraft, die dann nur noch bei Nachfragen zur Verfügung stehen muss. Auch im Unterricht können didaktische Lernspiele, digitale Portfolios oder Apps zum Vokabellernen für Abwechslung sorgen, z.B. zur kurzen Wiederholung zu Kursbeginn oder zum Einstieg in ein Thema. Wichtig bleibt es jedoch, eine sinnstiftende Lernumgebung (siehe Teilkapitel 1.3) zu schaffen, um den Lernprozess reichhaltig und nachhaltig zu gestalten.

Einfluss digitaler Medien auf Lerner-autonomie

Welchen Einfluss können digitale Medien auf die Lernerautonomie haben? Schauen Sie sich hierzu den Zusammenschnitt *Tablets im Unterricht* an. Wie beschreiben die Lernenden und der Lehrer die Auswirkungen des Einsatzes von Tablets im Unterricht auf sich selbst und auf ihr Lernen?

Aufgabe 37



Sehen Sie den Zusammenschnitt *Tablets im Unterricht*. Ergänzen Sie im Lückentext die Aussagen der Lernenden und des Lehrers.



Perspektive der Lernenden	Perspektive des Lehrers
<p>Brian: Am Anfang war es schwierig, weil wir nicht an die Tablets gewöhnt waren. Deshalb hat es etwas _____ gedauert, sie zu benutzen und anzufangen. Eine Übung, bei der man etwas hört oder sieht, dauerte am Anfang etwas länger. Aber nach einiger Zeit war es das Gleiche, wie einen Fernseher oder CD-Player zu bedienen.</p>	<p>Es ging eigentlich ziemlich schnell, dass ich gemerkt habe, dass das iPad so für mich, mir viel mehr _____ im Unterricht gibt. Also ich fand's für mich als Lehrer jetzt erstmal wirklich eine Erleichterung, weil ich auch als Anfänger fand, dass das iPad _____ zu bedienen ist. Man ist nicht mehr so an einem Platz, sondern man kann sich frei im Raum bewegen. Es wird halt diese _____ aufgebrochen, dass man da irgendwie sich da so _____ vorne befindet und die Kursteilnehmer sind in der anderen Hälfte des Raums (...)</p>

Perspektive der Lernenden	Perspektive des Lehrers
<p>Monika: Es ist mir leichter gefallen, mir alles anzuhören und zum Beispiel in Gesprächen auf _____ zu achten. Da wir verschiedene Videos zur gleichen Zeit ansehen konnten, war es nach der Arbeit mit den Videos möglich, uns darüber auszutauschen und in gewisser Weise in der gleichen Zeit _____ zu lernen.</p>	<p>Das ist jetzt wieder was Neues, aber es ersetzt auch nicht automatisch alles andere. (...) Und ich find eigentlich das Optimale – da muss man aber auch als Lehrer ein bisschen das Gespür haben – das zu _____, und dann ist es toll.</p> <p>Man gibt natürlich viel mehr ab. Die sind dann für sich mit den Tablets und arbeiten natürlich mehr _____, was ja natürlich gut ist, wenn man sich als Lehrer erstmal zurücknimmt und die sollen ja die Aktivitäten machen und auch aktiv sein im Unterricht und das kann man eigentlich mit den iPads gut machen.</p>
<p>Liz: Ich fand den Einsatz eines Tablets zum Sprachenlernen sehr interessant. Ich halte es für wichtig, dass der Sprachunterricht stets um neue _____ und _____ bereichert wird. (...) Auch die <i>Popplet</i>-App fand ich ganz spannend beim Brainstorming, da man darin alle Vokabeln sammeln kann. Mir hat der Unterricht so viel Spaß gemacht.</p>	<p>Es ist wirklich am besten, sich daran zu setzen und es einfach mal selbst _____ und dann sieht man, wie einfach das ist. Ich glaube, jede Fortbildung, natürlich da kriegt man vielleicht ein Basiswissen, aber eigentlich das Einzige, was nützt, ist, sich daran zu setzen und es auszuprobieren. Es geht wirklich sehr schnell und sehr einfach.</p>
<p>Brian: Ich fand es spannend, als wir Geschichten geschrieben haben, die dann auf der „Lernplattform“ veröffentlicht wurden. Darin kann man die Geschichten anderer Teilnehmer kommentieren. Es war toll, dass wir die _____ der anderen Kursteilnehmer sehen konnten.</p>	<p>Es bringt einfach ganz viel neues Leben, die _____, ins Klassenzimmer. Man kann einfach auf so tolle und anschauliche Weise und auch kompakte Weise – ich muss ja da nicht groß was mitnehmen – ich hab dieses Teil in der Hand und kann ja aktuellen und tollen interessanten Unterricht machen (...)</p>

Das Video dokumentiert, wie der Einsatz digitaler Medien den Unterricht in vielfacher Weise verändert, sowohl was das Lernen selbst angeht, als auch hinsichtlich der Rolle von Lernenden und Lehrenden.

Auswirkungen auf das Lernen

Wie wir bereits in Teilkapitel 2.1 festgehalten haben, wird das Lernen in modernen didaktisch-methodischen Unterrichtstheorien als **Ko-Konstruktion** von Wissen gesehen. Diese kann im Austausch mit einer oder mehreren anderen Personen stattfinden. Sie kann auch durch Lernaktivitäten, Reflexion oder durch den Einsatz digitaler Medien angeleitet und vermittelt werden. Eines ist gewiss: Lernende sind aktiv am Wissenserwerb beteiligt.

Viele neuere Lernansätze werben für eine Mischung aus

- **binnendifferenziertem Lernen:** jeder einzelne Lernende kann sich entsprechend ihres/seines Lerntyps und seiner bevorzugten Wahrnehmungskanäle individuell selbst bedienen;
- **kooperativem Lernen:** digitale Medien unterstützen auf effiziente Weise zeit- und raumübergreifende Formen der Kooperation, z.B. durch Vernetzung mithilfe von *Instagram*, *WhatsApp*, institutionseigener Lernplattform;
- **interaktivem Lernen:** Lernende können zum Beispiel in spielbasiertem Lernen neue Identitäten durch Simulation ausprobieren.

Das folgende Modell veranschaulicht noch einmal, welche Prozesse dem modernen Lernansatz unterliegen. Lernen wird als kontextgebunden betrachtet (situiertes Lernen). Es wird als aktiver und kooperativer Austausch des Lernenden mit anderen gesehen (Ko-Konstruktion). Mit seiner aktiven Rolle im Lernprozess übernimmt der Lernende auch Verantwortung für sein Lernen und steuert es damit selbst (**selbstgesteuertes Lernen**). Schließlich ist **Motivation** für den Lernprozess erforderlich, damit Lernende ihre Kompetenzen ausbauen.



Auswirkungen auf die Lernenden

Wie der Lehrer Frank Wittig im Zusammenschnitt bereits erläutert hat, können die Lernenden in einem mediengestützten Unterricht mehr Verantwortung für ihren Lernprozess übernehmen. Sie arbeiten selbstständig, kooperieren miteinander, planen und gestalten ein Produkt und lösen Probleme. Eine Lernerin in unserem letzten Beispiel fand auch, dass sie durch den Einsatz digitaler Medien mehr lernt.

Der Sprech- und Handlungsanteil der Lernenden am Unterricht kann sich erhöhen, weil Lernende nicht mehr nur wie bisher nacheinander, sondern mithilfe digitaler Medien auch gleichzeitig agieren können.

Andere Lernende fanden es bereichernd und motivierend, die Lernprodukte ihrer Mitlernenden auch nach dem Unterricht noch lesen und kommentieren zu können. Die Partizipation der Lernenden bleibt über den Unterricht hinaus bestehen, denn sie können durch den Einsatz digitaler Medien jederzeit, überall und auch gemeinsam lernen. Denken Sie noch einmal zurück an den Tagebucheintrag zu Beginn von Kapitel 1. Lernen, Kooperation und Kommunikation können überall stattfinden. Lernen mit digitalen Medien ist das Schaffen eines zeit- und ortsunabhängigen Lernraums. Aber dabei sollte man nicht vergessen, dass die digitalen Kommunikationsformen das Präsenzlernen nicht ersetzen können oder wollen.

Auswirkungen auf die Lehrkraft

Lernen mit digitalen Medien führt auch zu einer veränderten Lehrerrolle: Lehrkräfte werden zu Lernberatern und wählen gemeinsam mit den Lernenden eine didaktisch-methodisch passende Vorgehensweise aus, um ein Lernziel zu erreichen. Das setzt voraus, dass Lehrende über ein breites Methodenspektrum verfügen, das sie für einen aktivierenden und abwechslungsreichen Unterricht einsetzen können. Dazu gehören auch die mediendidaktischen Kompetenzen.

Für die Lernberatung und -unterstützung können sich Lehrkräfte auf das Zusammenspiel von mobilem Lernen und etablierten Technologien stützen, was neue Möglichkeiten eröffnet. Specht/Ebner/Löcker (2013) weisen in Anlehnung auf Looi u.a. (2009) darauf hin, dass sich in den letzten Jahren eine „ubiquitäre“ oder durchgängige Lernunterstützung entwickelt hat:

[Looi u.a. beschreiben] verschiedene Nutzungsbrüche, welche überbrückt werden müssen: zwischen formalen und informellen Lernsettings, zwischen personalisierter und sozial eingebetteter Lernunterstützung, zwischen verschiedenen Lernzeiten und Lernorten, zwischen physikalischer Umgebung und digitalen Informationen, zwischen verschiedenen Geräten sowie zwischen verschiedenen Lernaufgaben und -aktivitäten. Die Überbrückung dieser Brüche der Lernunterstützung kann hierbei durch mobile Endgeräte sowie durch in die Umgebung eingebettete Technologie erreicht werden.

(Specht/Ebner/Löcker 2013, S. 176)

Gerade in hybriden Lernszenarien ergeben sich daher Vorteile aus der Kombination von digitalen und individualisierten Lernformen. Die Lernenden müssen jedoch mit geeigneten Mitteln und Methoden unterstützt werden, um neues Wissen zu erwerben oder vorhandenes Wissen auszubauen. Die persönliche Vermittlung vieler fremdsprachlicher Lerninhalte durch eine Lehrkraft bleibt deshalb weiterhin wichtig.

Im Zusammenschnitt *Tablets im Unterricht* unterstreicht Frank Wittig, dass er einen Teil der Verantwortung für das Lernen auf die Lernenden überträgt. Das bedeutet jedoch nicht, dass er sich aus dem Unterrichtsgeschehen zurückzieht. Er ist durchaus präsent als den Lernprozess steuernde und unterstützende Lehrkraft. Gerade beim mediengestützten Sprachenlernen ist die soziale Präsenz der Lehrkraft von großer Bedeutung.

Die soziale Präsenz einer Person bezeichnet das Ausmaß, in dem ein Gesprächspartner bei der Kommunikation als natürliche Person wahrgenommen wird.

Die soziale Präsenz bei einer technisch medialisierten Kommunikation ist umso stärker ausgeprägt, je persönlicher, wärmer, sensibler und geselliger der Kontakt empfunden wird ... die soziale Präsenz ist also kein objektives Medienmerkmal, sondern ein subjektiver Eindruck beim Mediengebrauch.

(Döring 2003, S.12)

Es geht bei sozialer Präsenz also um die empfundene soziale Anwesenheit der Lehrkraft.

Auf der einen Seite tritt die Lehrkraft in einem mediengestützten Unterricht stärker in den Hintergrund, auf der anderen Seite muss sie jedoch auch für eine ausreichende soziale Präsenz sorgen, damit die Lernenden sich in ihrem Lernprozess nicht allein gelassen fühlen.

Literatur zum Weiterlesen

Wenn Sie mehr über aktuelle Forschungen über das Verhältnis von Lehren und Lernen erfahren möchten, dann empfehlen wir Arnold, Rolf (2012): *Ich lerne, also bin ich: Eine systemisch-konstruktivistische Didaktik*. Heidelberg: Carl-Auer.

Aufgabe 38

Überlegen Sie abschließend: Was bedeutet das für Ihren eigenen Unterricht? Machen Sie Notizen.

Wenn ich digitale Medien z.B. in der Wortschatzarbeit einsetzen würde, müsste ich ...

Meine Lernenden könnte ich darauf vorbereiten, indem ich ...

Meine Kollegen könnten mir bei folgenden Punkten helfen:

Was wäre einfach umzusetzen und wo sehe ich Hürden?

Sehen Sie sich zur Beantwortung dieser Fragen auch noch einmal Ihre Antworten zur Aufgabe 8 (SWOT-Analyse) in Kapitel 1 und Aufgabe 30 in Teilkapitel 2.4 an.

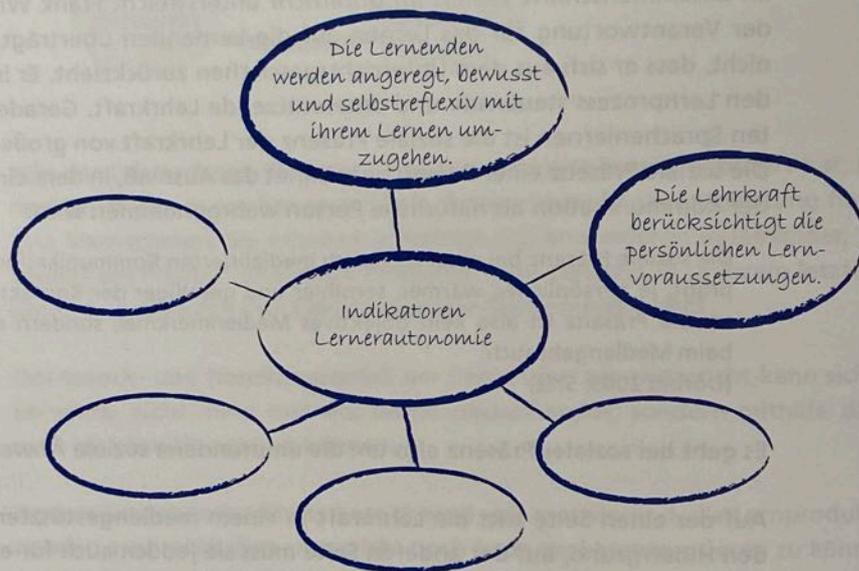
2.5.2 Wie evaluiert man Lernerautonomie

Lernerautonomie ist natürlich nicht nur für die Unterrichtsplanung wichtig, sondern auch in der didaktischen Umsetzung. Aber wie kann man als Lehrkraft eine erfolgreiche Umsetzung der Lernerautonomie im Unterricht messen? Es ist lohnend, schon im Vorfeld Indikatoren für die Lernerautonomie zu formulieren und auf diese dann in der Unterrichtsdurchführung besonders zu achten.

Aufgabe 39



Welche Indikatoren für Lernerautonomie kennen Sie? Welche sind Ihnen besonders wichtig? Tragen Sie Ideen im Assoziogramm zusammen.



Viele Lehrkräfte berücksichtigen die didaktisch-methodischen Prinzipien oft schon unbewusst bei der Unterrichtsplanung. Wenn man diese im Unterricht jedoch noch planvoller umsetzen möchte, dann ist eine bewusste Fokussierung auf die Indikatoren hilfreich. Abschließend haben Sie daher Gelegenheit, einen Überblick der didaktisch-methodischen Prinzipien dieses Kapitels sowie ihrer Indikatoren zu erstellen.

Aufgabe 40

Ergänzen Sie die Indikatoren, die Ihnen in Ihrem persönlichen Lehr- und Lernkontext wichtig sind.

Didaktisch-methodische Prinzipien	Beim Einsatz digitaler Medien in meinem Unterricht möchte ich auf folgende Indikatoren achten:
Interaktionsorientierung	Ko-Konstruktion des Wissens; hoher Sprech- und Handlungsanteil meiner Lernenden am Unterricht; ...
Lerneraktivierung	aktive Beteiligung meiner Lernenden am Unterrichtsgeschehen und am Lernprozess; Ansprechen verschiedener Lerntypen; didaktisch überzeugender Einsatz digitaler Medien durch meine Lernenden;
Handlungsorientierung	Lernangebot für meine Lernenden ist lernweltübergreifend; offene Gestaltung der Lernwege; digitale Simulation von Handlungen, die authentische Sprechansätze schafft; ...
Interkulturelle Orientierung	Zugang zu muttersprachlichen Materialien, z.B. durch den Einsatz sozialer Medien; Wertschätzung von Lernprodukten, indem sie z.B. anderen Lesern oder Hörern digital zur Verfügung gestellt werden; ...
Lernerautonomie	Schaffen eines zeit- und ortsunabhängigen Lernraums; Anregung zu selbstständigem Lernen mithilfe digitaler Medien; ...

Zusammenfassung

Wir hoffen, dass Ihnen die Auseinandersetzung mit den Aufgaben und Inhalten des Kapitels 2 dabei geholfen hat, konkrete Nutzungsmöglichkeiten, aber auch Gründe für den Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht kennenzulernen.

In diesem Kapitel ging es um die Frage, wie digitale Medien im Unterricht die Umsetzung grundlegender didaktisch-methodischer Prinzipien fördern können. Als Fundament für die Planung und Durchführung eines modernen Fremdsprachenunterrichts haben Sie sich mit den Prinzipien Interaktionsorientierung, Lerneraktivierung, Handlungsorientierung, interkulturelle Orientierung und Lernerautonomie sowie ihren Merkmalen auseinandergesetzt.

Sie haben Indikatoren für die Prinzipien gesammelt, die sie greifbar und im Unterricht messbar machen. Sie konnten eigene Indikatoren für einen didaktisch sinnvollen Einsatz digitaler Medien in Ihrem eigenen Unterricht reflektieren sowie die Rolle und Kompetenzen der Lehrkraft und der Lernenden für Ihren persönlichen Lehr- und Lernkontext analysieren.

3 Planung und Gestaltung von Unterricht mit digitalen Medien

In den beiden bisherigen Kapiteln haben wir durch Unterrichtsskizzen, Videomitschnitte, digitale Lernspiele und Apps bereits erste Eindrücke davon vermittelt, was durch den Einsatz digitaler Medien innerhalb und außerhalb des fremdsprachlichen Unterrichts möglich wird.

In Kapitel 3 möchten wir uns nun der konkreten Planung und Gestaltung eines Unterrichts mit digitalen Medien zuwenden und Sie ermutigen, die bisher gesammelten Ideen und Konzepte auch in Ihrem Lehr- und Lernkontext umzusetzen. Wie kann man digitale Medien in den Unterricht integrieren und diese Werkzeuge mit der gleichen Selbstverständlichkeit nutzen, wie die Lernenden es im Alltag tun? Wie müssen sich die bisherigen Planungsprozesse verändern, damit das Potenzial digitaler Medien sinnvoll genutzt werden kann, um Lernphasen und -prozesse im Spracherwerb effektiv zu gestalten? Welche Verzahnungsmöglichkeiten zwischen mediengestützten und analogen Lernaktivitäten gibt es, und welche sind für Ihren Lehr- und Lernkontext passend?

neue Ressourcen

Mit diesen Fragen werden wir uns im dritten Kapitel beschäftigen. Wir möchten hierzu Ressourcen vorstellen, die es Lehrkräften ermöglichen, ihre Lernenden individuell und lerntypengerecht zu fördern und sie während ihres Lernprozesses zu begleiten. Zu diesem Zweck werden wir einfache und oft auch kostenlose Anwendungen präsentieren, die sich mit wenig Zeitaufwand für die Lehrkraft und bei technisch variabler Ausstattung in den Unterricht integrieren lassen und einen nachhaltigen Erwerb der Kompetenzen in der Fremdsprache unterstützen.

Am Ende des Kapitels

- kennen Sie konkrete Nutzungsmöglichkeiten verschiedener digitaler Medien im Unterricht und können einschätzen, welche gewinnbringend in Ihrem Lehr- und Lernkontext eingesetzt werden können,
- wissen Sie, wo Sie Ressourcen und Anwendungen finden können, die sich für Ihren Unterricht und für Ihre Lernenden eignen,
- kennen Sie Ressourcen und Anwendungen, mit deren Hilfe Sie Ihre Lernenden individuell und lerntypengerecht fördern können,
- wissen Sie, wie man digitale und analoge Lernaktivitäten sinnvoll miteinander verzahnen kann,
- können Sie mediengestützte Anwendungsszenarien für Ihre eigene Lerngruppe planen, durchführen und evaluieren.

3.1 Zu welchen Zielen werden digitale Medien im Unterricht eingesetzt?

Benutzen Sie bereits digitale Medien im Unterricht? Wenn ja, welche sind es und wie oft setzen Sie diese ein? Zu welchen Unterrichtszielen benutzen Sie digitale Medien? Können Sie sich noch weitere Einsatzmöglichkeiten vorstellen?

Wenn Sie momentan noch keine digitalen Medien im Unterricht benutzen, dann blättern Sie doch noch einmal durch Kapitel 2 und überlegen Sie, welche Medien in den vorgestellten Unterrichtssequenzen und -mitschnitten von den Lehrkräften für welche Lehrziele eingesetzt werden.

Aufgabe 41

Welche mediengestützten Unterrichtsziele kennen Sie bereits? Kreuzen Sie an und ergänzen Sie weitere.

- Präsentation eines Hör- oder Lesetextes, eines Videos, eines Produktes, eines Projekts o.ä.
- Überprüfung des Lernfortschritts
- Anwendung neu gelernter sprachlicher Mittel in einer kommunikativen Handlungssituation
- Transfer des Gelernten auf eine andere Situation
- Aktivierung des Vorwissens und Hinführen zum Thema
- Förderung der Motivation
- Reflexion über den Lernprozess (z.B. Reflexion über Lernstrategien)
- _____

Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (Bitkom) führt regelmäßig Studien zum Thema digitale Medien in Schulen durch. In der Bitkom-Studie von Februar 2015 *Digitale Schule – vernetztes Lernen* zeigte sich, dass viele deutsche Schulen zwar über eine adäquate digitale Grundausstattung verfügen, digitale Medien aber selten täglich eingesetzt werden. Damit liegt Deutschland, laut der *International Computer and Information Literacy Study* (Fraillon 2014) der IEA (International Association for the Evaluation of Educational Achievement) sowohl bezüglich der Ausstattung wie auch der Nutzungshäufigkeit digitaler Medien im Unterricht weit hinter anderen Nationen wie Australien, Kanada, Dänemark, Norwegen oder den Niederlanden (Eickelmann u.a. 2014). Obwohl sich Lernende einen verstärkten Einsatz digitaler Medien im Unterricht wünschen, werden sie nach eigenen Angaben selten mit digitalen Medien konfrontiert. Etwa zehn Prozent der in der Studie befragten Schülerinnen und Schüler geben an, nie einen Computer im Unterricht zu nutzen, weitere 35 Prozent nutzen ihn weniger als einmal im Monat (Eickelmann u.a. 2014). Schaumburg (2015) verweist darauf, dass der Anteil der Lernenden, die angeben, Computer mindestens wöchentlich oder gar täglich zu nutzen, in Deutschland mit 30 Prozent eher klein ist. Der EU-Mittelwert liegt hier bei knapp 60 Prozent.

Bei den Lehrkräften zeigt sich ein ähnliches Bild: Mehr als die Hälfte der in der Bitkom-Studie befragten Lehrenden benutzen zwar einen Personal Computer (PC) für die alltägliche Unterrichtsvorbereitung, aber der Einsatz weiterer Medien bleibt oft auf der Strecke. Obwohl Lehrkräfte den Nutzen eines Einsatzes digitaler Medien im Unterricht sehen, fehlt es oft an Fortbildungsmöglichkeiten, institutionellen Investitionen und auch an der Zeit.

Die Bitkom-Studie verdeutlicht ebenfalls, zu welchen Zielen digitale Medien im Unterricht benutzt werden (vorwiegend für Präsentationen durch Lehrende und Lernende, für Internetrecherchen und zur Datenauswertung). Sie stellt jedoch auch fest, dass das Potenzial digitaler Medien für die Unterrichtsplanung und -gestaltung noch lange nicht ausgeschöpft wird.

Könnten Sie digitale Medien noch stärker in Ihren Unterricht integrieren? Blicken Sie noch einmal zurück auf Ihre Antworten in Aufgabe 8. Vielleicht haben Sie, ähnlich wie die Bitkom-Studie, in Ihrer SWOT-Analyse auf den hohen Zeitaufwand in der Vorbereitung und Gestaltung eines mediengestützten Unterrichts verwiesen. Viele Lehrkräfte finden es schwierig, einzuschätzen, wie und wann sie digitale Medien im Unterricht einsetzen können, um einen nachhaltigen Erwerb sprachlicher Kompetenzen zu erreichen. Man kann zwar viele digitale Werkzeuge im Internet finden und sich mit den Anwendungen vertraut machen. Dazu gibt es oft auch nutzerfreundliche Anwendungsvideos und hilfreiche Webseiten. Dennoch muss man Zeit für diese Erarbeitung und auch für die Anwendung und Erklärung digitaler Werkzeuge im Unterricht einplanen. Der zeitliche Mehraufwand, der womöglich zunächst entsteht, wird jedoch schnell wieder durch den digitalen

Einsatz wettgemacht, denn Anwendungen lassen sich leicht wieder aufrufen, einsetzen oder verändern. Mediengestützte Unterrichtseinheiten kann man auch schnell digital mit Kolleginnen und Kollegen austauschen, zum Beispiel per Cloud oder über Linkportale wie etwa www.4teachers.de/. Zudem muss man oft weniger Material ausdrucken. Je öfter man digitale Medien benutzt, desto schneller und zielbewusster kann man sie auch verwenden.

Manche **Web 2.0**-Anwendungen können zwar kurzlebig sein. Beim Einsatz digitaler Medien im Unterricht rückt jedoch die didaktische Planung in den Brennpunkt des Interesses und nicht die Anwendung selbst. Es stehen oft verschiedene Software-Anwendungen bei der Umsetzung zur Verfügung, sodass man auch von einer bisher verwendeten Anwendung auf eine andere umstellen kann. So kann zum Beispiel ein vorbereiteter Arbeitsauftrag wie das Erstellen einer Wortschatzarbeit mit Wortwolken nicht nur in *Wordle* (www.wordle.net/) umgesetzt werden. Es gibt auch diverse andere Anwendungen wie etwa *Tagxedo* (www.tagxedo.com/) oder *WordItOut* (worditout.com/). Wichtig bleibt es daher, mediengestützte Unterrichtsplanungen regelmäßig zu speichern und Web 2.0 Anwendungen, die man gerne zur Umsetzung benutzt, auch im Auge zu behalten, um möglichst schnell auf Veränderungen reagieren zu können.

3.1.1 Zu welchen Zielen werden digitale Medien außerhalb des Unterrichts eingesetzt?

Digitale Medien können natürlich auch über den Unterricht hinaus zum Sprachenlernen benutzt werden. Wissen Sie, ob und wie sich Ihre Lernenden außerhalb des Unterrichts mit Deutsch oder deutschsprachigen Ländern beschäftigen? Benutzen sie dafür digitale Medien? Das können Sie einfach herausfinden.

Aufgabe 42

Wie nutzen Ihre Lernenden digitale Medien zum informellen Deutschlernen?

- Planen Sie, wie Sie mehr über diese informellen Lernsituationen erfahren können (zum Beispiel mithilfe einer Online-Umfrage auf *SurveyMonkey*, eines Interviews oder Klassengesprächs).
Berücksichtigen Sie bei Ihrer Planung die entsprechende Lerngruppe, also das Alter, Sprachniveau, die Lerntradition usw.
- Führen Sie Ihre Planung aus und sammeln Sie Informationen zu informellen Lernsituationen Ihrer Lernenden.
- Fassen Sie Ihre Ergebnisse und Ihre Reflexionen dazu zusammen.

Meine Lernenden nutzen	mit dem Ziel	häufig	gelegentlich	selten
Handy	deutschsprachige Videos ansehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vielleicht waren Sie ja überrascht, wie oft sich Ihre Lernenden in informelle Lernsituationen begeben? Je nach Lerngruppe und -zielen werden Ihre Lernenden sicherlich nach unterschiedlichen Situationen suchen, aber vielleicht erkennen Sie folgende:

- digitale Fotos für einen Vokabeltrainer machen,
- per App auf dem mobilen Endgerät deutschsprachige Spiele spielen,
- soziale Medien zum weltweiten Austausch mit deutschsprachigen Jugendlichen nutzen,
- deutschsprachige Nachrichten hören,
- deutschsprachige Zeitungen oder Online-Magazine lesen.

Dies sind natürlich nur einige von vielen Lernsituationen. Wie könnten Sie dieses informelle Lernen mithilfe digitaler Medien zur Förderung der Kompetenzen Ihrer Lernenden nutzen?

Lernberatung

Eine Möglichkeit ist, eine Lernberatung durchzuführen, in der Sie Ihren Lernenden individuell auf sie abgestimmte Materialien, Ressourcen und Lernstrategien für ihr Sprachenlernen außerhalb des Unterrichts empfehlen. Auf diese Weise können Sie Ihre Lernenden für Lernprozesse sensibilisieren, aber auch ihre Lernerautonomie fördern.

Es ist daher lohnend, schon frühzeitig mit einer Sammlung geeigneter Ressourcen zu beginnen und sich auch mit Kolleginnen, Kollegen und Lernenden darüber auszutauschen. Auf diese Weise können Sie Ideen und Vorschläge sammeln und gleichzeitig auch überlegen, wie erfolgreich diese für Ihre Lernenden waren.

In Kapitel 3 werden wir Ihnen eine Reihe verschiedener Ressourcen vorstellen, die sich für diesen Zweck nutzen lassen.

geplante Lernsituationen

Darüber hinaus verweist Strasser (2016) auch auf geplante Lernsituationen, die außerhalb des Klassenraums durch den Einsatz digitaler Medien möglich werden. Lernende könnten zum Beispiel gemeinsam ein Museum besuchen und dort mithilfe ihres digitalen Endgeräts Artefakte fotografieren oder filmen. Die gespeicherten Fotos und Videos können dann im Präsenzunterricht vorgestellt und als Sprechanlass genutzt werden. Die Lehrkraft und die anderen Lernenden könnten dazu Fragen stellen.

Diese Situation bietet folgendes fremdsprachendidaktisches Potenzial:

- Dokumentation von Objekten, die gefallen und somit auch gerne beschrieben werden
 - Erarbeitung und Wiederholung von lexikalischen Themenfeldern (Formen, Größen, Farben, ästhetische Aspekte)
 - Objekte beschreiben lernen, freies Präsentieren (u.a. Präpositionen)
 - Fragen und Antwortstellung üben und wiederholen
- (Strasser 2016)

3.1.2 Wie fördert man Medienkompetenz?

Ein Sprachunterricht, der digitale Medien nutzt, sollte die Lernenden natürlich auch in einem kompetenten Umgang mit Medien fördern. Wenn wir hier über Medienkompetenz sprechen, dann ist jedoch nicht nur der kompetente technische Umgang mit digitalen Medien gemeint. Medienkompetenz umfasst mehr.

Rösler und Würffel (2014) differenzieren **Medienkompetenz** in vier weitere Teilbereiche aus:

Wissen über Medien:

- wie z.B. eine Online-Zeitung hergestellt wird, in welche Rubriken sie unterteilt ist, welche Textsorten es gibt,
- wie mediale Texte strukturiert sind, was ein Hypertext ist (also ein Text, der aus mehreren Dokumenten besteht, die untereinander verlinkt sind) und wie mediale Texte wirken.

Fähigkeit zur Medienkritik:

- wie z.B. Informationen, die durch Internet und Fernsehen verteilt werden, kritisch-reflexiv betrachten und nicht jede Information für wahr halten,
- problematische Inhalte (Rassismus, Gewalt usw.) erkennen, auch wenn sie nur unterschwellig übermittelt werden,
- erkennen, welche Informationen von wem und zu welchem Zweck / mit welchem Ziel bereitgestellt wurden,
- kulturelle Eigenheiten von Texten erkennen.

Fähigkeit zur Mediennutzung:

- wie z.B. das Internet zur Erweiterung der eigenen Fremdsprachenkenntnisse und als Erfahrungsfeld für die eigene interkulturelle Kompetenz nutzen,
- ein Medium zum Lernen anders nutzen, als man es z.B. in seiner Freizeit tun würde (also z.B. beim Schreiben im Chat auch auf orthografische Korrektheit achten).

Fähigkeit zur Mediengestaltung:

- eigene Texte editieren, Grafiken erstellen, Abbildungen in Texte oder Präsentationen einfügen,
 - Quellen (Texte, Bilder) aus dem Internet auswählen, um diese in eigenen Texten zu nutzen,
 - Präsentationen gut sichtbar/hörbar/lesbar vorbereiten und anderen zeigen.
- (Rösler/Würffel 2014, S. 157)

Gerade jungen Lernenden wird oft eine hohe Medienkompetenz zugeschrieben, denn sie kennen sich meistens gut mit der Nutzung digitaler Medien aus. Wenn Sie sich jedoch die vier Teilbereiche der Medienkompetenz noch einmal genauer ansehen, dann werden Sie sicherlich feststellen, dass es noch weitere Aspekte gibt, die Sie als Lehrkraft im Unterricht vermitteln und fördern sollten.

In den folgenden Teilkapiteln können Sie nun mediengestützte Anwendungsszenarien für Ihre eigene Lerngruppe planen, durchführen und evaluieren. In dem Online-Kurs zu dieser Einheit kann man diese Kompetenzen auch direkt im Medium ausprobieren und noch weiter vertiefen.

3.2 Entwicklung einer digitalen Einstiegsphase

In den ersten Minuten des Unterrichts legt die Lehrkraft das Fundament für den weiteren Verlauf der Stunde. Wie sie die Stunde eröffnet, das Interesse der Lernenden weckt, ihr Vorwissen aktiviert, sie auf die Lernziele hin orientiert, motiviert, ihre Lernbereitschaft aktiviert – all das ist grundlegend für den Rest der Stunde. Der **Einstieg** ist damit eine wichtige Unterrichtsphase. Ihr folgen oft eine **Erarbeitungsphase**, in der die Form und Bedeutung von neuen sprachlichen Strukturen entdeckt und eingeübt wird, sowie eine Ergebnissicherung bzw. **Anwendungsphase**, in der die Lernenden eine neu eingeführte sprachliche Struktur in authentischen Kommunikationssituationen verwenden.

Literatur zum Weiterlesen

Wenn Sie mehr über Unterrichtsphasen im fremdsprachlichen Unterricht erfahren möchten, dann empfehlen wir Ihnen das Kapitel 2.3 Modelle für die Unterrichtsplanung der Einheit 6 dieses Fortbildungsprogramms: *Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung* (Ende u.a. 2013).

In diesem Teilkapitel wollen wir uns Unterrichtseinstiege näher ansehen und überlegen, wie man sie digital gestalten kann.

In diesem Teilkapitel geht es um Fragestellungen wie:

- Welche Lehr- und Lernaktivitäten wähle ich für einen Unterrichtseinstieg, und welche Ziele verfolge ich damit?
- Wo findet man aktuelle Materialien, um einen mediengestützten Unterrichtseinstieg zu planen, und wie kann man sie für die eigene Lerngruppe adaptieren?
- Was muss man im Hinblick auf Urheberrechte bei der Verwendung von Materialien aus dem Internet bedenken?

Aufgabe 43

Welche Lehr- und Lernaktivitäten wählen Sie normalerweise für die Einstiegsphase Ihres Unterrichts? Kreuzen Sie an und ergänzen Sie weitere Ideen.

- Hausaufgaben besprechen
- Brainstorming
- Wiederholung (Wortschatz, Struktur, Aussprache usw.)
- Bild, Comic, Cartoon, Foto o.ä. als Sprech Anlass nutzen
- Klassengespräch durchführen
- Musik hören
- Film- oder Videoausschnitt sehen
- Fragespiel durchführen
- Meinungsumfrage zu einem aktuellen Thema durchführen
- _____

Sie haben sicherlich bereits einige dieser Lehr- und Lernaktivitäten für die Einstiegsphase Ihres Unterrichts ausprobiert. Welche dieser Aktivitäten Sie nun genau auswählen, hängt jedoch von Ihrer Lerngruppe und den Zielen ab, die Sie mit der Einstiegsphase verfolgen. Geht es darum, die Erfahrungswelt Ihrer Lernenden einzubeziehen und damit individuelle Zugänge zu einem neuen Thema zu schaffen? Oder möchten Sie lieber die Neugierde Ihrer Lernenden durch ein Bild, Comic o.ä. wecken und sie so auf ein Thema vorbereiten? Vielleicht haben Sie eine heterogene Lerngruppe und möchten lieber interkulturelle Aspekte akzentuieren? Im Hintergrund gibt es sicherlich auch institutionelle Vorgaben oder andere Rahmenbedingungen, wie zum Beispiel Lehrpläne oder Curricula, die Sie berücksichtigen müssen.

Die Einstiegsphase wird auch gerne (jedoch nicht immer) als Einstieg in ein neues Unterrichtsthema genutzt.

Die Frage nach den Lernzielen ist normalerweise der Beginn einer Unterrichtsplanung.

Lernziele als
Ausgangspunkt
Aufgabe 44

Erinnern Sie sich an das letzte Mal, als Sie Ihre Lernenden in das Thema Werbung eingeführt haben: Was waren Ihre Lernziele in der Einstiegsphase? Notieren Sie.

Wir möchten Ihnen nun zeigen, wie eine Lehrkraft ihre Lernenden auf das Thema Werbung auch mithilfe digitaler Medien einstimmen kann. In Aufgabe 22 hatten Sie sich bereits drei Unterrichtsmitschnitte zu diesem Thema angesehen. Die Lehrkraft arbeitete hier mit einer Gruppe Erwachsener, die sich auf dem Sprachniveau B1 befindet. Hier sehen Sie einen Ausschnitt der dazugehörigen Unterrichtsplanung, der verdeutlicht, auf welche Art und Weise die Lehrkraft einen digitalen Einstieg in das Thema geplant hat.

Unterrichtsplanung

Klasse/Kurs: Allgemeinsprachlicher Kurs am Goethe-Institut Amsterdam

Sprachniveau: B1.2

Globales Lernziel: Die Lernenden erstellen Werbung für innovative Produkte und präsentieren anschließend ihre Werbung.

Zeit	Teillernziel	Lernaktivität	Sozial- und Arbeitsform	Lernmaterial	Medien/ Hilfsmittel	Lehraktivität
15 Min.	Einstieg: Umfrage zur Werbung Die Lernenden können ihre Meinung zum Thema Werbung äußern.	Die Lernenden bearbeiten die Umfrage und diskutieren anschließend die Ergebnisse zunächst in Partnerarbeit und dann im Plenum.	Partnerarbeit; anschließend Diskussion im Plenum	Link zur Umfrage: https://de.surveymonkey.com/s/38CG8VR	Tablet QR-Code zur Umfrage auf dem IWB	Die Lehrkraft fordert die Lernenden auf, die Umfrage durch Scannen des QR-Codes zu öffnen und diese zu bearbeiten. Bei Schwierigkeiten gibt die Lehrkraft Ratschläge und technische Hilfestellung, versucht allerdings die Lernenden weitestgehend selbstständig an der Umfrage arbeiten zu lassen.

(Material: Julia Heydorn und Katrin Hahn)

Zur Vorbereitung des Unterrichts hat die Lehrkraft eine Umfrage erstellt und diese ihren Lernenden online zur Verfügung gestellt. Links zu Umfragen, die zum Beispiel auf *Survey-Monkey* (<https://de.surveymonkey.com>) angelegt werden können, können zwar per mobilem Endgerät, E-Mail oder sozialen Medien gesendet werden. In unserem Beispiel hat die Lehrkraft jedoch einen QR-Code mit dem Link zur Umfrage erstellt, den die Lernenden über das Tablet öffnen können. Er führt sie direkt zur Umfrage.



Die Lernenden bearbeiten dann die Fragen in Partnerarbeit und diskutieren die Ergebnisse gemeinsam im Plenum.

Aufgabe 45

Welche Lernziele verfolgt die Lehrkraft mit diesem Unterrichtseinstieg? Kreuzen Sie an und ergänzen Sie.

- Die Lehrkraft möchte den Lernenden einen persönlichen Einstieg in das Thema Werbung bieten.
- Die Lehrkraft möchte das Vorwissen der Lernenden aktivieren.
- Die Lehrkraft möchte die Lernenden zur Interaktion anregen.
- Die Lehrkraft möchte sich mithilfe der Umfrage einen schnellen Überblick über die Ansichten ihrer Lernenden zum Thema Werbung verschaffen.
- Die Lehrkraft möchte durch die Umfrage den Wortschatz zum Thema aktivieren.
- _____

Folgende Bilder geben Ihnen womöglich noch weitere Ideen:



Wenn Sie nun den ersten Schritt zur Planung für die Einstiegsphase Ihrer Unterrichtseinheit machen möchten, dann können Sie folgendermaßen vorgehen: Wählen Sie eine Lerngruppe aus Ihrem Unterrichtsalltag aus, für die Sie eine mediengestützte Einstiegsphase planen möchten. Sie können sich hierzu auch noch einmal Ihre Antworten zur Aufgabe 13 ansehen.

Aufgabe 46

Notieren Sie, welches Ziel bzw. welche Ziele ein möglicher Einstieg für Ihre Lerngruppe haben könnte oder müsste.

Informationen zu	Fragen	Beschreibung
meiner Lerngruppe	Wie alt sind meine Lernenden? Was ist das Sprachniveau der Lernenden? Ist meine Lerngruppe homogen oder heterogen? Aus welchem Grund lernen sie Deutsch?	
den globalen Lernzielen der Unterrichtseinheit	Was sind die Lernziele meiner Unterrichtseinheit?	Die Lernenden können ... Die Lernenden wissen
den Feinlernzielen des Unterrichtseinstiegs	Was sind die Lernziele meines Unterrichtseinstiegs?	Die Lernenden können ... Die Lernenden wissen

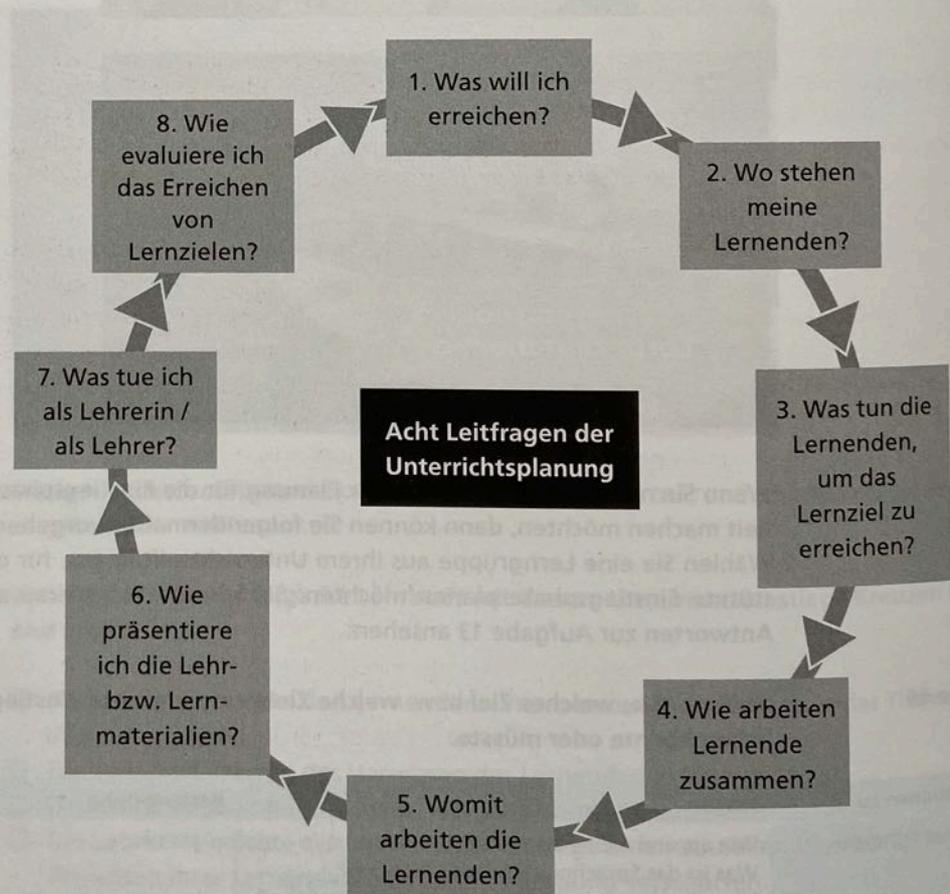
Die Planung eines Unterrichtseinstiegs wird natürlich aufgrund der verschiedenen Zielgruppen und Lernziele unterschiedlich ausfallen. Wir möchten hier jedoch sicherstellen, dass Sie für Ihren Lehr- und Lernkontext eine passende Vorgehensweise entwickeln. Nachdem Sie nun eine Bestandsaufnahme durchgeführt haben und sich die Lernziele Ihres Unterrichtseinstiegs verdeutlicht haben, stellt sich die Frage, wie man diese Ziele umsetzen kann. Wie kann man einen Unterrichtseinstieg planen und woran soll sich diese Planung orientieren?

Merkmale eines gelungenen Unterrichts

- Als Kriterien für einen gelungenen Unterricht mit digitalen Medien haben wir bereits
- Hilbert Meyers (2014) Merkmale eines guten Unterrichts,
 - die fünf didaktisch-methodischen Prinzipien (Interaktionsorientierung, Lerneraktivierung, Handlungsorientierung, interkulturelle Orientierung und Lernerautonomie) mit ihren Indikatoren sowie
 - die Rolle und Kompetenzen der Lehrkraft und der Lernenden kennengelernt und reflektiert.

Wir möchten diesen Voraussetzungen nun acht Leitfragen der Unterrichtsplanung zur Seite stellen, die von Klafki (1962) zunächst entwickelt, von Westhoff (1981, 1987) bearbeitet und schließlich von Ende u.a. (2013) erweitert wurden. Diese Fragen leiten Sie schrittweise durch die Entscheidungen, die Sie zu jeder Unterrichtsplanung treffen sollten.

3.2.1 Die acht Leitfragen der Unterrichtsplanung



1. Was will ich erreichen?

Ausgangspunkt der Planung ist die Formulierung eines oder mehrerer konkreter Lernziele. Wie Sie bei der Bearbeitung von Aufgabe 45 womöglich festgestellt haben, ist es nicht ausgeschlossen, mehr als ein Lernziel beim Unterrichtseinstieg zu verfolgen. Vielleicht möchten Sie ja gleichzeitig einen sprachlichen Aspekt wiederholen und die Neugier Ihrer Lernenden durch eine mediengestützte Umsetzung wecken. Für die weitere Unterrichtsplanung ist es hilfreich, diese Lernziele transparent zu formulieren, damit deutlich wird, welches beobachtbare Verhalten der Lernenden angestrebt wird. Am Ende einer Unterrichtsphase oder des Unterrichts können Sie dann evaluieren, ob dieses angestrebte Verhalten auch an den Tag gelegt wurde.

2. Wo stehen meine Lernenden?

Im nächsten Schritt sollten Sie eine Bestandsaufnahme der Ausgangslage durchführen. Was haben Ihre Lernenden bisher gelernt und was müssen sie zur Bearbeitung der geplanten Lernaktivitäten noch wissen? Hierbei können Ihnen Prüfungs- oder Testergebnisse der Lernenden nützlich sein, aber auch die Bearbeitung von Hausaufgaben sowie die bisherige Mitarbeit im Unterricht. Womöglich gibt es darüber hinaus auch noch andere hilfreiche Erkenntnisse über die Lernenden, die Sie zum Beispiel durch Instrumente für selbstständiges Lernen, wie Lerntagebücher, digitale Portfolios o.ä., gewonnen haben, und die Ihnen helfen können, die Ausgangslage einzuschätzen. Durch diese Bestandsaufnahme ergibt sich oft ein sehr differenziertes Bild Ihrer Lernenden, denn jede und jeder Lernende hat unterschiedliche Sprach- und Leistungsstände, unterschiedliche Lernvorlieben und Bedürfnisse. Es gilt also hier, einen möglichst flexiblen Unterricht anzubieten, der durch eine sinnvoll geplante Binnendifferenzierung auf diese Diversität eingeht. Hierbei können Meyers (2014) Merkmale eines guten Unterrichts Sie bei der Planung unterstützen.

3. Was tun die Lernenden, um das Lernziel zu erreichen?

Hier sollten Sie sich überlegen, welche Lernaktivitäten für Ihre Lernenden am besten geeignet sind, um das Lernziel zu erreichen. Bei der Auswahl der Lernaktivitäten und ihrer geplanten Progression im Unterricht können Ihnen auch die fünf didaktisch-methodischen Prinzipien (Interaktionsorientierung, Lerneraktivierung, Handlungsorientierung, interkulturelle Orientierung und Lernerautonomie) mit ihren Indikatoren zur Seite stehen. Ein effektives Lernen findet vor allem dann statt, wenn möglichst viele Sinneskanäle angesprochen werden und die Lernaktivitäten kommunikativ, aktiv und motivierend für die Lernenden sind.

4. Wie arbeiten Lernende zusammen?

Bei dieser Leitfrage geht es darum, die Arbeits- und Sozialformen im Unterricht gezielt zu wählen. Sollen die Lernenden in Gruppen-, Partner- oder Einzelarbeit arbeiten? Wann sollen sie miteinander kommunizieren und sich gegenseitig unterstützen und wann sollen sie in Stillphasen arbeiten? Arbeiten sie gleichzeitig an den gleichen Übungen/Aufgaben oder zeitversetzt? Sollen sie alle Aktivitäten im Unterricht bearbeiten oder gibt es auch Zusammenarbeit der Lernenden über den Unterricht hinaus, zum Beispiel auf einer institutionseigenen Lernplattform? Auch diese Fragen müssen bei der Planung gut bedacht werden.

5. Womit arbeiten die Lernenden?

Im nächsten Schritt müssen Sie sich überlegen, welche Lehr- und Lernmaterialien Sie und die Lernenden im Unterricht verwenden werden. Wollen Sie Lese- oder Hörtexte, Videos, Podcasts, Lernkarten, Lernspiele, Gedichte, Landkarten usw. im Unterricht einsetzen? Sollen die Lernenden selbst etwas mitbringen? Es bietet sich oft an, das Material eines Lehrwerks zu benutzen und dann zusätzliche Materialien zu erstellen, wo dies notwendig ist, zum Beispiel zur gezielten Förderung einzelner Lernender.

6. Wie präsentiere ich die Lehr-/Lernmaterialien?

Hier geht es darum, zu überlegen, welche Medien und Hilfsmittel zur Präsentation der Materialien verwendet werden könnten. Wie kann zum Beispiel ein Lesetext am effektivsten genutzt werden? Sollen die Lernenden ihn auf ihren internetfähigen Smartphones aufrufen und lesen? Soll er ausgedruckt und ausgeteilt werden? Oder sollte man ihn an das IWB projizieren und gemeinsam besprechen oder ihn vielleicht schon im Vorfeld über eine Lernplattform allen Lernenden zugänglich machen? Welche Hilfsmittel und Medien Sie verwenden, hängt natürlich eng mit Ihrer Wahl der Lehr- und Lernmaterialien zusammen.

7. Was tue ich als Lehrerin / als Lehrer?

Es ist ebenfalls unerlässlich, sich die Aufgaben der Lehrkraft zu verdeutlichen. Wann benötigen die Lernenden die Unterstützung der Lehrkraft und auf welche Art und Weise kann sie die Lernenden am besten fördern? Wann soll die Lehrkraft motivieren, korrigieren, leiten usw.? Auch hier ist es hilfreich, schon im Vorfeld die Aufgaben kritisch zu überdenken.

8. Wie evaluiere ich das Erreichen von Lernzielen?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten der Evaluation von Lernzielen. Man kann z.B. eine Wissensabfrage mithilfe eines Lerntests durchführen. Oft kann man aber auch schon durch ein genaues Beobachten der Lernenden im Unterricht erfassen, ob oder inwieweit Lernziele erreicht wurden. Darüber hinaus können Lernende natürlich ihre Lernergebnisse auch selbst evaluieren, z.B. online mit einem Selbstevaluationsbogen oder einer Umfrage. Dies ermöglicht den Lernenden auch, sich über Lernstoff, Lernzuwachs und Lernformen bewusster zu werden. Die Lehrkraft muss natürlich die Ergebnisse der Evaluation in die nächste Unterrichtsplanung und -gestaltung einfließen lassen, sodass es auch hier zu einer überzeugenden Progression kommt.

Wie Sie sicherlich festgestellt haben, stehen die acht Leitfragen in enger Wechselwirkung zueinander. Wir haben sie daher in folgender Lehrskizze noch einmal zusammengestellt. Mithilfe dieser Lehrskizze können Sie sich die einzelnen Schritte der Unterrichtsplanung noch einmal transparent machen.

Lehrskizze zur Unterrichtsplanung



Unterrichtsplanung

Klasse/Kurs: _____

Sprachniveau: _____

Globales Lernziel: _____

Zeit	Teillernziel	Lernaktivität	Sozial- und Arbeitsform	Lernmaterial	Medien/Hilfsmittel	Lehraktivität

Maßnahme/n zur Evaluation: _____

© Goethe-Institut

Aufgabe 47

Sehen Sie sich noch einmal Ihre Antworten zur Aufgabe 46 an. Tragen Sie dann die Angaben zu den Lernzielen Ihres geplanten Unterrichtseinstiegs in die Lehrskizze oben ein.

Im nächsten Schritt werden Sie auch die restliche Planung für Ihren digitalen Unterrichtseinstieg hinzufügen. Zunächst sollten wir jedoch überlegen, wo man geeignetes Lernmaterial finden kann und was man bei der Suche beachten sollte.

3.2.2 Wo findet man Ressourcen und Anwendungen für einen digitalen Unterrichtseinstieg?

Zu vielen Deutsch-als-Fremdsprache-Lehrwerken gibt es mittlerweile Kopier- und Bastelvorlagen, Arbeitsblätter, Zusatzmaterialien, Tests, Transkriptionen, Spiele, Glossare und vieles mehr zum kostenlosen Download. Darüber hinaus bieten Bilder, Texte und Videos aus dem Internet reichhaltige Möglichkeiten, die Einstiegsphase einer Unterrichtseinheit digital zu gestalten. Viele dieser Materialien sind **Open Educational Resources (OERs)**.

Open Educational Resources – OER

Atkins u.a. (2007) definieren Open Educational Resources folgendermaßen:

OER sind frei zugängliche Lehr-, Lern- und Forschungsressourcen, die gemeinfrei sind oder auf Basis freier Lizenzen die Verwendung und Veränderung erlauben. Open Educational Resources umfassen vollständige Kurse, Kursmaterialien oder -aufgaben, Lehrbücher, Videos oder Anwendungsprogramme sowie andere Werkzeuge, Materialien oder Techniken, die genutzt werden, um den Wissenserwerb zu unterstützen.

(Atkins 2007, S. 4)

OERs können damit in unterschiedlicher digitaler Form eine Fülle von Lerninhalten zur Verfügung stellen, die von Online-Kursen, über Aufgabensammlungen, Musterlösungen, Software, digitalen Wörterbüchern bis hin zu Zeitschriften reichen.

Der Einsatz von OER wird von vielen Lehrkräften begrüßt, weil die Unterrichtsplanung durch den Austausch von Lernmaterialien erleichtert werden kann.

Wie findet man OERs im Internet? Sie könnten zum Beispiel folgende Suchbegriffe in eine Suchmaschine eingeben:

- *lizenzfreie Bilder bzw. lizenzfreie Fotos*
- *lizenzfreie Audiodateien*
- *lizenzfreie Videos für den Unterricht*
- *Online-Wörterbuch*
- *Lernmaterialien Deutsch als Fremdsprache*

Dies sind natürlich nur einige Vorschläge. Im Folgenden können Sie eine kleine Auswahl der Webseiten sehen, die wir bei unserer Internetsuche gefunden haben.

Kategorien	Webadressen
Bilder und Fotos (lizenzfrei)	www.freeimages.com/ www.google.de/advanced_image_search?hl=de
Audiodateien (lizenzfrei)	kostenlose Musik für die Bildungsarbeit: www.auditorix.de/kinder/ Geräusche, freie Musik, Interviews und Hörspiele: www.audiyou.de/ (Für den Download muss man sich (kostenlos) anmelden.)
Videos und Podcasts	Deutsche Welle im Unterricht: www.dw.com/de/deutsch-lernen/dw-im-unterricht/s-14199 Podcasts der Deutschen Welle: www.dw.com/de/media-center/podcasts/s-100976
Wörterbücher	Fremdwörterbuch von Langenscheidt: de.langenscheidt.com/fremdwoerterbuch/ Wörterbuch für Redensarten, idiomatische Ausdrücke und Sprichwörter: www.redensarten-index.de/suche.php
weitere Materialien	<i>Meet the Germans</i> – Lernmaterialien, Blogs und Quiz des Goethe-Instituts: www.goethe.de/ins/gb/lp/prj/mtg/deindex.htm kostenloser Internet-Service für Lehrende mit Unterrichtseinheiten und netz-basierten Werkzeugen: www.lehrer-online.de/daf.php Methodenbox <i>dija.de</i> mit einer Auswahl an Übungen und Spielen zum inter-kulturellen Lernen: www.dija.de/index.php?id=_toolbox_ikl_methodenbox

Aufgabe 48



Schauen Sie eine oder zwei der Internetquellen an und notieren Sie, wie Sie diese im Unterricht für eine Einstiegsphase nutzen könnten. Denken Sie dabei sowohl an mögliche Umsetzungen im Präsenz- als auch im Online-Unterricht.

Vielleicht haben Sie sich ja überlegt, dass man Bilder und Fotos dazu benutzen kann, die Lernenden als Hausaufgabe im Online-Kursraum zu einem thematisch passenden Bild einen Wortigel erstellen zu lassen. Im Präsenzunterricht könnten Sie dann mit dem Ergebnis einsteigen, indem die gesammelten Wörter in Gruppenarbeit geordnet werden. Oder vielleicht suchen Sie eher einen auditiven Einstieg und würden lieber Alltagsgeräusche vorspielen und die Lernenden raten lassen, worum es sich handelt? Womöglich würden Sie, wie in einem unserer folgenden Unterrichtsmitschnitte, Fotos verdecken und nach und nach Teile öffnen, um die Lernenden mithilfe von Fragen und Antworten zum Thema zu führen?





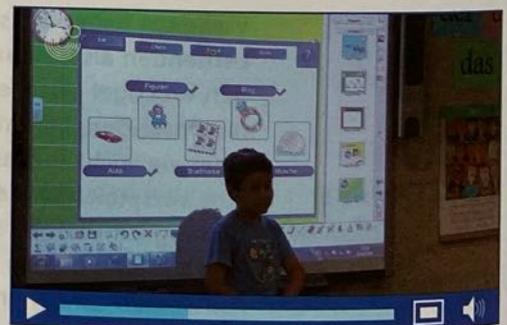
Die Möglichkeiten scheinen unbegrenzt und mit zunehmender Erfahrung kann der Einsatz dieser Medien im Unterricht auch vom zeitlichen Aufwand her optimiert werden. Dabei ist zu bedenken, dass nicht die Medien selbst sondern die didaktischen Fähigkeiten der Lehrkraft für einen gelungenen Einstieg sorgen.

i

Ort, Jahr	Schule Neapel, 2014
Zielgruppe	Schüler und Schülerinnen auf Niveau A2
Lehrkraft	Gabriele Weiß
Lernmaterial	Lernmaterialien <i>Unternehmen Deutsch</i> , Goethe-Institut Paris
Medien	Fotos auf dem IWB

Ort, Jahr	Deutsche Schule Sevilla, 2011
Zielgruppe	Kinder der 3. Klasse auf Niveau A2
Lehrkraft	Michael Priesterroth
Lernmaterial	<i>Tamburin 2</i>
Medien	interaktives Whiteboard

Aufgabe 49



Sehen Sie Sequenz 2 von *Schule Neapel* und Sequenz 1 von *Deutsche Schule Sevilla*.

a) Überlegen Sie: Welche Vorbereitungen haben die Lehrkräfte für diese digitalen Unterrichtseinstiege getroffen?

b) Wie zeitaufwendig waren die Vorbereitungen Ihrer Einschätzung nach?

Im ersten Beispiel hat Gabriele Weiß zwei Vorbereitungen getroffen. Zunächst hat sie per Internet einige Bilder für den Unterrichtseinstieg gesucht und abgespeichert. Im nächsten Schritt hat sie ihren Lernenden die Bilder verdeckt auf dem IWB zur Verfügung gestellt. Der zeitliche Aufwand war gering.

In unserem zweiten Beispiel hat Michael Priesterroth seine Stunde auf dem Lehrwerk *Tamburin* (Hueber Verlag) aufgebaut. Auch er hat Bilder gesucht und sie für die Lernenden abgespeichert. Er hat zudem eine Zuordnungsübung vorbereitet, in der die Schüler und Schülerinnen den Bildern die richtige Vokabel zuordnen mussten. Auch hier war der zeitliche Aufwand gering.

Die Lehrkraft und die Lernenden mussten natürlich im Vorfeld Zeit investieren, um sich mit der Nutzung des IWBs vertraut zu machen. Es findet jedoch auch ein Zugewinn durch Neulernen oder Umlernen statt und die Nutzung des IWBs kann, wie in unserem Beispiel, auf abwechslungsreiche Art und Weise die Lernenden motivieren und ihr Interesse und ihre Neugier am Thema wecken.

Das digitale Potenzial des IWBs macht den Einsatz auch für unterschiedliche Lerntypen interessant, denn man kann es nutzen, um digital zu schreiben, Audios oder Videos abzuspielen, Sprachspiele durchzuführen, das Internet nach passenden Ressourcen wie zum Beispiel themenspezifischen Schaubildern zu durchsuchen, um Präsentationen zu projizieren, Unterrichtsprodukte festzuhalten und zu teilen usw.

3.2.3 Lehrwerksbasierte digitale Zusatzmaterialien

Eine Reihe von Verlagen bieten lehrwerksbasierte digitale Zusatzmaterialien an, die bereits für den Unterricht am IWB konzipiert sind und den Vorbereitungsaufwand für die Lehrkraft reduzieren. Darüber hinaus findet man mittlerweile auch digitale Unterrichtspakete, wie zum Beispiel für das Lehrwerk *Menschen* (Specht u.a. 2012).



(Specht u.a. 2012)

Es besteht aus:

- Materialien für das IWB zur interaktiven Umsetzung von ausgewählten Kursbuch-Übungen,
- Materialien wie Audios und Videos und Vorschlägen für Tafelbilder am IWB,
- einem interaktiven Lehrerhandbuch für die Unterrichtsvorbereitung mit Werkzeugen zum Erstellen von Arbeitsblättern, Kreuzworträtseln und Texten,
- einem Medienarchiv mit Materialien des Lehrwerks (Bilder, Texte, Audiodateien, Kopiervorlagen und Tafelbilder) zur Nutzung an interaktiven Whiteboards.

Zu diesem digitalen Unterrichtspaket gibt es auch einen Leitfaden für die Lehrkraft, der die Navigation durch das Lehrwerk erläutert, IWB-Werkzeuge erklärt und darstellt, wie man mit den interaktiven Übungen arbeiten kann.

Digitale Unterrichtspakete wie diese reduzieren den Arbeitsaufwand für Lehrkräfte. Zudem erhalten Lehrkräfte auch technische Unterstützung über eine Support-Hotline.

Die Unterrichtsreihe *DaF leicht* bietet ebenfalls Lehrwerke, die bereits mit Audio-CDs, DVD-Rom bzw. Video-DVDs geliefert werden. Auch hier wird ein umfangreiches digitales Angebot zur Verfügung gestellt, das über die kostenlose Klett-Augmented-App zugänglich gemacht wird.



(Jentges u.a. 2014)

Literatur zum Weiterlesen

Wenn Sie mehr Informationen zu Lehrwerken und zu Kriterien zur Einschätzung von Lehrwerken für Ihren Lehr- und Lernkontext finden möchten, empfehlen wir Ihnen die Einheit 5 dieses Fortbildungsprogramms *Lernmaterial und Medien* (Rösler/Würffel 2014).

3.2.4 Hinweise zum Urheberrecht

Bevor Sie nun selbst eine digitale Einstiegsphase für Ihren Lehr- und Lernkontext planen, sollten wir uns etwas genauer mit dem Urheberrecht beschäftigen. Bei der Verwendung von Bild-, Text- und Audiomaterial in Ihrem Unterricht müssen nämlich einige Aspekte beachtet werden, unter anderem die Frage, welche Inhalte man überhaupt und unter welchen Bedingungen verwenden darf.

Das Urheberrecht schützt das geistige Eigentum von Urhebern oder Rechteinhabern (wie z.B. einem Verlag oder einer Produktionsfirma) davor, dass andere ihr Werk zu ihrem Vorteil nutzen können. Das bedeutet, dass man die Werke anderer nicht ohne deren Zustimmung nutzen darf, d.h., man darf sie nicht kopieren, veröffentlichen, öffentlich auf-führen usw.

Dennoch haben Sie viele Möglichkeiten, als Lehrkraft ohne großen Aufwand geeignete Materialien aus dem Internet für Ihren Unterricht zu finden.

Wir schlagen Folgendes vor:

- Creative Commons (CC) ist eine Non-Profit-Organisation, die durch vorgefertigte Lizenzverträge den Urhebern Hilfestellung gibt, um anderen Nutzungsrechte an ihren Werken anzubieten. Die Verträge sind auf beliebige Werke anwendbar, wie Texte, Bilder, Musikstücke, Videos usw., und legen fest, wie die Werke benutzt werden dürfen. Zum Beispiel muss man bei manchen Werken den Namen des Urhebers nennen und darf sie nicht weiter bearbeiten. Andere Werke können auch uneingeschränkt genutzt und verändert werden. Bei der Suche nach Bildern, Musik oder Videos für Ihren Unterricht sollten Sie sich an der Creative-Commons-Lizenz orientieren und die Werke nur entsprechend der Nutzungsbedingungen verwenden. Weitere Informationen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/>

- Musikstücke sind ebenfalls urheberrechtlich geschützt. Aber auch hier gibt es unterschiedliche Wege, um im Unterricht Audiodateien legal nutzen zu können. So können Sie lizenzfreie Webseiten, wie zum Beispiel in unserer Tabelle in Teilkapitel 3.2.2, nutzen.
- Sie und Ihre Lernenden können natürlich auch selbst Bild-, Text- oder Audiomaterial im Internet veröffentlichen. Sie sollten hierbei überlegen, welche Werke sich zur Publikation eignen. Private Texte und auch Werke, an denen Kinder gearbeitet haben, sollten zum Beispiel in einem geschützten Raum, wie auf einer institutionseigenen und durch ein Passwort gesicherten Lernplattform, veröffentlicht werden.

Es ist nicht ungewöhnlich, Ressourcen und Anwendungen im Internet zu finden, die in vielerlei Hinsicht zwar nützlich, aber doch noch nicht ganz passend für die eigene Lerngruppe und die Lernziele sind, die man als Lehrkraft verfolgt.

3.2.5 Wie adaptiert man Ressourcen?

Wenn eine Ressource und die dazugehörigen Arbeitsanweisungen nur in Teilen zu den Bedürfnissen der Lernenden passen, dann sollte man sie **adaptieren**. Das bedeutet, dass man Änderungen an ihnen vornimmt, um sie geeigneter für die Lerngruppe zu machen.

Aufgabe 50

Welche Formen der Adaption kennen Sie? Kreuzen Sie an und ergänzen Sie.

- Teile der Ressource auslassen
- Teile der Ressource durch anderes Material ersetzen
- Textsorte ändern (z.B. aus einem Monolog einen Dialog machen oder umgekehrt)
- Ressource sprachgerecht gestalten (z.B. eine Anpassung des Wortschatzes an bisher Gelerntes)
- Ressource altersgerecht gestalten
- Ressource an den situativen Kontext der Lernenden anpassen (z.B. durch eine Berücksichtigung der Erstsprachen der Lernenden)
- Teile der Ressource aktualisieren
- _____

Im nächsten Schritt werden Sie nun selbst eine digitale Einstiegsphase für Ihre gewählte Lerngruppe planen und dafür eine Ressource im Internet suchen und sie, falls notwendig, adaptieren. Bitte gehen Sie dabei so vor:

In Aufgabe 46 haben Sie bereits Lernziele für einen möglichen digitalen Unterrichtseinstieg formuliert. In Aufgabe 48 haben Sie aus der Tabelle mit Webseiten zwei oder drei Weblinks ausgewählt und nach geeigneten Ressourcen für Ihre Lerngruppe gesucht. Wenn nötig, adaptieren Sie die Ressource für Ihre Lerngruppe und -ziele. Wählen Sie auch ein didaktisch-methodisches Prinzip aus, das Sie in Ihrer Einstiegsphase umsetzen möchten.

Folgende Fragen könnten Ihnen bei der Planung helfen:

- Passt das Einstiegsmaterial zum Inhalt meiner Unterrichtseinheit?
- Eignet sich das Material für das Lernziel bzw. die Lernziele und die Lerngruppe?
- Sind Lernziel und Material stimmig als Einstiegsaufgabe?
- Auf welche Art und Weise fördert der Medieneinsatz das gewählte didaktisch-methodische Prinzip?
- Wie lange dauert es, den Inhalt zu adaptieren?

Aufgabe 51

Planen Sie eine digitale Einstiegsphase für Ihre Lerngruppe. Füllen Sie dann die Lehrskizze zur Unterrichtsplanung (Aufgabe 47) weiter aus.

Aufgabe 52

Blättern Sie noch einmal durch die Lernschritte dieses Teilkapitels und beantworten Sie dann die folgende Fragen.

a) Welche Vorteile hat die digitale Umsetzung einer Einstiegsphase?

b) Welche Potenziale sehen Sie für Ihren eigenen Unterricht?

c) Wo möchten Sie Ihr Wissen und Ihre Kompetenzen rund um die Gestaltung der digitalen Einstiegsphase noch weiter vertiefen?

Zusammenfassung

Als Merkmale für einen gelungenen Unterricht mit digitalen Medien hatten wir bereits Hilbert Meyers (2014) Kriterien, die fünf didaktisch-methodischen Prinzipien mit ihren Indikatoren sowie die Rolle und Kompetenzen der Lehrkraft und der Lernenden untersucht. In diesem Teilkapitel wurden diesen Merkmalen acht Leitfragen der Unterrichtsplanung zur Seite gestellt, die die Lehrkraft schrittweise durch die Entscheidungen zur Unterrichtsplanung steuern.

Im Internet findet man eine reichhaltige Auswahl an Ressourcen und Anwendungen für den Sprachunterricht. Diese sollten jedoch nur entsprechend der urheberrechtlichen Nutzungsbedingungen verwendet werden.

Schließlich haben Sie auch selbst mithilfe von digitalen Materialien oder Werkzeugen einen Einstieg für Ihre Unterrichtseinheit geplant und reflektiert.

3.3 Verzahnung der Lehr- und Lernwelten

In Kapitel 2 hatten wir bereits überlegt, wie sich die Planungsprozesse für einen medien-gestützten Unterricht ändern müssen, damit das Leistungsvermögen digitaler Medien sinnvoll und effektiv genutzt werden kann. Wir hatten vorgeschlagen, folgende Kriterien bei der Planung zu berücksichtigen:

- *use to learn* statt *learn to use* (digitale Medien nutzen, um zu lernen, statt den Umgang mit digitalen Medien zu erlernen),
- BYOD – Bring Your Own Device (vorhandene mobile Endgeräte nutzen),
- Sinn und Zweck des Einsatzes digitaler Medien mit den Lernenden besprechen,
- Angemessenheit des digitalen Mediums für das Lernziel beleuchten,
- eTapas (appetitliche eLearning-Häppchen) servieren,
- antizipierbare Hürden mitbedenken,
- Lernende als Individuum betrachten.

In diesem Teilkapitel möchten wir diese Liste noch um einen weiteren Faktor erweitern und zwar um die Verzahnung der Lehr- und Lernwelten. Wir werden gemeinsam überlegen, wie man Verzahnungen digital gestalten kann.

In diesem Teilkapitel geht es um Fragestellungen wie:

- Was ist eigentlich Verzahnung?
- Wie kann man analoge und digitale Lernaktivitäten sinnvoll miteinander verzahnen, sodass dadurch ein nachhaltiger Unterricht entsteht?

3.3.1 Was ist Verzahnung?

In den bisherigen Kapiteln hatten wir bereits verschiedene hybride Lernszenarien untersucht (vgl. Teilkapitel 1.2). Littlejohn und Pegler (2007) unterscheiden dabei vier mögliche Komponenten der Vermischung:

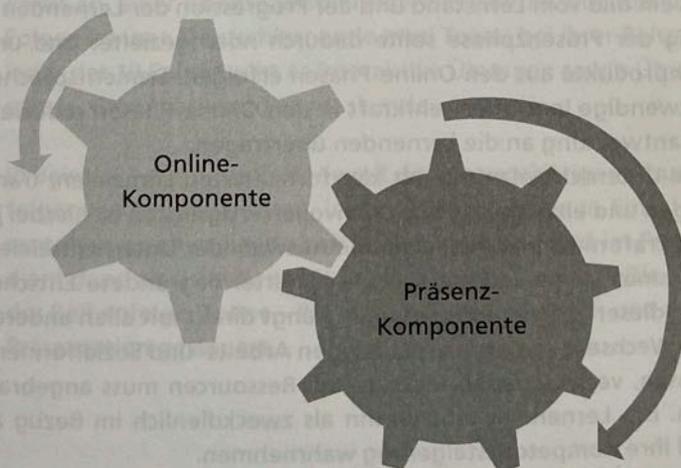
- **die räumliche Vermischung:** Hier treffen sich Lernende im Präsenz- oder **virtuellen Klassenzimmer**.
- **die zeitliche Vermischung:** Hier können Lernende zeitgleich oder zeitversetzt Lernaktivitäten bearbeiten.
- **die mediale Vermischung:** Lernende können hier verschiedene Medien und Ressourcen allein oder in Kombination miteinander benutzen.
- **eine Vermischung von Arbeits- und Sozialformen:** Hier können Lernende in unterschiedlicher Konstellation miteinander oder allein arbeiten, zum Beispiel durch den Einsatz und die Abfolge von Gruppen- oder Einzelarbeit.

(Littlejohn/Pegler 2007, S. 96)

Eine Veränderung in jeder dieser Komponenten beeinflusst die Lehr- und Lernsituation. Die Verortung des Lernens (räumliche Vermischung) und der Zeitpunkt des Lernens (zeitliche Vermischung) haben zum Beispiel einen großen Einfluss auf die Wahl der Medien, Ressourcen sowie Arbeits- und Sozialformen. So würde eine Lerngruppe, deren Mitglieder in unterschiedlichen Ländern und Zeitzonen leben, am effektivsten online und mit vorwiegend zeitversetzten Aktivitäten arbeiten. Einer Lerngruppe wiederum, die sich zeitgleich auch für Präsenz- oder Online-Unterricht treffen kann, stehen mehr Medien, Arbeits- und Sozialformen zur Verfügung, denn hier können Lernende auch gleichzeitig Übungen und Aufgaben bearbeiten und dafür zum Beispiel ihre eigenen internetgestützten mobilen Endgeräte benutzen.

Für die Lernenden ist es von zentraler Bedeutung, sich in dieser Vermischung von Komponenten orientieren zu können und die einzelnen Lernschritte im Blended-Learning-Format als sukzessiv und aufeinander aufbauend wahrzunehmen. Es muss also ein roter Faden erkennbar sein, der sich durch diese Komponenten zieht, und hier kommt Verzahnung ins Spiel.

Der Begriff **Verzahnung** beschreibt dieses Ineinandergreifen von Präsenz- und Online-Elementen des Unterrichts.



Durch Verzahnung können zum Beispiel die Ergebnisse von Online-Aktivitäten im Präsenzunterricht aufgegriffen und weitergeführt werden. Aber auch umgekehrt kann man Lernprodukte, die im Präsenzunterricht erarbeitet wurden, online zur Verfügung stellen, um sie zum Beispiel von anderen Lernenden kommentieren zu lassen oder auch selbst weiter zu bearbeiten. Durch Verzahnung werden sowohl inhaltliche als auch didaktisch-methodische Bezüge hergestellt.

3.3.2 Wie kann durch Verzahnung ein nachhaltiger Unterricht entstehen?

Eine Verzahnung der Lehr- und Lernwelten sollte natürlich kein Selbstzweck sein. Sie sollte nur dort erfolgen, wo sie zweckmäßig ist und der Intensivierung von Lernprozessen und der Verstärkung des Lerneffekts dient. Wie kann man das nun erreichen?

Um eine möglichst gelungene Verzahnung sicherzustellen, sind folgende Faktoren wichtig:

- Die Lehrkraft muss sowohl in der Präsenz- als auch in der Online-Phase anwesend sein. Die Anwesenheit in der Präsenzphase ist selbstverständlich, aber auch in der Online-Phase muss die Lehrkraft durch ihre soziale Präsenz für Kontinuität sorgen und die Lernenden begleiten und unterstützen, denn die Online-Phase ist, wie wir bereits in Kapitel 1 und 2 angemerkt hatten, eine Erweiterung des Klassenraums. Das bedeutet auch, dass die Lehrkraft sich in die Online-Lernaktivitäten der Lernenden einbringen sollte, zum Beispiel durch Fragen, Kommentare, Rückmeldungen, weitere Hilfestellung usw.
- Um das Potenzial digitaler Medien sinnvoll zu nutzen und Lernphasen und -prozesse im Spracherwerb effektiv zu gestalten, müssen sich die bisherigen Planungsprozesse verändern: Die Unterrichtsplanung sollte übergreifend sein und nicht mehr zwischen digitalen und analogen Lehr- und Lernwelten abgrenzen. Auf diese Weise können Lerninhalte sowohl innerhalb als auch außerhalb des Präsenzunterrichts erarbeitet werden. Die Präsenz- und die Online-Phasen sollten daher auch als gleichwertig betrachtet werden.
- Friedrich, Bachmair und Risch (2011) weisen auch darauf hin, dass sich durch die Verzahnung neue Formen des situierten Lernens ergeben können. So kann der von Lehrerinnen oder Lehrern geleitete Unterricht zum Beispiel mit Episoden handygestützter Schüleraktivitäten verbunden werden. „Bildlich formuliert, erweitern die Lernplätze der Schüler (= Episoden des situierten Lernens) die Lernstraße des Lehrers (= Phasen des lehrergeleiteten Lernens).“ (Friedrich/Bachmair/Risch 2011, S. 9).
- Darüber hinaus können mediengestützte Lernphasen auch Kommunikationsbrücken und -ketten zwischen Alltag und Schule bzw. Lerninstitution bieten, worauf Friedrich, Bachmair und Risch ebenfalls hinweisen. Auf diese Weise können neue Verbindungslinien zwischen formellen institutionalisierten und informellen Lernwelten im außerschulischen Alltag entstehen.
- Durch die Online-Phasen kann sich die Lehrkraft auch über den Präsenzunterricht hinaus ein Bild vom Lernstand und der Progression der Lernenden machen. Die Vorbereitung der Präsenzphase sollte dadurch noch gezielter und unter Zuhilfenahme der Lernprodukte aus den Online-Phasen erfolgen. Dementsprechend kann sich auch der notwendige Input der Lehrkraft in den Online-Phasen reduzieren und sie kann mehr Verantwortung an die Lernenden übertragen.
- Eine Unterrichtsplanung mit klar formulierten Lernzielen, transparenten Arbeitsaufträgen und einer methodisch sinnvollen Progression ist hierbei jedoch unerlässlich. Als Lehrkraft muss man hier über die Auswahl der Unterrichtsziele und -inhalte, Vermittlungsmethoden und medialen Hilfsmittel begründete Entscheidungen fällen, denn jede dieser Einzelentscheidungen hängt direkt mit allen anderen zusammen.
- Der Wechsel zwischen verschiedenen Arbeits- und Sozialformen, Online- und Präsenzphasen, verschiedenen Medien und Ressourcen muss angebracht und lernförderlich sein. Die Lernenden müssen ihn als zweckdienlich im Bezug auf den Spracherwerb und ihre Kompetenzsteigerung wahrnehmen.

- Feedback (individuell oder für die gesamte Gruppe) ist eine weitere Möglichkeit der Verzahnung. So können zum Beispiel wiederholte Fehler in Online-Aktivitäten im Präsenzunterricht aufgegriffen und aufgearbeitet werden, zum Beispiel durch ein Fehler-suchspiel, eine Positivkorrektur oder womöglich durch das gemeinsame Erstellen einer Checkliste mit Fehlervermeidungsstrategien (wie etwa Eselsbrücken, Merksätzen, Konzentration auf bestimmte Fehlerkategorien u.ä.). Ähnlich kann man natürlich auch auf sprachliche Probleme, die im Präsenzunterricht auftreten, in der Online-Phase eingehen, zum Beispiel durch eine gezielte kooperative Hausaufgabe, eine selbst-korrigierende Online-Aktivität oder auch durch Hilfe einer Online-Deutschlerner-Community wie etwa *Deutsch für dich*.

Wir hatten schon festgehalten, dass sich analoge und digitale Lehr- und Lernwelten einander annähern. Eine Funktion digitaler Medien ist, dass sie an den Schnittstellen zwischen diesen Welten liegen. So kann zum Beispiel ein internetfähiges mobiles Endgerät durch Zugänge ins Internet oder die Weiterleitung von Daten schnell einen Umstieg von der analogen in die digitale Welt ermöglichen. Wichtig bleibt jedoch, sich bei der Auswahl und dem Einsatz digitaler Medien an der Medienkompetenz der Lernenden und der Lehrkraft zu orientieren. Darüber hinaus muss die technische Ausstattung der geplanten Verzahnung angemessen sein. Das kann bedeuten, dass eine stabile Internetverbindung erforderlich ist, die über mobile Endgeräte oder einen festen PC oder Laptop im Klassenzimmer genutzt wird. Im Idealfall haben die Lehrkraft und die Lernenden auch außerhalb des Klassenzimmers Zugriff auf das Internet und können zum Beispiel auf einer instituti-onseigenen und geschützten Lernplattform weitere Inhalte erstellen. Falls jedoch keine Internetverbindung vorliegt, muss die Lehrkraft entsprechend planen und zum Beispiel Lernprodukte vorab ausdrucken.

Aufgabe 53

Überlegen Sie: Welche Verzahnungsmöglichkeiten sind für Ihren Lehr- und Lernkontext passend?

Wie kann man Verzahnung nun praktisch umsetzen? Im Folgenden möchten wir Ihnen dazu drei Beispiele aus der Praxis vorstellen.

In **Beispiel 1** sehen sich die Lernenden zunächst online eine Episode der Serie *Ticket nach Berlin* an, einer Abenteuerspielshow des Goethe-Instituts und der Deutschen Welle. In 19 Folgen können Deutschlernende zwei Teams bei ihrer Reise durch Deutschland folgen. Zu jeder der 19 Folgen gibt es interaktive Übungen sowie Übungen und Aufgaben zu Wort-schatz, Grammatik und Landeskunde.

In Beispiel 1 dient die Episode mit den dazugehörigen Übungen als Vorentlastung für die folgenden Lernaktivitäten, in der die Lernenden in Einzel- oder Partnerarbeit eine Prä-sentation zu einer Landschaft erstellen. Diese wird im Präsenzunterricht vorgestellt und dient dann als Grundlage für weitere Lernaktivitäten. Die Verzahnung erfolgt hier also in der Reihenfolge Online – Präsenz und wird inhaltlich und didaktisch-methodisch über die Präsentation gesteuert.

Beispiel 1 Präsentation: Landschaften beschreiben

Lernziel der Aktivität	Die Lernenden können eine Landschaft beschreiben.
vorhergehende Aktivität: Präsenzunterricht	<p>Im Präsenzunterricht sehen sich die Lernenden gemeinsam die Folge 1 (<i>Die Zugspitze</i>) der Serie <i>Ticket nach Berlin</i> an.</p>  <p>(www.goethe.de/lrn/prj/tnb/fo1/fo1/deindex.htm)</p>
vorhergehende Aktivität: Online	Die Lernenden arbeiten zu Hause am Computer oder per mobilem Endgerät an den dazu passenden Online-Übungen. Die Online-Übungen sind selbstkorrigierend. Die Lernenden bereiten online eine Präsentation über eine Landschaft für den Präsenzunterricht vor. Je nach Umfang der Präsentation arbeiten die Lernenden in Einzel- oder Partnerarbeit. Sie bekommen jeweils eine Landschaft (Gebirge, Wüste, Regenwald usw.) zugeteilt mit Informationen und Redewendungen. Die Lernenden arbeiten und halten ihre Ergebnisse in einem digitalen Portfolio fest, das nur von der Lehrkraft und den jeweiligen Lernenden eingesehen werden kann.
Dauer	20 – 30 Minuten
Verzahnung Präsenzunterricht	Die Lernenden präsentieren im Präsenzunterricht ihre Landschaft. Wenn möglich sollte die Präsentation nicht abgelesen, sondern frei oder mithilfe von Notizen präsentiert werden. Die Präsentation kann auch per Smartphone aufgenommen werden. Im weiteren Verlauf können die Lernenden ihre Landschaft im Präsenzunterricht vergleichen und dafür Komparative bzw. Superlative verwenden. Im Anschluss kann die Lehrkraft individuelles Feedback geben.
Vorbereitung durch Lehrkraft	Die Lehrkraft erstellt Karten mit den zu beschreibenden Landschaften und nützlichen Redewendungen. Die Lehrkraft wiederholt gemeinsam mit den Lernenden Wortschatz und die Steigerung der Adjektive.
eignet sich	<p>zur Binnendifferenzierung: Die Zuteilung zur Partnerarbeit kann so erfolgen, dass Lernende mit unterschiedlichen Kompetenzen zusammenarbeiten.</p> <p>zur Vermittlung von Lernstrategien: Lernende können Strategien zur mündlichen Präsentation üben.</p> <p>zur Förderung von Hör- und Leseverstehen: Lernende können ihr Hör- und Leseverstehen durch die einzelnen Episoden von <i>Ticket nach Berlin</i> weiter entwickeln.</p>

Beispiel 1 veranschaulicht auch, wie die Lehrkraft digitale Medien einsetzt, um die didaktisch-methodischen Prinzipien, hier vor allem die Handlungsorientierung, umzusetzen. Den Lernenden soll es dadurch möglich sein, kommunikative Aufgaben zu bewältigen.

In **Beispiel 2** arbeiten die Lernenden zunächst gemeinsam im Präsenzunterricht und lesen und besprechen als Vorentlastung ein Märchen. Sie arbeiten dann gemeinsam online an dem Grundgerüst eines bekannten oder neu erfundenen Märchens. Dieses Grundgerüst wird dann in Einzelarbeit (als Hausaufgabe) weiter online bearbeitet. Die Verzahnung verläuft hier also in der Reihenfolge Präsenz – Online – Online. Die inhaltliche Verzahnung findet über das Grundgerüst des Märchens statt, das in Gruppenarbeit entwickelt wurde. Optional kann die Lehrkraft jedoch auch Feedback (für die Gruppe oder individuelle Lernende) als weitere Verzahnungsmöglichkeit einsetzen.

Beispiel 2 Aktivität zum Austausch: Gemeinsam Texte schreiben

Lernziel der Aktivität	Die Lernenden können gemeinsam einen Text schreiben.
vorhergehende Aktivität: Präsenzunterricht	Im Präsenzunterricht lesen die Lernenden gemeinsam ein Märchen. Sie erarbeiten typische Märchenelemente (zum Beispiel magische Zahlen, ein Happy End usw.), sprachliche Elemente (z.B. Verwendung des Imperfekts) und die Textsorte Märchen. In dieser Aufgabe erarbeiten die Lernenden Wortschatz zur Vorentlastung für die nachfolgende Aufgabe in der Online-Phase.
vorhergehende Aktivität: Online-Phase	Je nach Sprachniveau erstellen die Lernenden dann online in Gruppenarbeit entweder gemeinsam ein Märchen oder erzählen ein bekanntes Märchen, z.B. in einem Wiki oder per <i>Google Docs</i> . Die Lehrkraft unterstützt beim Schreiben der Texte. Sie gibt Hinweise bei Problemen, korrigiert jedoch keine Fehler. Die Lernenden werden stattdessen darauf hingewiesen, sich selbst beim Schreiben gegenseitig auf Fehler aufmerksam zu machen, aber auch sprachlich hervorragende Sätze oder Konstruktionen zu loben. Der Text der Gruppe muss zumindest als Grundgerüst fertiggestellt sein, um damit weiterarbeiten zu können.
Dauer	30 – 40 Minuten
Verzahnung Online	Die Lernenden arbeiten online mit dem Text der Gruppe in Einzelarbeit weiter. Dazu müssen die Lernenden den Text kopieren und z.B. in ein <i>Word</i> -Dokument einfügen. Die Lehrkraft kann individuelles Feedback geben, z.B. mithilfe einer Positivkorrektur.
Vorbereitung durch Lehrkraft	Die Lehrkraft bereitet typisches Vokabular, Textsorten und sprachliche Strukturen (z.B. Imperfekt, Konnektoren) für Märchen vor.
eignet sich	zur Binnendifferenzierung: Die Zuteilung zur Gruppenarbeit kann so erfolgen, dass Lernende mit unterschiedlichen Kompetenzen zusammenarbeiten. zur Vermittlung von Schreibstrategien: Lernende können Strategien zur schriftlichen Textproduktion einer spezifischen Textsorte üben.

Beispiel 3 basiert auf einem Sprachenquest des Goethe-Instituts Krakau.

(<http://www.goethe.de/ins/pl/kra/prj/que/uws/ein/deindex.htm>)

Hier führen die Lernenden in Einzelarbeit zu Hause eine Internetrecherche zu Umweltproblemen durch und bereiten sich durch die Formulierung von Verbesserungsvorschlägen und das Mitbringen von geeignetem Fotomaterial auf den Präsenzunterricht vor. Im Präsenzunterricht arbeiten sie in Kleingruppen und erstellen gemeinsam eine Zeitung mit Bild- und Textinhalten zu Umweltproblemen. Diese Zeitung wird dann im Internet veröffentlicht und die Gruppen können ihre Beiträge gegenseitig kommentieren.

Hier erfolgt die Verzahnung in der Reihenfolge Online – Präsenz – Online. Die erste Verzahnung findet inhaltlich durch die Internetrecherche statt, die Grundlage für die anschließende Gruppenarbeit im Präsenzunterricht wird. Die Gruppenarbeit, das Erstellen einer gemeinsamen Zeitung, ist dann die zweite Verzahnung. Diese wird wiederum zu weiterer Online-Arbeit zur Verfügung gestellt, wo sie gelesen und noch weiter kommentiert werden kann.

Beispiel 3

Sprachenquest: Umweltschutz

Lernziel der Aktivität	Die Lernenden können im Internet nach Informationen suchen, Informationen aus verschiedenen Quellen zusammenführen, sie schriftlich weitergeben und umformulieren. Die Lernenden können eigene Meinungen und Vorschläge formulieren. Die Lernenden können gemeinsam eine Zeitung redigieren und sie im Internet mithilfe eines Online-Werkzeugs veröffentlichen.
vorhergehende Aktivität: Online	Die Lernenden werden in Vierer-Gruppen aufgeteilt. In jeder Gruppe soll es einen Spezialisten für Wasser, Luft, Boden und Müll geben. Die Lernenden arbeiten zu Hause am Computer oder per mobilem Endgerät. Jeder Spezialist soll anhand von vorgegebenen Internetressourcen Umweltprobleme seines Spezialgebiets recherchieren. Die Lernenden machen Fotos von Umweltproblemen in ihrer Nachbarschaft. Mithilfe vorgegebener Redemittel formulieren sie vier bis sechs Verbesserungsvorschläge.
Dauer	2 bis 3 Unterrichtsstunden
Verzahnung Präsenzunterricht	Die Lernenden entwerfen aus den gesammelten Materialien eine Zeitung.
Verzahnung Online	Die Lernenden veröffentlichen ihre Zeitung im Internet bei <i>Calameo</i> (http://de.calameo.com/). Im weiteren Verlauf können die Gruppen einander Feedback geben.
Vorbereitung durch Lehrkraft	Die Lehrkraft erstellt eine Liste von Internetressourcen zu den vier Themen, sammelt nützliche Redewendungen, um Verbesserungsvorschläge zu formulieren
eignet sich	zur Binnendifferenzierung: Die Zuteilung zur Partnerarbeit kann so erfolgen, dass Lernende mit unterschiedlichen Kompetenzen zusammenarbeiten. zur Vermittlung von Lernstrategien: Lernende können Strategien zur schriftlichen Präsentation üben. zur Fehlerkorrektur: In der Gruppe können Fehler durch kollegiales Feedback verbessert werden. Die Lehrkraft kann den Lernenden jedoch auch gezieltes Feedback geben. zur Förderung von Leseverstehen und Schreiben: Das Leseverstehen wird durch die Internetrecherche gefördert und das Schreiben durch die anschließende Gruppenarbeit an der Erstellung einer Zeitung.

Aufgabe 54



Wählen Sie eines der drei Beispiele aus und überlegen Sie, wie Sie diese Sequenz mithilfe weiterer Verzahnungen didaktisch noch weiterentwickeln könnten. Wählen Sie auch wieder ein didaktisch-methodisches Prinzip für Ihre Planung aus. Tauschen Sie sich, wenn möglich, mit Ihren Kolleginnen und Kollegen darüber aus.

3.3.3 Die vier Grundtypen der Verzahnung

Wie Sie womöglich anhand unserer Beispiele für Verzahnung bereits gesehen haben, gibt es einige Grundformen der Verzahnung. Specht/Ebner/Löcker (2013) unterscheiden (in Anlehnung an So/Kim/Looi 2008) vier Typen:

Typ 1: Geplante Lernsituationen innerhalb des Klassenraums

Hier plant und initiiert die Lehrkraft mediengestützte Lernsituationen innerhalb des Unterrichtsraums. Wir haben bereits einige Beispiele für diese Situation betrachtet, z.B. die digitale Einstiegsphase der Aufgabe 45, bei der die Lehrkraft die Lernenden mithilfe einer Online-Umfrage für das Thema Werbung sensibilisiert.

Typ 2: Geplante Lernsituationen außerhalb des Klassenraums

In diesem Verzahnungstyp plant und organisiert die Lehrkraft mediengestützte Lernsituationen außerhalb des Unterrichtsraums. So könnten Lernende zum Beispiel auf einer Lernplattform eine Hausaufgabe, eine vorbereitende Wortschatzarbeit, eine Internetrecherche o.Ä. für die nächste Unterrichtsstunde bearbeiten.

Typ 3: Nicht geplante Lernsituationen außerhalb des Klassenraums

Hier könnten Lernende z.B. aus Eigeninteresse eine Online-Zeitschrift in der Zielsprache lesen, dort einen interessanten Artikel finden und ihn in die nächste Unterrichtsstunde mitbringen. Diese Lernsituation wird also vom Lernenden selbst angeregt.

Typ 4: Nicht geplante Lernsituationen innerhalb des Klassenraums

In dieser Situation könnte ein Lernender z.B. mithilfe eines internetfähigen Endgerätes ein Tafelbild fotografieren und dann unterwegs oder zu Hause weiter mit den Informationen arbeiten.

Verzahnung zwischen formellem und informellem Lernen

Wie man anhand der Typen 3 und 4 sehen kann, ist eine Verzahnung durchaus auch zwischen formellem Lernen, das in einem institutionalisierten Rahmen stattfindet, und informellem, selbstorganisiertem Lernen möglich.

Verzahnung muss sich jedoch nicht auf die eigene Lerngruppe beschränken. Sie kann auch zwischen Lerngruppen initiiert werden, wie Sie am folgenden Beispiel der kooperativen Unterrichtsprojekte des Goethe-Instituts sehen können.

3.3.4 Kooperative Unterrichtsprojekte

Die kooperativen Unterrichtsprojekte sind in sich geschlossene Unterrichtseinheiten, bei denen zwei Lerngruppen derselben sprachlichen Niveaustufe, aber aus unterschiedlichen Ländern, gemeinsam ein Thema bearbeiten. Die Projekte werden für Lerngruppen an Goethe-Instituten angeboten. Sie dauern maximal drei Wochen und lassen sich mit einem Arbeitsaufwand von etwa fünf Zeitstunden für die Lernenden leicht in den Präsenzunterricht integrieren.

Die Bearbeitung jedes Projekts erfolgt zu einem Drittel im Präsenzunterricht, zu zwei Dritteln online. Für den Präsenzunterricht stehen fertige IWB-Folien sowie Arbeitsblätter zur Verfügung, und auch alle Online-Aktivitäten sind bereits so angelegt und ausformuliert, dass sie ohne weiteren Entwicklungsaufwand direkt eingesetzt werden können. Durch das Angebot eines gemeinsamen Online-Klassenzimmers wird eine Horizonterweiterung über den engen Klassenverband hinaus angestrebt. Aber auch der interkulturelle Austausch zwischen den Lernenden soll gefördert werden.

Schwerpunkt dieser kleinen Projekte ist der Einsatz von Deutsch als gemeinsamer Kommunikationssprache, wobei bei Lerngruppen mit der gleichen Ausgangssprache der internationale Austausch über die Lernplattform besonders reizvoll ist. Denn hier ist die Sprache Deutsch notwendig, also authentisch, um Verständigung zu erreichen und bleibt nicht wie meist im regulären Unterricht nur ein Rollenspiel.

Hier ist ein kurzer Überblick über eines der angebotenen Projekte:

Name	Thema	Stufe	Zielaufgabe/ Beschreibung	Laufzeit/ Zeitaufwand	Sprachhandlungen und sprachliche Voraussetzungen
Projekt 9 Feste feiern 	Austausch über Feste	B1	<p>Ziel des Projekts ist, dass die Lerner Feste aus dem Land ihrer Partnerklasse kennen lernen.</p> <p>Zuerst lernen die Lerner in einem Forum die Klassen als Ganze kennen, dabei tauschen sie sich über ihre Geburtstagsfeiern aus.</p> <p>Danach sammeln sie in einer Mindmap Feste ihres Landes und wichtige Informationen dazu. Sie erstellen anschließend in Gruppenarbeit je einen Steckbrief zu einem Fest.</p> <p>Sie erstellen Quizfragen zu den Festen aus dem eigenen Land. Abschließend wählen sie ein Fest aus dem Land ihrer Partnerklasse und lösen das Quiz dazu.</p>	2 Wochen/ 375 Minuten (180 Minuten Präsenz - 195 Minuten online)	<p>Über die eigene Geburtstagsfeier berichten</p> <p><i>Ich feiere meistens mit meiner Familie und mit Freunden. Wir grillen Fleisch und Gemüse, trinken Wein, spielen, tanzen und unterhalten uns.</i></p> <p>Steckbriefe zu den Festen im eigenen Land zusammenstellen</p> <p><i>Name des Festes: Weihnachten</i> <i>Traditionen: Weihnachtsbaum, Geschenke usw.</i></p> <p>Fragen zu den Festen stellen und beantworten</p> <p><i>Wie ist es bei dir in der Familie? Mich interessiert, wie/wann/was ...?</i></p>

(Anschauungsraum: <http://lernen.goethe.de/moodle/course/view.php?id=361773>
Registrierungscode: bcjxnrituwz)

Die notwendigen Medienkompetenzen der Lehrkraft und der Lernenden umfassen dabei folgende Aspekte: Sie sollten Fotos auf eine Lernplattform hochladen und Beiträge kommentieren können. Lehrkräfte sollte darüber hinaus auch mit dem Online-Lernen auf einer Lernplattform vertraut sein und dies anleiten können.

Aufgabe 55

Welche Vorteile sehen Sie in dieser Form der digitalen Kooperation zwischen Lerngruppen? Denken Sie auch noch einmal zurück an den Begriff der Partizipation aus den Kapiteln 1 und 2.

Durch den Einsatz digitaler Medien wird am Beispiel der kooperativen Unterrichtsprojekte Partizipation in Lernprozessen auf verschiedene Weise gefördert:

kollaboratives Arbeiten

Zunächst einmal arbeiten die Lernenden kollaborativ zusammen. Was als gemeinschaftliches Endprodukt entsteht, ist oft qualitativ überzeugender als ein individuell erstelltes Lernprodukt. Zudem müssen die Lernenden zur Bearbeitung der Übungen und Aufgaben eine Reihe verschiedener Wahrnehmungskanäle parallel einsetzen. Den Lernenden werden Texte, Aufgaben, Bilder und Fotos, Audio- und Videosequenzen u.ä. geboten. Sie nehmen also über die Augen, Ohren, durch Interaktion mit anderen und auch durch Berühren der Computertasten oder das Bewegen der Maus Informationen wahr, was verschiedene Lerntypen anspricht und gleichzeitig auch das Lernen nachhaltiger gestaltet. Lernprodukte können darüber hinaus mit ausgewählten Nutzern geteilt werden, was auch zu weiteren kollaborativen Schritten führen kann. Zum Beispiel könnte eine Lerngruppe in einem ersten Schritt gemeinsam eine Powerpoint-Präsentation zum Thema *Landschaften in deutschsprachigen Ländern* entwickeln, die dann der gesamten Lerngruppe durch das Hochladen auf einer institutionseigenen Lernplattform zur Verfügung gestellt wird. In einem zweiten Schritt könnte dann Rückmeldung durch die Lerngruppe erfolgen.

reflektives Arbeiten

Die Lernenden bearbeiten die Übungen und Aufgaben im Wissen darüber, dass die Bearbeitung von der anderen Lerngruppe gelesen bzw. gesehen oder gehört wird. Dieses Verständnis einer Leserschaft in einem anderen Land kann auf der einen Seite motivieren. Es führt auf der anderen Seite auch oft zu tieferer Reflexion, denn die Lernenden wollen mit ihren Kooperationspartnern interagieren. Im Vergleich zu einer einfachen Schreibübung wird es bei der Online-Übung wichtiger, Inhalte und Kontexte genauer zu erklären. Denn wenn die Leserschaft in einem anderen Land und Kulturkreis wohnt, dann

entstehen der Anreiz und auch die Notwendigkeit, zum Beispiel Traditionen genauer zu beschreiben.

interkulturelles Arbeiten

Ziel der kooperativen Unterrichtsprojekte ist zwar der Einsatz von Deutsch als Kommunikationssprache. Gleichzeitig soll jedoch auch ein interkultureller Austausch zwischen den Lerngruppen gefördert werden. Durch den Einsatz einer digitalen Vernetzung zwischen den Gruppen wird ein schneller und persönlicher Zugang zu Deutschlernenden in anderen Ländern ermöglicht, der bei manchen Gruppen auch über das Ende der eigentlichen Projektarbeit bestehen bleibt.

kreatives Arbeiten

Strasser (2014a) verweist darüber hinaus auf das kreative Potenzial digitaler Medien, denn sowohl Lehrende als auch Lernende können dadurch weitere Lern- und Unterrichtsmaterialien erstellen.

Alles in allem könnte man sagen, dass den Lernenden durch die digitale Darbietung der kooperativen Unterrichtsprojekte zusätzliche Angebote für aktive Teilnahme in Lernprozessen zur Verfügung gestellt werden.

Zusammenfassung

In diesem Teilkapitel haben wir die digitale Verzahnung der Lehr- und Lernwelten näher untersucht. Wir haben überlegt, was Verzahnung ist und anhand von Beispielen erläutert, wie man analoge und digitale Lernaktivitäten sinnvoll miteinander verzahnen kann und wie sich Planungsprozesse durch den Einsatz digitaler Medien ändern müssen.

Folgende Faktoren sollten dabei beachtet werden:

- Die (soziale) Präsenz der Lehrkraft ist erforderlich.
- Die Unterrichtsplanung sollte lernweltübergreifend sein, sodass Online- und Präsenzphasen als gleichwertig betrachtet werden.
- Die Zuhilfenahme der Lernprodukte aus den Online-Phasen kann bei der Vorbereitung der Präsenzphase nützlich sein.
- Die Unterrichtsplanung sollte klar formulierte Lernziele, transparente Arbeitsaufträge und methodisch sinnvolle Progression beinhalten.
- Der Wechsel zwischen verschiedenen Arbeits- und Sozialformen, Online- und Präsenzphasen, verschiedenen Medien und Ressourcen sollte lernförderlich sein.
- Feedback (individuell oder für die gesamte Gruppe) kann eine Möglichkeit der Verzahnung sein.
- Die Auswahl und der Einsatz digitaler Medien müssen sich an der Medienkompetenz der Lernenden und der Lehrkraft sowie an der verfügbaren technischen Ausstattung orientieren.

Anhand einiger Beispiele haben wir verdeutlicht, wie durch Verzahnung ein nachhaltiger Unterricht entstehen kann.

Am Beispiel der kooperativen Unterrichtsprojekte haben wir uns abschließend überlegt, wie sich die Partizipation in Lernprozessen durch den Einsatz digitaler Medien ändert.

3.4 Entwicklung einer digitalen Unterrichtssequenz

Vielleicht würden Sie nun gerne auch versuchen, die bisher gesammelten Ideen und Konzepte im Hinblick auf Ihren Lehr- und Lernkontext weiter zu entwickeln? Womöglich möchten Sie systematische, aber weder technisch noch zeitlich aufwendige erste Schritte bei der Entwicklung mediengestützter Unterrichtssequenzen machen?

In diesem Teilkapitel überlegen Sie,

- in welchen Unterrichtsphasen man digitale Medien einsetzen kann,
- worauf man beim Einsatz von digitalen Medien achten muss.

Schließlich können Sie reflektierend auf Ihre Erkenntnisse in dieser Einheit zurückblicken und die wichtigsten Punkte zusammenfassen.

3.4.1 In welchen Unterrichtsphasen kann man digitale Medien zum Sprachenlernen einsetzen?

In den bisherigen Teilkapiteln haben wir uns bereits einige Beispiele für den Einsatz digitaler Medien in den sechs hybriden Lernszenarien (Online Lernen, Blended Learning, digitale Medien im Präsenzunterricht, mobiles Lernen, spielbasiertes Lernen, informelles Lernen) angesehen. Hier wurden digitale Medien an verschiedenen Stellen innerhalb und außerhalb des Unterrichts benutzt.

Wir haben uns in Teilkapitel 3.1 auch mit diversen mediengestützten Unterrichtseinstiegen beschäftigt. Digitale Medien lassen sich natürlich auch in allen anderen Unterrichtsphasen einsetzen. Von der Einstiegsphase über die Erarbeitungs- bis hin zur Anwendungsphase können verschiedenste Medien genutzt werden, die den Unterricht abwechslungsreicher machen.

Das möchten wir Ihnen anhand einer Unterrichtsplanung verdeutlichen. Sie haben in Aufgabe 22 bereits drei Unterrichtsmitschnitte zum Thema Werbung gesehen und in Aufgabe 45 einen Ausschnitt, nämlich die Einstiegsphase, der dazugehörigen Unterrichtsplanung unter die Lupe genommen.

Hier sind noch einmal die Informationen dazu:



Ort, Jahr	Goethe-Institut Amsterdam, 2012
Zielgruppe	junge Erwachsene auf Niveau B1
Lehrkraft	Julia Heydorn
Medien	IWB, Apple TV und Tablet (App Jot!)

Im Folgenden können Sie sich die gesamte Planung ansehen.

Zeit:	Teilernziel	Lernaktivität	Sozial- und Arbeitsform	Lernmaterial	Medien/Hilfsmittel	Lehraktivität
15 Min.	<p>Einstieg: Umfrage zur Werbung</p> <p>Die Lernenden können ihre Meinung zum Thema Werbung äußern.</p>	<p>Die Lernenden bearbeiten die Umfrage und diskutieren anschließend die Ergebnisse zunächst in Partnerarbeit und dann im Plenum.</p>	<p>Partnerarbeit; anschließend Diskussion im Plenum</p>	<p>Link zur Umfrage: https://de.surveymonkey.com/s/38CG8VR</p>	<p>Tablet QR-Code zur Umfrage auf dem IWB</p>	<p>Die Lehrkraft fordert die Lernenden auf, die Umfrage durch Scannen des QR-Codes zu öffnen und diese zu bearbeiten. Bei Schwierigkeiten gibt die Lehrkraft Ratschläge und technische Hilfestellungen, versucht allerdings die Lernenden weitestgehend selbstständig an der Umfrage arbeiten zu lassen.</p>
15 Min.	<p>Erarbeitung: Werbespot Frau Antje</p> <p>Einführung der App Jot!</p> <p>Die Lernenden können Punkte benennen, die ihrer Meinung nach für die Bewerbung niederländischer Produkte auf dem deutschen Markt wichtig sind. Die Lernenden kennen die Basisfunktionen der App Jot!</p>	<p>Die Lernenden sammeln in der App gemeinsam Stichpunkte zur Fragestellung: 'Was sollte in einem deutschen Werbespot für niederländische Produkte unbedingt vorkommen?' Nachdem die Lernenden Stichpunkte gesammelt haben, werden die Ergebnisse auf das IWB projiziert und kurz besprochen. Die Lernenden sehen anschließend über die Tablets den Werbespot von Frau Antje und gleichen ihre eigenen Ideen mit der tatsächlichen Umsetzung im Werbespot ab.</p>	<p>Gruppenarbeit</p>	<p>Werbespot Frau Antje Werbespot: https://www.youtube.com/watch?v=HQUUU8v75CA</p>	<p>IWB Tablets → App Jot! (Die App erlaubt, dass alle Lernenden gleichzeitig an einem Dokument arbeiten und Ideen sammeln. Diese Übung dient der Einführung in die App Jot!, die im weiteren Stundenverlauf verwendet werden soll.)</p>	<p>Die Lehrkraft öffnet die App Jot! über das Apple-TV und gibt eine kurze Einführung in ihre Basisfunktionen. Danach fordert sie die Lernenden auf, die App auf den Tablets zu öffnen und eine Live Session zu betreten. Die Lehrkraft hilft bei Schwierigkeiten mit der App, erklärt, was es mit Frau Antje auf sich hat.</p>
15 Min.	<p>Erarbeitung: Brainstorming zu Bildimpuls</p> <p>Die Lernenden können die Eigenschaften bestimmter Personengruppen beschreiben. Die Lernenden kennen die Bedeutung des Begriffs Spießer.</p>	<p>Die Lernenden schauen sich das Bild an und sammeln gemeinsam Ideen darüber, welche Personengruppen auf einem Bauwagenplatz und welche in einem Einfamilienhaus wohnen und welche Eigenschaften diese charakterisieren. Die Ideen der beiden Gruppen werden anschließend vorgestellt – die Lehrkraft führt den Begriff Spießer zur Charakterisierung der Einfamilienhaus-Personengruppe und als Vorentlastung des Landesbausparkassen (LBS)-Werbespots ein.</p>	<p>Gruppenarbeit Dreiergruppen</p>	<p>Bilder: Bauwagenplatz, Einfamilienhaus-Idylle</p>	<p>Arbeitsblatt Tablets → App Jot! mit Live Sharing Sessions</p>	<p>Es werden zwei Gruppen gebildet. Die Lehrkraft teilt jeder Gruppe ein Arbeitsblatt mit Zugang zu jeweils einer Live Sharing Session in der App Jot! aus. In den beiden Sessions befinden sich zwei unterschiedliche Bilder (ein Bauwagenplatz aus dem Landesbausparkassen-Werbespot und ein Bild einer Einfamilienhausidylle). Falls notwendig, gibt die Lehrkraft Hilfestellung und steht bei Fragen zur Verfügung. Die Lehrkraft führt die Ergebnisse zusammen und führt die Begriffe Spießer (spießig) versus alternativ ein.</p>

15 Min.	<p>Erarbeitung: Analyse Werbespot/-plakat</p> <p>Die Lernenden können einen Werbespot analysieren.</p>	Die Lernenden scannen die QR-Codes auf den Arbeitsblättern, sehen sich das Video an und diskutieren in ihrer Gruppe die Leitfragen.	Gruppenarbeit Dreiergruppen	<p>Werbespot auf YouTube Landesbausparkasse (LBS) – Bausparen: Werbespot: http://www.youtube.com/watch?v=SKfYu807NA Plakat: http://thinkingdong.com/wp-content/uploads/LBS_spiesser.jpg</p> <p>Werbespot auf YouTube</p>	Arbeitsblatt	Falls notwendig gibt die Lehrkraft Hilfestellung und steht bei Fragen zur Verfügung.
10 Min.	<p>Ergebnissicherung: Plenumsdiskussion und Erstellen einer Mindmap zum Thema Werbung am IWB</p> <p>Die Lernenden können benennen, was für eine gute Werbung wichtig ist.</p>	Nachdem die Lernenden sich in Gruppen den Werbespot angesehen und die Diskussionsfragen beantwortet haben, werden die Ergebnisse aus der Gruppenarbeit im Klassengespräch und mithilfe einer Mindmap (Was ist wichtig für eine gute Werbung?) am IWB gesammelt.	Plenum	IWB → Mindmap	Die Lehrkraft leitet das Gespräch und entwickelt gemeinsam mit den Lernenden am IWB eine Mindmap zum Thema Werbung.	
25 – 30 Min.	<p>Erarbeitung: Vorbereitung einer Produktpräsentation</p> <p>Die Lernenden können Präsentationen für ihr Produkt erarbeiten.</p>	Die einzelnen Gruppen erhalten Arbeitsblätter mit QR-Codes zu verschiedenen Produkten aus einem Online-Katalog. Außerdem sind in der App Jot! Live Sharing Sessions vorbereitet, in denen bereits Fotos der Gegenstände, die beworben werden sollen, hochgeladen sind. Die Lernenden sehen sich die Produktwerbung an und bereiten anschließend mit den Fotos in der App Jot! eine eigene Produktpräsentation vor.	Gruppenarbeit	Für jede Gruppe ein Arbeitsblatt mit einem anderen Produkt aus einem Online-Katalog / App Jot!	Die Lehrkraft steht bei Fragen zur Verfügung und hilft bei technischen Schwierigkeiten. Sie kann außerdem über das eigene Tablet in das Erstellen der Präsentationen eingreifen.	
15 Min.	<p>Ergebnissicherung: Präsentation der Produkte</p> <p>Die Lernenden können ihr Produkt präsentieren.</p>	Die Lernenden präsentieren ihr Produkt. Dabei wird die erstellte Präsentation über das Apple-TV ans IWB projiziert.	Plenum	Apple-TV IWB	Die Lehrkraft moderiert und steht bei Fragen zur Verfügung.	
5 Min.	<p>Abschluss der Stunde:</p> <p>Hausaufgabe: Produktverkauf im „Webshop“</p>	Die Lernenden laden die erstellten Produkte zunächst auf den WebDAV-Server und dann auf die Lernplattform in den „Webshop“.	Plenum	WebDAV-Server „Webshop“ auf der Lernplattform (Aktivität Datenbank mit Kommentarfunktion)	Nach den Produktpräsentationen weist die Lehrkraft darauf hin, dass die beworbenen Produkte als Hausaufgabe im „Webshop“ auf der Lernplattform bewertet und bestellt werden. Die Lehrkraft hilft beim Hochladen der Dateien auf den WebDAV-Server und auf die Lernplattform.	

Wenn Sie möchten, können Sie sich als Hilfestellung auch noch einmal die dazugehörigen Unterrichtsmitschnitte ansehen.

Aufgabe 56



Sehen Sie die Sequenzen 1 bis 3 von *Goethe-Institut Amsterdam*.

Sehen Sie sich die Unterrichtsplanung mit den einzelnen Lernschritten an und beantworten Sie die folgenden Fragen.



In welchen Unterrichtsphasen benutzen die Lehrkraft oder die Lernenden digitale Medien?	Wie stellt die Lehrkraft sicher, dass die Lernenden kompetent mit den dafür notwendigen digitalen Medien umgehen können?
In der Einstiegsphase benutzen die Lernenden Tablets und einen QR-Code, um eine Umfrage zu bearbeiten.	Die Lehrkraft hat im Vorfeld eine Umfrage online angelegt und stellt diese den Lernenden mithilfe eines QR-Codes zur Verfügung. Bei Schwierigkeiten gibt die Lehrkraft Ratschläge und technische Hilfestellung.

Für einen erfolgreichen Fremdsprachenunterricht ist es wichtig, dass man die richtigen Schnittstellen zwischen digitalen Medien und Sprachvermittlung findet. In unserem Beispiel wechseln sie sich auf natürliche Art ab. So führt die Lehrkraft zum Beispiel die App *Jot!* ein und die Lernenden können diese auf den Tablets direkt ausprobieren. Dieser Wechsel kann genauso zum selbstverständlichen Ablauf eines Unterrichts gehören wie der Gebrauch von digitalen Lehrwerken auf dem IWB oder das Hochladen der Hausaufgabe auf eine Lernplattform.

In unserem Beispiel setzt die Lehrkraft Julia Heydorn Medien für unterschiedliche Zwecke ein. In Kapitel 2 hatten wir bereits gesehen, wie didaktisch-methodische Prinzipien durch den Einsatz digitaler Medien gefördert werden. In der nächsten Aufgabe haben Sie Gelegenheit, die praktische Anwendung zu reflektieren.

Aufgabe 57

Wählen Sie ein oder zwei der Prinzipien aus und überlegen Sie, wie die Lehrkraft diese Prinzipien durch den Einsatz digitaler Medien fördert. Sie können auch die Indikatoren der Prinzipien zu Ihrer Beschreibung benutzen.

didaktisch-methodisches Prinzip	Wie wird es durch den Einsatz digitaler Medien gefördert?
Interaktionsorientierung	
Lerneraktivierung	
Handlungsorientierung	
interkulturelle Orientierung	
Lernerautonomie	

Vielleicht hat die Arbeit mit dieser Unterrichtsplanung Sie ermutigt, selbst erste Schritte bei der Entwicklung mediengestützter Unterrichtssequenzen zu machen. Wie und wo könnten Sie beginnen?

Wir hatten Ihnen bereits einige Open Educational Resources (OERs) vorgestellt, die den Arbeitsaufwand, der durch den Einsatz digitaler Medien entstehen kann, auch in einem zeitlich sinnvollen Rahmen halten. An dieser Stelle möchten wir Ihnen eine weitere kostenlose, aber benutzerfreundliche Ressource vorstellen, und zwar *DigU* (<http://digu.goethe.de/>).

DigU – digital Unterrichten

DigU (Digital Unterrichten) ist die digitale Datenbank des Goethe-Instituts, die sich vor allem an Lehrkräfte für Deutsch als Fremdsprache richtet und ihnen Anregungen und Materialien für einen mediengestützten Unterricht bietet. Hier findet man eine große Auswahl an einsatzfertigen Einzelaufgaben bis hin zu ganzen Unterrichtssequenzen. Darüber hinaus gibt es auch gerüstartige Aufgabenschablonen, die Sie selbst mit passenden Lerninhalten füllen können sowie eine hilfreiche Übersicht verschiedener Werkzeuge, die Sie bei der Umsetzung zur Hand nehmen können.

DigU ermöglicht Lehrkräften einen systematischen Einstieg in die Planung. Gleichzeitig besteht jedoch auch Spielraum für die Lehrenden, Vorlagen und Ideen zu adaptieren und dem eigenen Lehr- und Lernkontext anzupassen. Ein weiterer Vorteil von *DigU* ist, dass die Datenbank kontinuierlich erweitert und aktualisiert werden kann. Schließlich fördert sie durch die Erstellung eigener Übungen und Aufgaben auch die Medienkompetenz der Lehrenden und Lernenden.

In *DigU* kann man über zwei Suchfunktionen mediengestützte Aufgaben finden:

Mithilfe der Suchfunktion *Aufgabentypologie* findet man Aufgabenvorlagen mit Anregungen, wie man verschiedene Werkzeuge in unterschiedlichen Unterrichtssituationen einsetzen kann. Je nach Zielgruppe, Lernzielen und technischen Rahmenbedingungen müssen die Schablonen mit konkreten Lerninhalten gefüllt werden. Zu jeder Vorlage gibt es generische Aufgabenformulierungen mit Hinweisen, wo und wie die Schablonen angepasst werden müssen. Eine kleine Auswahl möglicher Vorlagen können Sie im Folgenden sehen:

Beispiel 1

Suchfunktion *Aufgabentypologie*

➤ Statistik mithilfe der App Tellagami Edu beschreiben

Die Lernenden erstellen mit der App Tellagami Edu multimedial einen Film zu einer Statistik und präsentieren diesen in der Kleingruppe.

➤ Vor- und Nachteile zu einem vorgegebenen Thema mithilfe der App Tellagami Edu darstellen

Die Lernenden erstellen mit der App Tellagami Edu multimedial einen Film zu einem kontroversen Thema und präsentieren diesen in der Kleingruppe.

➤ Eine Fortsetzungsgeschichte mit WhatsApp schreiben

Die Lernenden schreiben gemeinsam in kurzen WhatsApp-Beiträgen eine Fortsetzungsgeschichte.

Die Aufgabenvorlagen sind mit Beispielaufgaben verlinkt und bilden so kleine inhaltlich und strukturell abgeschlossene Lerneinheiten. Anhand von Informationen zum Schwierigkeitsgrad der Aufgaben für die Lernenden kann die Lehrkraft schnell einschätzen, ob eine Aufgabe umsetzbar ist.

Schauen Sie sich nun eine konkrete Aufgabenvorlage an:

Titel	Eine Fortsetzungsgeschichte mit <i>WhatsApp</i> schreiben
Kurzbeschreibung	Die Lernenden schreiben gemeinsam in kurzen <i>WhatsApp</i> -Beiträgen eine Fortsetzungsgeschichte.
Lernziel	Die Lernenden können Wortschatz und Strukturen adäquat anwenden und können auf Beiträge von anderen eingehen.
technische Voraussetzungen	Außerhalb des Präsenzunterrichts haben Lernende Zugang zum Internet. Lernende verfügen über mobile Endgeräte (BYOD).
Vorbereitung	Die Lehrkraft legt eine <i>WhatsApp</i> -Gruppe an und wählt einen geeigneten Startimpuls (einen Satz, ein Bild o.ä.) für die Geschichte. Die Lehrkraft erstellt alle nötigen Anleitungen und Arbeitsanweisungen und legt, wenn notwendig, die Reihenfolge der <i>WhatsApp</i> -Beiträge fest.
Durchführung und Betreuung	Aktivität der Lehrkraft: Die Lehrkraft verfolgt die Aufgabe und hilft bei Fragen. Aktivität der Lernenden: Die Lernenden laden <i>Whatsapp</i> auf ihre mobilen Endgeräte und werden von der Lehrkraft in der <i>WhatsApp</i> -Gruppe vernetzt. Sie ergänzen die Fortsetzungsgeschichte mit je ein bis zwei Sätzen.
Empfehlungen zum Einsatz	Die Aufgabe eignet sich besonders zur Einübung und zur Festigung von neu gelerntem Wortschatz. Die Aufgabe lässt sich gut am Ende einer Unterrichtssequenz als Hausaufgabe (mobiles Lernen) einsetzen. Optional können die Lernenden auch gleichzeitig an mehreren Geschichten schreiben.
Aufgabenstellung	Sie möchten mit <i>WhatsApp</i> eine Fortsetzungsgeschichte schreiben. 1. Laden Sie die App <i>WhatsApp</i> auf Ihr Handy oder Tablet. 2. Ihre Lehrkraft hat eine <i>WhatsApp</i> -Gruppe angelegt. Folgen Sie dieser Gruppe. 3. Wie könnte die Geschichte weitergehen? Reagieren Sie auf die Beiträge der anderen Lernenden.

Aufgabe 58



Überlegen Sie, wie Sie diese Aufgabenvorlage bei einer Ihrer Lerngruppen verwenden könnten. Was genau müssten Sie adaptieren? Begründen Sie Ihre Wahl und diskutieren Sie mit Kolleginnen und Kollegen mögliche Einsatzformen in Ihrem Lehr- und Lernkontext.

Die zweite Suchmöglichkeit in *DigU* ist die Suchfunktion *Unterrichtssequenzen*. Hier kann man, wie in Beispiel 2 verdeutlicht wird, eine Reihe einsatzfertiger Lerneinheiten finden. Die Unterrichtssequenzen basieren auf dem task-based language learning (TBLL).

Beispiel 2

Suchfunktion *Unterrichtssequenzen*

➤ Sequenz: Deutschland entdecken: Graffiti in Berlin 148 Minuten - 183 Minuten

Niveaustufe: A2

Aufgabe: Sie sehen zunächst ein paar Bilder von einer Stadt in Deutschland. Sie sollen zusammen mit Ihrem Partner erraten, wo die Bilder gemacht wurden. Dann sehen Sie ein Video von einem Graffiti-Künstler und arbeiten in Partnerarbeit die wichtigen Informationen mit Hilfe eines Arbeitsblattes heraus. Anschließend sollen Sie ein Portrait zu diesem Graffiti-Künstler erstellen. Dieses Portrait sollen Sie dann Ihrer Lerngruppe vorstellen.

➤ Sequenz: Smalltalks – die Kunst der kleinen Worte 245 Minuten - 295 Minuten

Niveaustufe: B2

Aufgabe: Kurze Gespräche (Smalltalks) sind ein wichtiger Bestandteil des Alltagslebens in Deutschland. Für viele ist es aber ein richtiger Problembereich, Smalltalks zu führen. Wie kann man das ändern? Wie kann man leicht und erfolgreich smalltalken? Sie erarbeiten Smalltalks-Strategien, versuchen sich im Smalltalken und erstellen anschließend einen Infospot zum Thema „Smalltalks – die Kunst der kleinen Worte“ mit gesammelten Informationen und Ihren Eindrücken.

➤ Sequenz: Ein Wochenende in München 100 Minuten - 130 Minuten

Niveaustufe: B1

Aufgabe: Viele DaF-Lerner an Ihrem Institut würden gerne eine kurze Reise in eine deutsche Stadt machen. Wie wäre es zum Beispiel mit München? Planen Sie eine kurze Reise nach München und werben Sie dafür an Ihrem Institut mit einem Werbeplakat / Flyer

Jeder Unterrichtssequenz ist eine sprachliche Niveaustufe zugeordnet. Sie enthält einsatzfertige Materialien sowie Informationen zu den Medien und den Kompetenzen, die zur Durchführung notwendig sind.

Aufgabe 59



Wählen Sie eine Unterrichtssequenz aus *DigU* aus. Überlegen Sie, wie viel Zeit Sie investieren müssten, um diese Unterrichtssequenz für eine Ihrer Lerngruppen zu adaptieren. Wie könnten Sie verschiedene Lerntypen ansprechen?

3.4.2 Apps im Unterricht

Apps sind gut geeignet für die Planung und Gestaltung einer Unterrichtssequenz. Im Folgenden möchten wir Ihnen dazu zwei beispielhafte Anwendungen vorstellen. Die erste ist die App *PicCollage*.

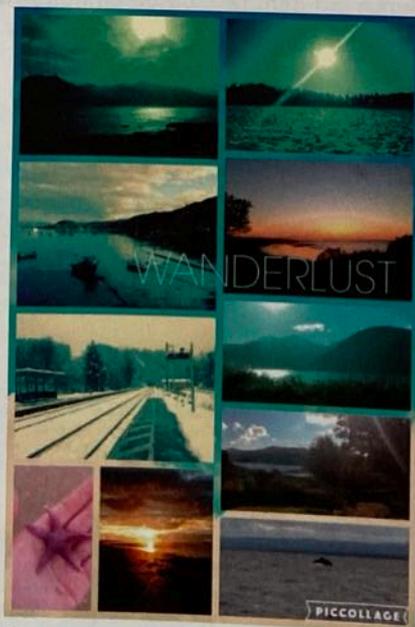
App *PicCollage*



Mit der App *PicCollage* können Lernende auf Smartphones und Tablets eigene Fotocollagen erstellen. Dies geschieht durch das Hinzufügen und Bearbeiten von Text und das direkte Aufnehmen und Einfügen von Fotos. Alternativ kann die Lehrkraft konkretes Bildmaterial zur Verfügung stellen.

Die Bedienung der App ist intuitiv zu erlernen. Diese App kann daher auch auf niedrigen sprachlichen Niveaustufen genutzt werden. Sie verwendet wesentliche Basis-Funktionen des Tablets (z.B. schreiben, Fotos aufnehmen und einfügen sowie mit dem Finger navigieren und Objekte anpassen) und eignet sich aus diesem Grund sehr gut, um in die Arbeit mit dem Tablet einzuführen.

Die Lernenden laden diese App zunächst auf ihr internetfähiges Handy oder Tablet herunter. Dann starten sie die App und öffnen mit Klick auf das Plus-Icon eine neue Collage. Über die Option „Text einfügen“ kann ein neues Textfeld hinzugefügt und bearbeitet werden (angepasst werden können Schriftgröße, -art und -farbe). Mit Klick auf das Kamera-Symbol können Bilder entweder direkt aufgenommen oder aus den gespeicherten Fotos auf dem mobilen Endgerät ausgewählt werden. Die Größe der Fotos und Textfelder kann durch Antippen des jeweiligen Objekts und Auseinander- bzw. Zusammenziehen vergrößert oder verkleinert werden. Bei Bedarf können der Hintergrund der Collage angepasst oder Aufkleber hinzugefügt werden. Nach Fertigstellung der Collage wird sie über das Teilen-Symbol am rechten unteren Bildrand gespeichert.



(Collage: Malin Brash)

Die fertigen Collagen können über **Apple TV** im Plenum vorgespielt und kommentiert oder auch von den Lernenden auf den Server hochgeladen und so als Basis für Anschlussaktivitäten genutzt werden. Sie können jedoch auch über E-Mail, Facebook, Instagram, Twitter oder per echter Postkarte mit ausgewählten Nutzern geteilt werden.

Hier sehen Sie ein Beispiel von zwei Unterrichtsphasen mit der App *PicCollage*:

Beispiel: Unterrichtsphasen mit der App *PicCollage*

Unterrichtsplanung

Klasse/ Kurs: Allgemeinsprachlicher Kurs

Sprachniveau: ab B1

Globales Lernziel: Die Lernenden können über ihre Heimat bzw. über den Begriff Heimat sprechen. Die Lernenden können die Informationen der anderen schriftlich festhalten und der Lern-

gruppe präsentieren.

Lehrwerk: *Tangram* 2B, Kapitel 7; *Schritte International* B1/1, Kapitel 10; *Aspekte* B2, Kapitel 1; *Erkundungen* B2 Kompakt, Kapitel 3

Die Lernenden können die Informationen der anderen schriftlich festhalten und der Lern-

gruppe präsentieren.

Zeit:	Teillernziel	Lernaktivität	Sozial- und Arbeitsform	Lernmaterial	Medien/Hilfsmittel	Lehraktivität
20 Min.	<p>Erarbeitung: Erstellen einer Collage</p> <p>Die Lernenden können über ihre Heimat bzw. über den Begriff Heimat sprechen.</p>	<p>Die Lernenden öffnen in der App <i>PicCollage</i> eine neue Collage und befragen den Partner / die Partnerin zu seiner / ihrer Vorstellung von Heimat. Sie fügen die Antworten in die Collage ein.</p> <p>Im nächsten Schritt nehmen die Lernenden Fotos auf oder fügen Fotos hinzu, die von der Lehrkraft über die Goethe-Cloud zur Verfügung gestellt wurden.</p> <p>Um die Collagen noch ansprechender zu gestalten, können abschließend Aufkleber hinzugefügt und der Hintergrund der Collage verändert werden.</p> <p>Nach Fertigstellung werden die Collagen der Lernenden gespeichert.</p>	Partnerarbeit	Link zur App <i>PicCollage</i> : http://pic-collage.com/	Tablets	<p>Die Lehrkraft fordert die Lernenden auf, die App herunterzuladen, zu öffnen und diese zu bearbeiten.</p> <p>Bei Schwierigkeiten gibt die Lehrkraft Ratschläge und technische Hilfestellung.</p>
20 Min.	<p>Ergebnissicherung:</p> <p>Die Lernenden können ihre Ergebnisse im Plenum präsentieren. Sie können die Informationen der anderen Lernenden schriftlich durch den Einsatz fachspezifischer und lexikalisch adäquater Phrasen festhalten.</p>	<p>Die Lernenden diskutieren die unterschiedlichen Auffassungen von Heimat und vergleichen sie mit den jeweiligen Beschreibungen in den Lehrwerken.</p> <p>Fakultativ/Alternativ:</p> <p>Die Collagen werden über die Fotos auf dem Tablet und die App <i>WebDAVNav+</i> auf eine Lernplattform oder Cloud hochgeladen.</p> <p>Die Lehrkraft stellt die Collagen anschließend auf der Lernplattform zur Verfügung (hier empfiehlt sich die Aktivität Datenbank).</p> <p>Die Collagen können so von den Lernenden zu Hause angesehen und schriftlich kommentiert werden.</p>	Plenum		Apple TV und IWB	<p>Die Lehrkraft moderiert die Diskussion.</p>

Folgendes Arbeitsblatt hat die Lehrkraft benutzt, um ihre Lernenden anzuleiten:



Heimat ist für mich...

Ziel	Sie können über Ihre Heimat sprechen
Niveaustufe	A1 A2 B1 B2 C1 C2
Zeit	40 Minuten
Hilfsmittel	App <i>PicCollage</i> , Smartphone oder Tablet

Sie machen gemeinsam mit Ihrem Partner / Ihrer Partnerin ein Interview zum Thema „Heimat ist für mich...“ und erstellen anschließend eine Collage. Sie durchlaufen folgende Schritte:

- Öffnen Sie die App *PicCollage* und erstellen Sie eine neue Collage.
- Machen Sie ein Foto Ihres Partners / Ihrer Partnerin und fügen Sie es der Collage hinzu.
- Stellen Sie Ihrem Partner / Ihrer Partnerin folgende Fragen:

Heimat ist für mich...

- Wo ist deine Heimat?
- Welche Sprachen werden dort gesprochen?
- Wohnt deine Familie dort?
- Kannst du deine Heimat beschreiben?
- Welche Erinnerung hast du an deine Heimat?
- ...



Wenn Sie fertig sind, wechseln Sie die Interviewrolle und machen eine zweite Collage. Präsentieren Sie anschließend die Collage Ihres Partners / Ihrer Partnerin im Kurs.

Aufgabe 60

Stellen Sie sich vor, dass Sie die App *PicCollage* in Ihrem Lehr- und Lernkontext anwenden möchten.

- Wählen Sie ein didaktisch-methodisches Prinzip aus, das Sie fördern möchten, und planen Sie dann eine Unterrichtsphase (Einstieg, Erarbeitung oder Anwendung). Benutzen Sie dazu die folgende Lehrskizze.

Unterrichtsplanung

Klasse/Kurs: _____

Sprachniveau: _____

Globales Lernziel: _____

Zeit	Teillernziel	Lernaktivität	Sozial- und Arbeitsform	Lernmaterial	Medien/Hilfsmittel	Lehraktivität

Maßnahme/n zur Evaluation: _____

- b) Wenn Sie Zugang zu einer Lerngruppe haben, dann können Sie Ihre Planung ausprobieren. Machen Sie sich dann Notizen zu den folgenden Fragen:

Was ist gut gelaufen?

Wo würden Sie Ihre Planung beim nächsten Mal noch verändern?

Die zweite Anwendung, die wir Ihnen vorstellen möchten, ist die App *Strip Designer*.

App *Strip Designer*



Mit der App *Strip Designer* können Dialoge und kurze Geschichten in Comic Strips oder Bildgeschichten umgewandelt werden. Die App steht nur für Apple-Geräte zur Verfügung und ist auf Englisch erhältlich. Die Bedienung der App ist einfach zu erlernen. Daher kann sie schon auf niedrigen sprachlichen Niveaustufen eingesetzt werden.

Mithilfe der App kann man ein ganzes Comic-Heft selbst zusammenstellen und es später ausdrucken, per E-Mail, Facebook oder Flickr versenden oder auch speichern, um beispielsweise daraus ein Fotobuch drucken zu lassen.

Das Schreiben von Bildgeschichten eignet sich gut für kreative Schreibaufträge und die Arbeit mit Wortschatz (z.B. zur Verwendung von Interjektionen). Lernende können Fotos (Mimik und Gestik) benutzen und Gedanken- oder Sprechblasen zur Beschreibung von Emotionen entwerfen. Auf diese Weise können szenisches Spiel, Sprechen und Schreiben miteinander verbunden werden. Bildgeschichten können auch zur Sicherung des Leseverstehens für Nacherzählungen eingesetzt werden.

Beim Erstellen der Bildgeschichten werden die Bilder aus bisher gespeicherten Fotos des Tablets eingefügt. Um möglichst wenig Zeit mit dem Gestalten von Vorlagen und dem Einbinden von Fotos zu verlieren, empfiehlt sich folgendes Vorgehen: „Create New“ → „Select photos first and the template after“ → und dann können bis zu zehn Fotos aus dem Fotoalbum ausgewählt werden.

Mithilfe der App lassen sich die Fotos einfach und schnell in vorgestaltete Comicvorlagen einfügen. In einem zweiten Arbeitsschritt lassen sich Sprech- oder Gedankenblasen sowie andere Comicelemente in verschiedenen Formen einfügen, um die Geschichte zu erstellen. Alle Elemente lassen sich in Größe und Form an die jeweiligen Texte anpassen. Die fertigen Bildergeschichten können im Kurs auch über Apple TV präsentiert werden und so als Sprech Anlass dienen.



(Collage: Alexandra Lemke, 2016, unter Verwendung von Fotos von Photographee.eu und ESB Professional/shutterstock.com)

Hier ist eine Unterrichtsskizze für den Einsatz der App *Strip Designer*:

Beispiel: Unterrichtsskizze mit der App *Strip Designer*

Unterrichtsplanung

Klasse/ Kurs: Allgemeinsprachlicher Kurs

Sprachniveau: ab B2

Globales Lernziel: Die Teilnehmer können einen Fortsetzungcomic schreiben.
in neu Hauptkurs B2, Lektion 8; *Erkundungen* B2, Kapitel 5

Lehrwerk:

Zeit:	Teillernziel	Lernaktivität	Sozial- und Arbeitsform	Lernmaterial	Medien/ Hilfsmittel	Lehraktivität
15 Min.	Erarbeitung: den Beginn eines Comics lesen Die Lernenden können den Input-Text verstehen und zur Weiterarbeit nutzen.	Die Lernenden lesen den Anfang eines Comics.	Einzelarbeit; danach Kleingruppen	verschiedene Comics		Die Lehrkraft fordert die Lernenden auf, einen Comic auszuwählen und den Beginn zu lesen. Bei sprachlichen Schwierigkeiten hilft die Lehrkraft.
45 Min.	Erarbeitung: die Fortsetzung des Comics planen und umsetzen Die Lernenden können sich in der Zielsprache über die Fortsetzung der Handlung verständigen, diese planen und umsetzen. Die Lernenden kennen die Basisfunktionen der App <i>Strip Designer</i> .	Die Lernenden planen, wie der Comic sein könnte. Die Fortsetzung der Handlung wird in den Kleingruppen mithilfe der App <i>Strip Designer</i> umgesetzt. Die Lernenden fügen Fotos und Gedanken- oder Sprechblasen ein.	Kleingruppen		Tablets mit App <i>Strip Designer</i>	Die Lehrkraft fordert die Lernenden auf, die App <i>Strip Designer</i> auf ihrem Tablet zu öffnen. Bei technischen Schwierigkeiten hilft die Lehrkraft. Die Lehrkraft moderiert und steht bei Fragen zur Verfügung.
10 Min.	Ergebnissicherung: Präsentation der Ergebnisse Die Lernenden können ihre Comics präsentieren.	Die Lernenden stellen ihre Comics vor. Die Lehrkraft stellt die Comics im Anschluss auf der Lernplattform ein. Die Lernenden sehen die Comics zu Hause an und können die Arbeiten gegenseitig kommentieren.	Plenum		Tablets; AppleTV; IWB Lernplattform	Die Lehrkraft moderiert und hilft wo notwendig. Im Anschluss lädt sie die Comics über die App <i>WebDAV/Nav+</i> in die Goethe-Cloud und stellt sie auf der Lernplattform ein.

Aufgabe 61

Vergleichen Sie die beiden Unterrichtsskizzen unter folgender Fragestellung: Welche Vorteile sehen Sie durch den Einsatz der Apps? Ergänzen Sie die Tabelle.

App PicCollage	App Strip Designer
fördert kreativen Umgang mit Sprache und Fotos, kann individuelle Einstiege in das Thema ermöglichen, ...	fördert szenisches Spiel, Sprechen und Schreiben, ...

Kriterien zum Einsatz von Apps im Unterricht

Apps bereichern das Lernen und können es effektiver, interaktiver und abwechslungsreicher gestalten. Es ist jedoch für Lehrkräfte oft schwierig, sich angesichts der Fülle von LernApps zu orientieren. Welche sind medienpädagogisch am besten geeignet? Welche erfüllen die Lernziele am effektivsten? Die folgenden Kriterien und dazugehörigen Fragen können bei der Auswahl helfen:

Kriterien zum Einsatz von Apps im Unterricht	Fragen, die man als Lehrkraft stellen sollte
Nutzerfreundlichkeit und Eignung für die Zielgruppe	Kann man die App schnell nutzen? Ist sie einfach und intuitiv zu bedienen? Ist die App häufiger verwendbar? Wenn ja, in welchem Unterrichtskontext? Sind die Benutzeroberfläche, Inhalte und das Design für die Alters- bzw. Lerngruppe geeignet? Ist sie ansprechend gestaltet?
Anmeldung und Preis	Müssen sich die Lernenden selbst registrieren? Können Lernende eine App gemeinsam benutzen? Wie teuer ist die App?
Dokumentation des Lernfortschritts	Inwieweit eröffnet die App den Lernenden neue Lernmöglichkeiten? Wird das Lernziel über die App erreicht und dokumentiert? Wenn ja, wie? Inwieweit baut die App auf Vorkenntnisse der Lernenden auf? Gibt es Informationen darüber, welche Aufgaben bearbeitet wurden, wo Fehler gemacht wurden, wie viel Zeit für die Lösung von Aufgaben benötigt wurden? Gibt es Möglichkeiten zum Feedback?
Authentizität	Würden Muttersprachler die App verwenden?
weitere Lernhilfen	Gibt es kleinschrittige Lernhilfen, wenn Fehler gemacht wurden? Werden spielerische Elemente verwendet? Enthält die App mehrere Schwierigkeitsgrade für Benutzer mit unterschiedlichen Leistungsniveaus?
Benutzung verschiedener Wahrnehmungskanäle	Unterstützt die App die Benutzung verschiedener Wahrnehmungskanäle, z.B. Wahrnehmung über die Ohren, über die Augen, durch Gespräch und in Interaktion mit anderen, durch Berührung oder Bewegung usw.? Können die Lernenden die Benutzeroberfläche personalisieren?
Förderung von Interaktivität und Kommunikation zwischen den Lernenden	Können die Lernenden selbstständig mit der App arbeiten? Fördert sie die Kommunikation und Interaktion zwischen den Lernenden? Kann die App für weiterführendes Lernen eine Brücke zwischen dem Unterricht und dem außerschulischen Alltag schlagen?

Sie haben nun verschiedene Ressourcen, Anwendungen und Apps kennengelernt und vielleicht auch schon einige ausprobiert und evaluiert. Vielleicht haben Ihre Lernenden oder auch Kolleginnen und Kollegen noch weitere Möglichkeiten empfohlen? Es ist lohnenswert, die unterschiedlichen Optionen zu sammeln und zu evaluieren, sodass Sie auf einem aktuellen Wissensstand bleiben und Ihren Lernenden schnell und gezielt Ressourcen, Anwendung und Materialien empfehlen können.

Literatur zum Weiterlesen



Wenn Sie weitere Informationen zu Apps, die man im Unterricht nutzen könnte, suchen, dann empfehlen wir den Weblog <http://mit80appsumdiewelt.blogspot.co.uk/>. Hier beurteilen Medienpädagogen aktuelle Apps und geben Empfehlungen für deren Einsatz im Unterricht.

Eine Zusammenstellung verschiedener Apps und Anwendungswerkzeuge für den Unterricht kann man auch in folgendem „digitalen Werkzeugkasten“ finden: <http://magazin.sofatutor.com/lehrer/2016/05/02/digitaler-werkzeugkasten-apps-und-tools-fuer-den-unterricht/>

Kriterien zum Einsatz von Apps im Fremdsprachenunterricht werden bei Strasser (2014a) thematisiert.

Aufgabe 62

Erstellen Sie eine Liste der Ressourcen und Anwendungen, die Ihnen für Ihren Lehr- und Lernkontext am effektivsten erscheinen. Wenn Sie diese bereits verwendet haben, halten Sie fest, ob diese Medien Ihre Erwartungen und die Ihrer Lernenden auch in der Praxis erfüllt haben.

Ressourcen/Apps	Erfolg in der Praxis

Abschließend sollten Sie auch noch reflektieren, worauf Sie bei Ihrem künftigen Einsatz digitaler Medien Wert legen möchten.

In Teilkapitel 2.5 haben wir die Auswirkungen digitaler Medien auf die Rolle der Lehrkraft reflektiert und folgende Punkte festgehalten:

- Die Lehrkraft wird zum Lernberater / zur Lernberaterin.
- Die Lehrkraft muss über ein breites Methodenspektrum und mediendidaktische Kompetenzen verfügen.
- Die Lehrkraft muss soziale Präsenz zeigen.
- Die Lehrkraft muss gleichzeitig einen Teil der Verantwortung für den Lernprozess an die Lernenden übertragen.

In Kapitel 3 haben wir noch folgende Punkte hinzugefügt:

- Die Lehrkraft muss eine gelungene Verzahnung der Online- und Präsenzphasen gewährleisten.
- Die Lehrkraft muss dafür sorgen, dass der Einsatz digitaler Medien dazu dient, die didaktisch-methodischen Prinzipien, vor allem die Handlungsorientierung, zu fördern. Die Lernenden sollen dazu befähigt werden, kommunikative Aufgaben zu bewältigen.
- Die Lehrkraft sollte die Medienkompetenzen der Lernenden fördern.

In der folgenden Aufgabe sollen Sie nun die Erfahrungen, die Sie im Laufe der Einheit oder bereits vorher im hybriden Unterricht gesammelt haben, noch einmal konkret mit dieser veränderten Rolle der Lehrkraft zusammenbringen und in Form von Leitfragen formulieren.

Aufgabe 63

Formulieren Sie in jeder Kategorie mindestens zwei weitere Leitfragen, auf die Sie beim zukünftigen Einsatz digitaler Medien in Ihrem Lehr- und Lernkontext achten wollen.

Kategorien	Leitfragen
technische Leitfragen	<i>Welche technischen Voraussetzungen gibt es zum Einsatz der gewählten Medien? Beherrsche ich die Medien, die ich einsetzen will, auch kompetent?</i>
mediendidaktische Leitfragen	<i>Kann ich das Lernziel, das ich bisher ohne digitale Medien erreicht habe, besser oder effektiver mit einer mediengestützten Aktivität erreichen?</i>
Leitfragen zur Unterrichtsplanung	<i>Was will ich erreichen? Wo stehen meine Lernenden? Was tun die Lernenden, um das Lernziel zu erreichen?</i>
Leitfragen zur Lernerbetreuung	<i>Wo und wie viel Unterstützung benötigen die Lernenden? Wie kann ich meine Lernenden autonom arbeiten lassen, aber gleichzeitig soziale Präsenz zeigen?</i>
urheberrechtliche Leitfragen	<i>Benutze ich Materialien, die andere Personen erstellt haben? Wissen meine Lernenden, wie Informationen aus dem Internet zu handhaben sind?</i>

Zusammenfassung

In diesem Kapitel haben wir gemeinsam überlegt, zu welchen Zielen digitale Medien innerhalb und außerhalb des Unterrichts benutzt werden. Sie haben darüber nachgedacht, welche Medien in Ihrem Lehr- und Lernkontext eingesetzt werden könnten und ihre praktische Anwendung mithilfe der didaktisch-methodischen Prinzipien geplant und erprobt.

Wir haben Ihnen dazu verschiedene kostenlose Ressourcen vorgestellt, die sich mit wenig Zeitaufwand oder Medienkompetenz in den Fremdsprachenunterricht integrieren lassen, und Sie ermutigt, eine Liste mit den effektivsten Anwendungen für Ihren Lehr- und Lernkontext zu erstellen.

4 Praxiserkundungsprojekte planen

Abschließend möchten wir Sie darin unterstützen, ein Praxiserkundungsprojekt zu planen und durchzuführen.

Das **Praxiserkundungsprojekt** ist ein wichtiges Instrument für Ihre Professionalisierung als Lehrkraft. Mit dem Praxiserkundungsprojekt untersuchen Sie einen Aspekt des Unterrichts, der Ihnen persönlich wichtig ist oder der für Sie neu oder interessant ist.

In diesem Kapitel geben wir Ihnen Anregungen und Ideen, wie Sie alleine oder gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen Ihren Unterricht mit Blick auf digitale Medien reflektieren können.

Ziel der Praxiserkundung ist, dass Sie

- sich diejenigen Fragen, die Sie mit Blick auf die Arbeit mit digitalen Medien im Sprachunterricht besonders beschäftigt haben, bewusstmachen,
- durch die Erkundung einer dieser Fragen neue Wege und Ideen für die Unterstützung Ihrer Lernenden im Sprachlernprozess und für die Planung Ihres Unterrichts entwickeln können.

Damit Sie sich für ein Praxiserkundungsprojekt im Zusammenhang mit den Inhalten dieser Einheit entscheiden können, schlagen wir vor, dass Sie zunächst zurückblättern und die Anwendungsbeispiele sowie Ihre Notizen nochmal durchgehen.

Aufgabe 64



Sehen Sie sich noch einmal Ihre Notizen und Arbeitsblätter an und erinnern Sie sich an die Gespräche mit Ihren Kolleginnen und Kollegen. Notieren Sie.

Für mich war in dieser Einheit neu:

Besonders interessant finde ich:

Nicht zustimmen kann ich:

Ich möchte mehr wissen über:

Basierend auf Ihren Reflexionen und Anregungen aus dieser Einheit erstellen Sie eine konkrete Fragestellung, die Sie in Ihrem Unterricht ausprobieren können.

Weitere Hilfen für die Durchführung eines Praxiserkundungsprojekts finden Sie auf der Internetseite zur Fort- und Weiterbildungsreihe *Deutsch Lehren Lernen* unter www.goethe.de/dll.

Bevor wir Ihnen einige Anregungen für Ihr Praxiserkundungsprojekt geben, wollen wir die in Kapitel 2 und 3 erarbeiteten Kriterien für einen effektiven Einsatz digitaler Medien im Unterricht Revue passieren lassen.

Kriterien für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht

In Bezug auf die Rolle der Lehrkraft

- Die (soziale) Präsenz der Lehrkraft ist erforderlich, unabhängig vom Medium.
- Die Lehrkraft muss über ein breites Methodenspektrum und mediendidaktische Kompetenzen verfügen.
- Die Lehrkraft muss einen Teil der Verantwortung für den Lernprozess an die Lernenden übertragen und wird auch zum Lernberater.
- Die Lehrkraft muss dafür sorgen, dass der Einsatz digitaler Medien dazu dient, die didaktisch-methodischen Prinzipien, vor allem die Handlungsorientierung, zu fördern. Die Lernenden sollen dazu befähigt werden, kommunikative Aufgaben zu bewältigen.
- Die Lehrkraft konzentriert sich auf die Umsetzung des Lernziels, der Medieneinsatz ist Mittel zu diesem Zweck.

In Bezug auf die Technik

- Digitale Medien einsetzen, um zu lernen, statt den Umgang mit digitalen Medien zu erlernen: *use to learn* statt *learn to use*;
- Auswahl und Einsatz digitaler Medien orientiert sich an der Medienkompetenz der Lernenden und der Lehrkraft sowie an der verfügbaren technischen Ausstattung.
- Anwendungen mit Fokus auswählen: kooperatives Lernen, Binnendifferenzierung, autonomes Lernen, Automatisierung, Transfer;
- vorhandene mobile Endgeräte in den Unterricht integrieren;
- einfache, wenig komplexe Anwendung in den Unterricht integrieren;
- Konzentration auf wenige und vielfältig einsetzbare Software-Anwendungen (Apps).

In Bezug auf die Lernenden

- Sinn und Zweck des Einsatzes digitaler Medien mit den Lernenden besprechen und Lernstrategien vermitteln;
- Angemessenheit des digitalen Mediums für das Lernziel beleuchten;
- antizipierbare Hürden mitbedenken;
- Lernende als Individuum betrachten, Differenzierung ermöglichen;
- transparente Lernprogression durch Digitalisierung erklären und nutzen.

In Bezug auf die Verzahnung

- Die Unterrichtsplanung lernweltübergreifend anlegen, sodass Online- und Präsenzphasen als gleich wichtig betrachtet werden;
- Lernerprodukte zur Verzahnung nutzen, d.h. Lerninhalte aus der Online-Phase im Präsenzunterricht aufgreifen und umgekehrt;
- Unterrichtsplanung beinhaltet klar formulierte Lernziele, transparente Arbeitsaufträge und eine methodisch sinnvolle Progression.
- Wechsel zwischen verschiedenen Arbeits- und Sozialformen, Online- und Präsenzphasen;
- Feedback (individuell oder für die gesamte Gruppe) als eine Möglichkeit der Verzahnung.

Nachdem Sie zum Abschluss dieser Einheit die Kriterien zusammengefasst und reflektiert haben, überlegen Sie sich im nächsten Schritt eine konkrete Fragestellung. Die Philosophie dieses Fortbildungsprogramms ist, die Wichtigkeit Ihres Handlungswissens hervorzuheben, also Ihre Kenntnisse aus dem Unterricht als Ausgangspunkt für den Fortbildungsprozess zu nehmen. Wissenschaftliche Erkenntnisse liefern Anstöße und sollen im Rahmen der Praxiserkundung durch Sie in Ihrem Unterrichtskontext überprüft werden.

Klein, aber fein!

Erinnern Sie sich an Kapitel 1: Hier haben wir über die unterschiedlichen Formate hybriden Lernens gesprochen und die Voraussetzungen in Ihrem Klassenraum diskutiert. Wenn Sie sich eine Praxiserkundungsfrage aussuchen, sollten Sie zunächst überlegen, welche Rahmenbedingungen bei Ihnen vorliegen. Suchen Sie sich eine Frage aus, die nicht zu komplex und aufwendig in der Durchführung ist.

Im Folgenden wollen wir Ihnen einige Impulse für das Finden und Formulieren von Erkundungsfragen geben:

Interaktionsorientierung

Vielleicht möchten Sie sich in Ihrem Unterricht mit dem Thema Interaktionsorientierung beschäftigen (Teilkapitel 2.1)? Wie könnten Sie mithilfe digitaler Medien die Interaktion in Ihrem Klassenraum fördern? Wählen Sie zum Beispiel kooperative Arbeits- und Sozialformen aus und überlegen Sie sich eine Aktivität, bei der Sie digitale Medien einsetzen. Welche Auswirkungen hat der Einsatz von Tablets mit einer konkreten Aufgabenstellung für die Zusammenarbeit der Teilnehmer untereinander? Wie wirkt sich der Einsatz auf die Interaktion mit dem vorgegebenen Lernmaterial aus?

Lerneraktivierung

Überlegen Sie, ob Online-Aktivitäten die Beteiligung der Lernenden erhöhen (Teilkapitel 2.2)? Vielleicht haben Sie Zugang zu einer Lernplattform und möchten deren Möglichkeiten erkunden? Foren bieten die Möglichkeit, sich miteinander auszutauschen; hierbei können sich auch zurückhaltende Lernende äußern und ihre Vorkenntnisse einbringen. Lernende haben mehr Zeit, ihre Beiträge zu formulieren, und können sich intensiver mit der sprachlichen Äußerung auseinandersetzen.

Handlungsorientierung

Sie könnten sich auch damit beschäftigen, inwiefern Sie im mediengestützten Unterricht die Handlungsorientierung verstärken können (Teilkapitel 2.3). Digitale Medien bieten einen unkomplizierten Zugang zu Materialien aus dem Zielsprachenland. Eine Rallye mithilfe eines Smartphones oder eines Tablets bieten Lernenden interessante Möglichkeiten, sich in realistischen und relevanten Situationen mit der Zielsprache auseinanderzusetzen. Auch interkulturelle Aspekte können besonders berücksichtigt werden. Videos aus dem Internet können als Anregung zur Reflexion über kulturelle Unterschiede und handlungsorientierte Lösungsvorschläge dienen. Suchen Sie sich ein konkretes Beispiel für interkulturelle Unterschiede aus und evaluieren Sie, wie Sie handlungsorientierte Ansätze mit diesen Materialien umsetzen könnten.

Lernerautonomie

Vielleicht wollen Sie sich auch damit beschäftigen, wie Sie die Lernerautonomie in Ihrem Unterricht erhöhen können? Sie könnten überlegen, ob Sie ein digitales Portfolio wie in Kapitel 2 beschrieben in Ihren Unterricht integrieren und damit die Lernprogression Ihrer Lernenden transparenter dokumentieren. Hier könnten Sie individuelles Feedback geben und überprüfen, wie sich das auf das Lernverhalten auswirkt.

Wenn Sie nur eine geringe technische Ausstattung in Ihrem Klassenraum haben, könnten Sie auch den Einsatz von Spielen auf die Lernermotivation testen. In Kapitel 2 beziehen wir uns auf das spielbasierte Lernen und zeigen exemplarisch einige Sprachlernspiele. Wie wirken sich diese Spiele auf das selbstständige Lernen aus?

kooperatives Lernen

Können Sie durch den Einsatz digitaler Medien bei kooperativen Aufgaben die Zusammenarbeit zwischen den Lernenden verbessern? Sie könnten sich ein digitales Werkzeug aussuchen und den kooperativen Einsatz in Ihrem Unterricht evaluieren. Arbeiten die Lernenden längere Zeit an einer Aktivität, wird die Aktivität später auch wieder aufgegriffen oder kommentiert? Sie können auch Ihre Rolle beobachten: Wie reagieren Sie auf die Beiträge Ihrer Lernenden und wie wirkt sich der Austausch der Lernenden untereinander auf Ihre Lehrerrolle aus? Hierzu kann es auch sehr hilfreich sein, sich mit einer Kollegin oder einem Kollegen auszutauschen.

Fertigkeiten oder Unterrichtsphasen

Sie könnten sich auch mit einer Fertigkeit genauer beschäftigen: Was passiert, wenn Sie Hörverstehensaufgaben in die Online-Phase auslagern? Bisher haben Sie vielleicht differenziertes Hörverstehen immer im Präsenzunterricht durchgeführt. Wie wirkt sich diese Verlagerung auf die Kompetenzen der Lernenden aus? Oder Sie suchen sich Lehr- und Lernaktivitäten aus, die digitale Medien in einer bestimmten Unterrichtsphase einsetzen. Hierzu finden Sie auch in Kapitel 3 Anregungen.

Evaluation des Praxiserkundungsprojekts

Welche Möglichkeiten gibt es nun, die Ergebnisse Ihrer Praxiserkundungsfrage für Ihren Unterricht zu analysieren und auszuwerten? Hierzu überlegen Sie sich Indikatoren, die Ihnen bei der Auswertung helfen. Sie könnten zum Beispiel eine kurze Befragung Ihrer Lernenden erstellen oder eine Kollegin oder einen Kollegen bitten, in Ihrem Unterricht zu hospitieren und Ihnen mit gezielten Hospitationsfragen anschließend Rückmeldung zu geben. Auch die Beteiligung Ihrer Lernenden an z.B. einer Online-Aktivität könnte eine Auswertungsgrundlage sein. Hierzu können Sie sich auf statistische Werte beziehen (Klickzahlen oder Anzahl der Einträge in Foren, Beteiligung an Aktivitäten). Die Evaluation des Praxiserkundungsprojekts dient der Reflexion Ihrer Unterrichtstätigkeit und einer soliden Einschätzung der Vor- und Nachteile der Veränderungen in Ihrer Unterrichtsplanung und -durchführung.

Aufgabe 65

Formulieren Sie eine Leitfrage zu Ihrer Praxiserkundung und notieren Sie Ihre Aktivitäten zur Erkundung der Frage.

Was ich erkunden möchte ist:

Dies weiß ich bereits zu dieser Frage:

Ich möchte dabei so vorgehen:

Meine Ergebnisse sammle ich so:

Die Ergebnisse meiner Erkundung stelle ich so dar:

zum Abschluss

Bevor Sie in die konkrete Unterrichtsplanung einsteigen, empfehlen wir Ihnen, sich auf der Plattform www.digu.goethe.de umzusehen und sich dort Anregungen für Ihren Unterricht mit digitalen Medien zu holen.

Der Online-Kurs zu DLL 9 bietet Ihnen weitere Möglichkeiten, Anwendungsvorschläge sofort umzusetzen und in der Praxis zu testen. Hier können Sie gezielt zu Themen wie zum Beispiel der Einstiegsphase in den Unterricht, interkulturellem Lernen, Grammatik und Wortschatzarbeit kurze Praxiserkundungen erarbeiten. Mit der Unterstützung einer Tutorin oder eines Tutors können Sie dann die digitalen Anwendungen direkt ausprobieren.

Wir wünschen Ihnen lohnenswerte Anregungen und eine spannende Reise in die Welt der digitalen Medien.

Lösungsschlüssel

Bei Aufgaben, die Ihre Erfahrung ansprechen, nach Ihren Vorstellungen, Ihren Lernenden oder konkreten Bedingungen vor Ort fragen, geben wir keine Lösungen an. Zu allen anderen Aufgaben finden Sie Lösungsvorschläge, wobei bei Aufgaben, in denen Sie Ideen oder Vermutungen notieren, auch andere Lösungen möglich sind.

Aufgabe 3

1. digitale Medien im Präsenzunterricht, 2. spielbasiertes Lernen, 3. mobiles Lernen, 4. informelles Lernen, 5. Blended Learning, 6. Online Lernen.

Aufgabe 9

- a) Hoher Anteil an echter Lernzeit, vorbereitete Lernumgebung, Methodenvielfalt, inhaltliche Klarheit, klare Strukturierung, lernförderliches Klima, sinnstiftendes Kommunizieren

Aufgabe 11

Interaktion ist an folgenden Stellen geplant:

- Interaktion zwischen den Lernenden (bei der Bearbeitung des Lückentexts; Ordnen der Redemittel; Verabredungen treffen; Lernprodukte vorstellen)
- Interaktion zwischen der Lehrkraft und den Lernenden (Gruppen einteilen; Texte zu teilen; Aufgabe erklären; Zuhören und Hilfestellung, wo notwendig)
- Interaktion zwischen der Lehrkraft und den Lernenden mithilfe von Lernmöglichkeiten (Tablet, IWB, Lückentext, Smartphone)

Aufgabe 14



Aufgabe 15

a) + b)

Wo findet Interaktion statt?	Welche digitalen Medien werden verwendet?	Ist das erfolgreich? Wenn ja, wie weiß man das?
Input der Lehrkraft mit Arbeitsauftrag für die Lernenden	Tablet und interaktives Whiteboard	Die Lernenden sind aufmerksam und können den Arbeitsauftrag erfolgreich umsetzen.
Lernende handeln miteinander Bedeutungen aus.		Sie scheinen motiviert und tauschen sich miteinander aus.
Lernende sprechen dialogisch miteinander (fragen und beantworten Fragen).	Aufnahme des Dialogs per Tablet	Sie scheinen motiviert und tauschen sich miteinander aus.
Lernende beantworten Fragen.	Hör- und Dialogübung per Tablet	Die Lernenden sind interessiert und können den Arbeitsauftrag erfolgreich umsetzen.
Input der Lehrkraft mit Arbeitsauftrag zur Hausaufgabe	Interaktives Whiteboard und Lernplattform	Die Lernenden scheinen den Arbeitsauftrag zu verstehen. Sie nicken und lächeln.

c)

1. Der Sprechanteil der Lernenden ist hoch.
2. In der Dialogarbeit können Fehlerkorrektur und Feedback auch von anderen Lernenden übernommen werden, was zu einer Entlastung der Lehrkraft führt.
3. Die Lernenden konstruieren Wissen gemeinsam (Ko-Konstruktion).

4. Die Lernenden können ihre Dialoge auf der Lernplattform gegenseitig kommentieren. Die Dialoge sind auch noch nach der Unterrichtsstunde zugänglich.
5. Die Lernenden scheinen motiviert und interessiert. Sie nicken und lächeln, wenn der Lehrende etwas erklärt.

Aufgabe 22

Beispiele für Lerneraktivierung in den Unterrichtsmitschnitten	Wie erfolgreich ist die Umsetzung?	Woran kann ich das erkennen?
<i>Die Vielseitigkeit der Lerninhalte und Lernwege motiviert die Lernenden.</i>	<i>erfolgreiche Umsetzung</i>	<i>Die Lernenden arbeiten motiviert.</i>
Die Lernenden können digitale Medien kompetent benutzen und für didaktische Lernziele einsetzen.	erfolgreiche Umsetzung	Sie haben keine technischen Schwierigkeiten. Sie benutzen digitale Medien zur Vorbereitung ihrer Präsentation.
Lernende verfolgen die Präsentationen anderer Gruppen.	erfolgreiche Umsetzung	Sie sind interessiert an den Lernprodukten anderer Gruppen.
Die Lernenden beteiligen sich so aktiv wie möglich am mediengestützten Unterrichtsgeschehen und am Lernprozess.	erfolgreiche Umsetzung	Alle Lernenden sind beteiligt und interessiert.
Die Lernenden stellen Fragen und ziehen Rückschlüsse.	erfolgreiche Umsetzung	Die Lernenden fragen einander.
Die Lernenden kontrollieren und evaluieren ihren Lernerfolg auch selbst.	erfolgreiche Umsetzung	Die Lernenden präsentieren ihre Lernprodukte. Die Lernprodukte werden dann auf die Lernplattform hochgeladen und die Lernenden sollen sie für die nächste Unterrichtsstunde beurteilen.

Aufgabe 23

Ein mediengestützter Unterricht, der auf Handlungsorientierung abzielt, könnte durch folgende Stichwörter charakterisiert werden:

- lernerorientiert
- produktorientiert
- prozessorientiert
- aufgabenorientiert
- kommunikationsorientiert
- lernweltübergreifend
- ganzheitlich

Aufgabe 24

Handlungsorientierung im Unterricht zeigt sich anhand folgender Indikatoren:

- *Die Lernenden arbeiten mit authentischen Materialien.*
- *Die Lernaufgaben zielen auf realitätsnahe Sprachverwendung ab.*
- Die Lernenden handeln in der Zielsprache.
- Dadurch dass die Lehrkraft authentische Sprechansätze schafft, können die Lernenden diese Handlungen auch simulieren.
- Die Lehrkraft gestaltet die Lernwege offen.
- Die Lehrkraft legt größeren Wert auf den kommunikativen Erfolg als auf die formale Korrektheit.

Aufgabe 25

Leitfragen zur Umsetzung von Handlungsorientierung	Unsere Einschätzung
1. Wurden die Erfahrungen und Interessen der Lernenden, auch im Hinblick auf ihre Mediennutzung, bei der Unterrichtsplanung berücksichtigt?	Die Mediennutzung musste berücksichtigt werden, damit die Lernenden die Aufgaben bearbeiten können.
2. Können die Lernenden in realitätsnahen und authentischen Kommunikationssituationen handeln?	Die Lernenden hören sich authentische Dialoge an, lesen Texte zu beliebten Urlaubszielen in Deutschland und nehmen an einer Befragung dazu teil. Sie formulieren eine E-Mail über ihren Urlaub. Dies sind realitätsnahe und authentische Kommunikationssituationen.
3. Können die Lernenden eigenständig im Lernprozess handeln? Wenn ja, wie?	Die Lernenden können selbst das Urlaubsziel wählen, über das sie schreiben.
4. Haben die Lernenden die Gelegenheit, mit anderen Lernenden zusammen zu interagieren und gemeinsam Wissen zu konstruieren?	Die Lernenden nehmen an einer Befragung zu beliebten Urlaubszielen in Deutschland teil. Sie können die Beiträge der anderen Lernenden sehen und kommentieren. Auch die Lehrkraft kann die Beiträge lesen und kommentieren.
5. Können die Lernenden lernertypengerecht und binnendifferenzierend arbeiten? Wenn ja, wie?	Lernende können weitgehend lernertypengerecht arbeiten. Es gibt Aufgaben für den auditiven Lerntyp (Hören von Dialogen) und für den visuellen Lerntyp (Lesen von Texten, Befragung, Kommentierung anderer Lernender). Der kommunikative Lerntyp kann sich über die Ergebnisse der Umfrage mit anderen Lernenden und der Lehrkraft austauschen. Der motorisch-kinästhetische Lerntyp kann durch die Zuordnungsübungen und das Berühren der Computertasten angesprochen werden. Die Lernenden können auch binnendifferenzierend arbeiten. Sie können für die Bearbeitung der Aufgaben so viel Zeit aufwenden, wie sie möchten bzw. wie ihnen zur Verfügung steht. Die Zielaufgabe kann unterschiedlich bearbeitet werden (unterschiedliche Länge, unterschiedliche Detailtiefe, unterschiedliche Urlaubsziele usw.). Lernende können hier auch eigene Schwerpunkte in Bezug auf ihre eigenen Interessen setzen.
6. Regen die Aufgaben die Lernenden dazu an, sprachlich korrekte und authentische Beiträge zu verfassen?	Die Lernenden sollen in einer E-Mail ihren Urlaub beschreiben. Die Lernschritte 1 bis 6 bereiten die Lernenden auf diese Aufgabe und auf das Verfassen korrekter Beiträge vor.
7. Können die Lernenden prüfen, ob sie erfolgreich sprachlich handeln? Wenn ja, wie?	Die Rückmeldungen der Lehrkraft dienen u.a. auch als Korrekturschleifen.

Aufgabe 28

Beispiele	Online Lernen	Blended Learning	Digitale Medien im Präsenzunterricht
Unterrichtsplanung Aufgabe 11			Hier werden Tablet, IWB, Smartphone und Computer benutzt.
Unterrichtsmitschnitt Aufgabe 15			Hier werden Tablet, IWB und Computer benutzt.
Unterrichtsmitschnitt Aufgabe 16			Hier wird ein internetfähiges Smartphone benutzt.
Unterrichtsmitschnitt Aufgabe 22		Hier wechseln sich Online- und Präsenzphasen ab.	Hier werden Tablet, IWB, Apple TV und Computer benutzt.
Unterrichtsmitschnitt Aufgabe 23		Die Lernenden bearbeiten die Aufgaben in einer Online-Phase im Präsenzunterricht.	Hier wird ein Computer benutzt.
Online-Lernsequenz Aufgabe 25	Die Lernenden bearbeiten die Lernschritte 1-7 online.		Sie benutzen einen Computer, ein Tablet oder ihr eigenes Handy zur Bearbeitung der Aufgaben.

Aufgabe 32

Interkulturelle Orientierung	Welche REPA-Deskriptoren werden in der Unterrichtsskizze umgesetzt?	Welche digitalen Medien benutzt die Lehrkraft dazu und zu welchem Zweck?
K 8.7.1	einige soziale Praxen/Bräuche verschiedener Kulturen kennen	Smartphone/Handy wird zur Audioaufnahme eingesetzt.
K 8.7.2 A 2.4	Einige Besonderheiten der eigenen Kultur in Bezug auf bestimmte soziale Praxen / Bräuche anderer Kulturen kennen; Sensibilität sowohl für die Unterschiede als auch für die Gemeinsamkeiten verschiedener Sprachen/Kulturen	Internetfähiges Smartphone wird zur Audioaufnahme eingesetzt. Die Lernenden können Weihnachtsbräuche in verschiedenen Ländern vergleichen.
K 10.4 S 2.8	Wissen, dass die Kenntnisse/Repräsentationen, die wir von anderen Kulturen haben und die andere von unserer Kultur haben, Einfluss nehmen auf interkulturelle Beziehungen und interkulturelle Kommunikation; Kulturelle Besonderheiten/Bezüge/Merkmale identifizieren [erkennen] können	Computer mit Internetzugang. Die Lernenden lernen deutsche Weihnachtsgeschichten kennen und können dazu Fragen beantworten.

Aufgabe 34

Erfolgreiche interkulturelle Orientierung im Unterricht zeigt sich anhand folgender Indikatoren:

- Meine Lernenden kennen einige soziale Praxen bzw. Bräuche in anderen Kulturen (z.B. ob und wie man Weihnachten feiert) und wissen, dass diese in der eigenen Kultur anders sind.
- Meine Lernenden wissen, dass die Kenntnisse, die man über eine andere Kultur hat, auch stereotype Aspekte aufweisen.
- Als Lehrkraft bereite ich meine Lernenden auf reale Kontaktsituationen im Zielland vor.
- Die Lernenden nehmen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum eigenen kommunikativen Handeln wahr.
- Die Lernenden kennen kulturbedingte Stereotypen, die Einfluss auf interkulturelle Beziehungen und Kommunikation nehmen können.
- Die Lernenden wissen, dass es kulturelle Vorurteile gibt.
- Die Lernenden werden sowohl für die Unterschiede als auch für die Gemeinsamkeiten verschiedener Sprachen und Kulturen sensibilisiert.
- Die Lernenden können kulturelle Besonderheiten, Merkmale und Bezüge erkennen.

Aufgabe 36

	spielbasiertes Lernen	digitales Portfolio	Vokabel-Apps
1. Wie arbeiten die Lernenden (allein/in Kleingruppen usw.)?	Die Lernenden arbeiten oft allein. Digitale Lernspiele können jedoch auch im Unterricht in Partner- oder Kleingruppenarbeit oder auch im Plenum eingesetzt werden.	Die Lernenden arbeiten vorwiegend allein. Sie können jedoch Lernprodukte, die in Partner- oder Kleingruppenarbeit entwickelt wurden, im Portfolio einstellen.	Die Lernenden arbeiten allein.
2. Wie zeigt sich der Lernerfolg für die Lernenden?	Bei Lern Deutsch – Die Stadt der Wörter ist die erfolgreiche Erledigung von Aufträgen an eine Punktevergabe und Platzierungsliste gebunden. Durch mehr Punkte kann auch der Avatar mit weiteren Accessoires ausgestattet werden. Lernende können zudem auch Wortschatzduelle durchführen.	Die Lernenden können Rückmeldung von anderen Lernenden oder der Lehrkraft einholen.	Bei korrekter Beantwortung wird eine Vokabelkarte als gewusst abgespeichert.
3. Wie erhalten die Lernenden Rückmeldung im Lernprozess?	computergesteuertes Feedback	Rückmeldung durch andere Lernende, ausgewählte Nutzer oder durch die Lehrkraft	Vokabeln werden nach einem Karteikastensystem gespeichert und, je nach Lernerfolg, unterschiedlich häufig wieder aufgerufen.
4. Wie sollte die Lehrkraft die Arbeit mit diesem Medium anleiten?	Die Lehrkraft kann das Spiel im Unterricht vorstellen und es von den Lernenden ausprobieren lassen.	Die Lehrkraft kann das digitale Portfolio im Unterricht vorstellen und es von den Lernenden ausprobieren lassen. Sie kann regelmäßig die Portfolios der Lernenden einsehen und sie kommentieren.	Die Lehrkraft kann Vokabel-Apps im Unterricht vorstellen und von den Lernenden ausprobieren lassen. Sie kann die Lernenden ermutigen, Lernkarten zu tauschen.

Aufgabe 37

Perspektive der Lernenden	Perspektive des Lehrers
<p>Brian: Am Anfang war es schwierig, weil wir nicht an die Tablets gewöhnt waren. Deshalb hat es etwas länger gedauert, sie zu benutzen und anzufangen. Eine Übung, bei der man etwas hört oder sieht, dauerte am Anfang etwas länger. Aber nach einiger Zeit war es das Gleiche, wie einen Fernseher oder CD-Player zu bedienen.</p>	<p>Es ging eigentlich ziemlich schnell, dass ich gemerkt habe, dass das iPad so für mich, mir viel mehr Freiheit im Unterricht gibt. Also ich fand's für mich als Lehrer jetzt erstmal wirklich eine Erleichterung, weil ich auch als Anfänger fand, dass das iPad super einfach zu bedienen ist. Man ist nicht mehr so an einem Platz, sondern man kann sich frei im Raum bewegen. Es wird halt diese Distanz aufgebrochen, dass man da irgendwie sich da so lehrerzentriert vorne befindet und die Kursteilnehmer sind in der anderen Hälfte des Raumes (...)</p>
<p>Monika: Es ist mir leichter gefallen, mir alles anzuhören und zum Beispiel in Gesprächen auf Einzelheiten zu achten. Da wir verschiedene Videos zur gleichen Zeit ansehen konnten, war es nach der Arbeit mit den Videos möglich, uns darüber auszutauschen und in gewisser Weise in der gleichen Zeit viel mehr zu lernen.</p>	<p>Das ist jetzt wieder was Neues, aber es ersetzt auch nicht automatisch alles andere. (...) Und ich find eigentlich das Optimale – da muss man aber auch als Lehrer ein bisschen das Gespür haben – das zu kombinieren, und dann ist es toll. Man gibt natürlich viel mehr ab. Die sind dann für sich mit den Tablets und arbeiten natürlich mehr eigenverantwortlich, was ja natürlich gut ist, wenn man sich als Lehrer erstmal zurücknimmt und die sollen ja die Aktivitäten machen und auch aktiv sein im Unterricht und das kann man eigentlich mit den iPads gut machen.</p>
<p>Liz: Ich fand den Einsatz eines Tablets zum Sprachenlernen sehr interessant. Ich halte es für wichtig, dass der Sprachunterricht stets um neue Methoden und Technologien bereichert wird. (...) Auch die Popplet-App fand ich ganz spannend beim Brainstorming, da man darin alle Vokabeln sammeln kann. Mir hat der Unterricht so viel Spaß gemacht.</p>	<p>Es ist wirklich am besten, sich daran zu setzen und es einfach mal selbst auszuprobieren und dann sieht man, wie einfach das ist. Ich glaube, jede Fortbildung, natürlich da kriegt man vielleicht ein Basiswissen, aber eigentlich das Einzige, was nützt, ist, sich daran zu setzen und es auszuprobieren. Es geht wirklich sehr schnell und sehr einfach.</p>
<p>Brian: Ich fand es spannend, als wir Geschichten geschrieben haben, die dann auf der „Lernplattform“ veröffentlicht wurden. Darin kann man die Geschichten anderer Teilnehmer kommentieren. Es war toll, dass wir die Kommentare der anderen Kursteilnehmer sehen konnten.</p>	<p>Es bringt einfach ganz viel neues Leben, die Welt, ins Klassenzimmer. Man kann einfach auf so tolle und anschauliche Weise und auch kompakte Weise – ich muss ja da nicht groß was mitnehmen – ich hab dieses Teil in der Hand und kann ja aktuellen und tollen interessanten Unterricht machen (...)</p>

Aufgabe 39

Lernerautonomie im Unterricht zeigt sich anhand folgender Indikatoren:

- Die Lernenden werden angeregt, bewusst und selbstreflexiv mit ihrem Lernen umzugehen.
- Die Lehrkraft berücksichtigt die persönlichen Lernvoraussetzungen.
- Die Lehrkraft fördert die effektive Nutzung der Wissensbestände und Sprachlernverfahren der Lernenden.
- Die Lehrkraft gibt den Lernenden Freiraum und Anregungen, um selbstständig zu lernen.
- Die Lehrkraft schafft ein lernförderliches Arbeitsklima.

Aufgabe 56

In welchen Unterrichtsphasen benutzen die Lehrkraft oder die Lernenden digitale Medien?	Wie stellt die Lehrkraft sicher, dass die Lernenden kompetent mit den dafür notwendigen digitalen Medien umgehen können?
In der Einstiegsphase benutzen die Lernenden Tablets und einen QR-Code, um eine Umfrage zu bearbeiten.	Die Lehrkraft hat im Vorfeld eine Umfrage online angelegt und stellt diese den Lernenden mithilfe eines QR-Codes zur Verfügung. Bei Schwierigkeiten gibt die Lehrkraft Ratschläge und technische Hilfestellung.
In der ersten Erarbeitungsphase benutzen die Lernenden Tablets und die App Jot! Die Lehrerin projiziert die Ergebnisse auf das IWB, um sie mit der Gruppe zu besprechen. Die Lernenden benutzen das Tablet auch, um einen Werbespot anzusehen.	Die Lehrkraft öffnet die App Jot! über das Apple-TV und gibt eine kurze Einführung in ihre Basisfunktionen. Danach fordert sie die Lernenden auf, die App auf den Tablets zu öffnen und eine Live Session zu betreten. Die Lehrkraft hilft bei Schwierigkeiten mit der App.
In der zweiten Erarbeitungsphase benutzen die Lernenden Tablets und die App Jot! mit Live Sharing Sessions.	Die Lehrkraft hat für jede Gruppe ein Arbeitsblatt mit Zugang zu jeweils einer Live Sharing Session in der App Jot! vorbereitet. Sie hilft bei technischen Problemen.
In der dritten Erarbeitungsphase benutzen die Lernenden Tablets und einen QR-Code, um ein Video anzusehen.	Die Lehrkraft hat im Vorfeld einen QR-Code zu einem Video erstellt. Sie hilft bei technischen Problemen.
In der ersten Ergebnissicherung benutzen die Lernenden und die Lehrkraft eine Mindmap am IWB.	Die Lehrkraft hilft bei technischen Problemen.
In der vierten Erarbeitungsphase benutzen die Lernenden Tablets und die App Jot! Sie erhalten Arbeitsblätter mit QR-Codes zu verschiedenen Produkten aus einem Online-Katalog.	Die Lehrkraft hilft bei technischen Problemen. Sie kann außerdem über ihr eigenes Tablet ebenfalls in das Erstellen der Präsentationen eingreifen.
In der zweiten Ergebnissicherung projiziert die Lehrkraft die Präsentationen über das Apple-TV ans IWB.	
Zum Abschluss der Stunde laden die Lernenden die erstellten Produkte zunächst auf den WebDAV-Server und dann auf die Lernplattform in den „Webshop“.	Die Lehrkraft hilft beim Hochladen der Dateien auf den WebDAV-Server und auf die Lernplattform.

Aufgabe 57

didaktisch-methodisches Prinzip	Wie wird es durch den Einsatz digitaler Medien gefördert?
Interaktionsorientierung	Wissen wird durch die Online-Umfrage und anschließende Diskussion ko-konstruktiv erarbeitet. Die Lernenden sprechen miteinander (in Partner-, Kleingruppen- und Plenararbeit) und handeln dabei Bedeutungen aus. Die Lernenden erstellen im Plenum gemeinsam eine Mindmap. Die Lernenden drücken ihre Meinung in der Zielsprache aus und gehen auf einander ein (z.B. bei der Erarbeitung der Präsentation). Die Lernenden kommentieren ihre Präsentationen gegenseitig.
Lerneraktivierung	Die Lernenden tauschen sich untereinander aus (z.B. bei der Erarbeitung der Präsentation). Die Lernenden handeln miteinander Bedeutungen aus (in Partner-, Kleingruppen- und Plenararbeit). Die Lernenden verfolgen die Präsentationen anderer Gruppen. Die Lernenden beteiligen sich so aktiv wie möglich am Unterrichtsgeschehen und am Lernprozess. Die Lernenden stellen Fragen und ziehen Rückschlüsse. Die Lernenden kontrollieren und evaluieren ihren Lernerfolg auch selbst.

didaktisch-methodisches Prinzip	Wie wird es durch den Einsatz digitaler Medien gefördert?
Handlungsorientierung	Die Erfahrungen und Interessen der Lernenden wurden, auch im Hinblick auf ihre Mediennutzung, bei der Unterrichtsplanung berücksichtigt (z.B. bei der Einführung der App <i>Jot!</i>). Die Lernenden können in realitätsnahen und authentischen Kommunikationssituationen handeln. Die Lernenden können eigenständig im Lernprozess handeln. Die Lernenden haben die Gelegenheit, mit anderen Lernenden zusammen zu interagieren und gemeinsam Wissen zu ko-konstruieren (z.B. bei der Erarbeitung der Präsentation). Die Lernenden können lerntypengerecht und binnendifferenzierend arbeiten (z.B. bei der Erarbeitung der Präsentation). Die Aufgaben regen die Lernenden dazu an, sprachlich korrekte und authentische Beiträge zu verfassen. Die Lernenden können prüfen, ob sie erfolgreich sprachlich handeln.
interkulturelle Orientierung	Die Lehrkraft bereitet die Lernenden auf reale Kontaktsituationen im Zielland vor. Die Lernenden kennen soziale Praxen bzw. Bräuche verschiedener Kulturen. Die Lernenden kennen kulturbedingte Stereotypen (z.B. Frau Antje), die Einfluss auf interkulturelle Beziehungen und Kommunikation nehmen können. Die Lernenden wissen, dass es kulturelle Vorurteile gibt. Die Lernenden werden sowohl für die Unterschiede als auch für die Gemeinsamkeiten verschiedener Sprachen und Kulturen sensibilisiert. Die Lernenden können kulturelle Besonderheiten, Merkmale und Bezüge erkennen.
Lernerautonomie	Die Lehrkraft fördert die effektive Nutzung der Wissensbestände und Sprachlernerfahrungen der Lernenden (z.B. bei der Online-Umfrage). Die Lehrkraft gibt den Lernenden Freiraum und Anregungen, um selbstständig zu lernen (z.B. bei der Erarbeitung der Präsentation). Die Lehrkraft schafft ein lernförderliches Arbeitsklima.

Aufgabe 61

App PicCollage	App Strip Designer
<p>fördert kreativen Umgang mit Sprache und Fotos, kann individuelle Einstiege in das Thema ermöglichen. Bilder können zur Sicherung des Leseverstehens eingesetzt werden.</p>	<p>fördert szenisches Spiel, Sprechen und Schreiben, fördert Arbeit mit Wortschatz (z.B. zur Verwendung von Interjektionen), fördert angemessene Wahl des sprachlichen Registers. Lernende können Sprechblasen zur Beschreibung von Emotionen entwerfen. Bildgeschichten können zur Sicherung des Leseverstehens eingesetzt werden.</p>

Aufgabe 63

Kategorien	Leitfragen
technische Leitfragen	<p>Welche technischen Voraussetzungen gibt es zum Einsatz der gewählten Medien? Beherrsche ich die Medien, die ich einsetzen will, auch kompetent? Habe ich in meinem Unterrichtsraum alle nötigen technischen Voraussetzungen? Welche technischen Schwierigkeiten können auftreten? Wie kann ich mit diesen umgehen? Habe ich einen Plan B? Haben meine Lernenden gegebenenfalls auch außerhalb der Institution Zugriff auf die eingesetzten Medien (z.B. Lernplattform)?</p>
mediendidaktische Leitfragen	<p>Kann ich das Lernziel, das ich bisher ohne digitale Medien erreicht habe, besser oder effektiver mit einer mediengestützten Aktivität erreichen? Lenkt das gewählte digitale Medium womöglich von der eigentlichen Aufgabe ab? Ist das digitale Medium einfach zu nutzen, oder ist der Nutzungsaufwand größer als der Lernnutzen (use to learn statt learn to use)? Stehen Nutzungsaufwand und Lernnutzen in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander? Sind die Online- und die Präsenzphase sinnvoll miteinander verzahnt? Fördert die mediengestützte Aktivität den handlungsorientierten Unterricht? Sind die Online-Aufgaben so formuliert, dass die Lernenden selbstständig damit arbeiten können?</p>
Leitfragen zur Unterrichtsplanung	<p>Was will ich erreichen? Wo stehen meine Lernenden? Was tun die Lernenden, um das Lernziel zu erreichen? Wie arbeiten Lernende zusammen? Womit arbeiten die Lernenden? Wie präsentiere ich die Lehr-/Lernmaterialien? Was tut die Lehrkraft? Wie evaluiere ich das Erreichen von Lernzielen?</p>
Leitfragen zur Lernerbetreuung	<p>Wo und wie viel Unterstützung benötigen die Lernenden? Wie kann ich meine Lernenden autonom arbeiten lassen, aber gleichzeitig soziale Präsenz zeigen? Welche Lernstrategien benötigen meine Lernenden, um die Aufgaben bearbeiten zu können? Welche Art von Feedback gebe ich meinen Lernenden in den Online-Phasen? Gebe ich in den Online-Phasen ausreichend Feedback?</p>
urheberrechtliche Leitfragen	<p>Benutze ich Materialien, die andere Personen erstellt haben? Wissen meine Lernenden, wie Informationen aus dem Internet zu handhaben sind? Habe ich die Nutzungsrechte für die Materialien (Bilder, Texte, Videos o.ä.), die ich benutzen möchte? Woher bekomme ich die Nutzungsrechte für die Materialien, die ich einsetzen möchte? Kann ich auf alternative, frei zugängliche Materialien zugreifen?</p>

Glossar

A ... Adaption

Man adaptiert ein Lehrwerk, wenn man es in Teilen an die Bedürfnisse der Lernenden anpasst. Dies tut man zumeist, wenn das vorhandene Material im Hinblick auf bestimmte Eigenschaften nicht oder nicht gut genug zur Zielgruppe passt. Es gibt unterschiedliche Formen der Adaption: Beibehaltung des Inhalts eines Textes bei Änderung der Textsorte, Aktualisierung des Inhalts, sprachliche Vereinfachung, Änderung der → **Sozialformen**.

Anwendungsphase

Phase im Fremdsprachenunterricht, in der die gelernten Inhalte in unterschiedlichen Arbeits- und Sozialformen angewandt werden.

App

App ist eine Kurzform des englischen Begriffs application und bezeichnet Anwendungssoftware für internetfähige mobile Endgeräte wie Handys oder Tablets.

Siehe auch → **Liste Apps** am Ende des Glossars

Apple TV

Ein Apple TV ist ein Beistellgerät des Herstellers Apple, das an ein Fernsehgerät oder an einen Computer angeschlossen wird und auf diesem verschiedene Medieninhalte wiedergeben kann, die es über ein lokales Netzwerk oder das Internet erhält. Es lassen sich auch Apps und Spiele auf diesem Gerät installieren. Ein Apple TV wird oft in Kombination mit einem iPad eingesetzt, um mithilfe eines angeschlossenen Beamers live auf dem → **interaktiven Whiteboard** anzuzeigen, was auf dem iPad passiert.

Aufgabenorientierung

Aufgabenorientierung hat einen engen Bezug zur → **Handlungsorientierung**. Nach diesem didaktisch-methodischen Prinzip sollen Lernende Aufgaben gestellt bekommen, die einen Bezug zu ihrer Lebenswelt haben und die auf sprachliches Handeln außerhalb des Unterrichts vorbereiten. Dadurch bekommen Lernende Gelegenheit, echte Fragestellungen in der Fremdsprache zu beantworten. Wortschatz, grammatische Regeln und Aussprache stehen dabei nicht isoliert im Vordergrund, sondern werden integriert mit den Fertigkeiten trainiert. Aufgabenorientierung hängt eng zusammen mit dem → **task-based language learning (TBLL)**.

Aushandeln von Bedeutung

Das Ziel von Aufgaben, bei denen die Lernenden ihre Eindrücke miteinander abstimmen müssen, ist es, zu einer gemeinsamen Deutung der Situation zu kommen. Dieser Prozess der Aushandlung von Bedeutung muss sprachlich begleitet werden. In solch wechselseitig aufeinander bezogenen Handlungen entdecken und entwickeln Lernende gemeinsam Wissen. Man spricht dann von Rekonstruktion und → **Konstruktion** von sozialer Realität.

Automatisierung

Phase im Fremdsprachenunterricht, in der die Inhalte durch bestimmte Arbeits- und Übungsformen gefestigt werden, damit sich die Lernenden die erarbeiteten Strukturen und Inhalte besser merken können. Bei der Automatisierung werden sprachliche Strukturen mit einer hohen Wiederholungsrate geübt.

B ... Binnendifferenzierung

Methode im Fremdsprachenunterricht, um auf die unterschiedlichen Lernbedürfnisse und Lernertypen einzugehen. Differenzierung durch Materialien, Sozial- oder Arbeitsformen.

Blended Learning

Beim Blended Learning handelt es sich um ein Kursformat, das eine Mischung aus Präsenz- und Onlinephasen vorsieht, die sinnvoll abgewechselt werden und inhaltlich miteinander verbunden sind. Der Lernstoff wird in beiden Phasen erarbeitet, die Teilnahme an nur einer Phase reicht nicht, um die Kurslernziele zu erreichen. Beide Phasen werden von der Lehrkraft initiiert und betreut.

Blog

Ein Blog ist ein online geführtes Tagebuch oder Journal, in dem Inhalte dokumentiert werden und Leserinnen und Leser kommentieren können. Es gibt geschlossene und öffentlich sichtbare Blogs.

BYOD – Bring Your Own Device

Lernende werden ermutigt, ihre eigenen mobilen Endgeräte wie zum Beispiel Handys oder Tablets innerhalb oder außerhalb des Unterrichts zum Spracherwerb zu nutzen.

C ... Cloud

Das Wort kommt aus dem Englischen und bedeutet Wolke. Es bezeichnet einen Online-Speicher für Dateien, Daten, Programme usw., die nicht auf einem lokalen Rechner installiert sind, sondern über ein Netz, wie zum Beispiel das Internet, zur Verfügung gestellt werden können. Es gibt öffentliche Clouds, die allen Internetnutzern zur Verfügung stehen, aber auch Community Clouds, wie die → **Goethe-Cloud**, die nur einem spezifischen Nutzerkreis zur Verfügung stehen.

D ... didaktisch-methodische Prinzipien

Damit sind generelle Leitlinien gemeint, die das Handeln von Lehrkräften im Unterricht steuern und ihnen dadurch Orientierung bieten. Grundlegende Prinzipien wie z.B.

→ **Handlungsorientierung** oder → **Lerneraktivierung** legen wiederum bestimmte Organisationsprinzipien, Verfahrensweisen und methodische Prinzipien für den Unterricht nahe. → **Interaktionsorientierung**, → **interkulturelle Orientierung** und → **Lernerautonomie** sind für den Unterricht mit digitalen Medien von besonderer Bedeutung.

Weitere Prinzipien sind Lernerorientierung, Aufgabenorientierung, Kompetenzorientierung, Mehrsprachigkeitsorientierung, Inhaltsorientierung und Formorientierung.

digitales Portfolio

Ein digitales Portfolio ist eine netzbasierte Sammelmappe, mit der die Lernenden ihren eigenen Lernprozess anhand einer Dokumentensammlung präsentieren und auch reflektieren können.

E ... echte Lernzeit

Damit ist Lernzeit gemeint, in der es keine Ablenkung oder Störung gibt und in der sich alle Lernenden und die Lehrkraft auf die Erreichung des Lernziels konzentrieren.

Einstieg

Als Einstieg wird die in die Lerneinheit einführende Unterrichtsphase bezeichnet. Hier wird das Interesse der Lernenden geweckt, sie werden auf das neue Lernziel eingestimmt und sie aktivieren ihr Vorwissen zu Thema und Inhalten.

Emoticon

Als Emoticon wird die grafische Darstellung einer Emotion durch eine Abfolge von Satzkodierungszeichen bezeichnet. Emoticons sind oft um 90 Grad gedrehte Strichbilder von Gesichtern. Das bekannteste Emoticon ist ein Smiley.

Erarbeitungsphase

In dieser Unterrichtsphase werden die Form und die Bedeutung von neuen sprachlichen Strukturen entdeckt oder eingeführt und eingeübt.

F ... flipped classroom

→ **umgedrehter Unterricht**

G ... Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER)

Der GER wurde mit dem Ziel entwickelt, Prüfungen, Lehrwerke, Curricula und sprachliche Kompetenzen jeweils miteinander vergleichbar zu machen sowie die gesellschaftliche Mehrsprachigkeit und die Sprachen des Einzelnen zu beschreiben und zu fördern. Besonders bekannt geworden sind die Niveaus und ihre Skalierungen, die die erreichte sprachliche Kompetenz abbilden und benennen. Viele Prüfungen, Lehrwerke, Portfolios und Curricula orientieren sich mittlerweile am GER.

Geotagging

Geotagging bezeichnet die Zuordnung von geografischen Koordinaten zum Zweck der Verortung eines Fotos. Die geokodierten Bilder lassen sich auf verschiedenen Webseiten auf einer Karte anzeigen.

gesteuertes Lernen

Finden Lernprozesse in einer Institution und mit einer Lehrkraft statt und haben diese ein klares Lernziel, so spricht man von gesteuertem Lernen.

Goethe-Cloud

Siehe → Cloud

H ... Handlungsorientierung

Handlungsorientierung ist das Prinzip eines Sprachunterrichts, in dem die Lernenden darauf vorbereitet werden, sprachlich handeln zu können, und dies auch in der Klasse / im Kurs simulieren. Als kommunikative Kompetenz zum obersten Lernziel des Unterrichts wurde, fokussierte man kommunikative Situationen, authentische Sprechansätze und Lernmaterialien sowie pragmatisch angemessenes sprachliches Handeln.

Hashtag

Unter Hashtag (aus dem Englischen hash [#] für Doppelkreuz und tag für Namensschild) versteht man eine Zeichenkette, die zur Indexierung in einem Fließtext eingesetzt wird. Soziale Netzwerke und Microblogging-Services wie zum Beispiel Twitter benutzen Hashtags, um Texte nach Schlagwörtern zu indexieren und zu durchsuchen.

hybrides Sprachenlernen

Hybrides Lernen liegt vor, wenn durch das Internet im Unterricht Zugang zu Informationen und Materialien ermöglicht wird oder das gemeinsame Lernen über den Klassenraum hinausgeht. Hierbei geht es darum, dass digitale Instrumente didaktisch-methodisch sinnvoll in den Unterricht integriert werden. Im Unterricht kommen digitale Medien im Rahmen einer geplanten Aktivität zum Einsatz und werden durch ein klar definiertes Lernziel in den Unterricht implementiert.

I ... Indikatoren

Indikatoren sind beobachtbare Merkmale von Unterrichtsaspekten. Sie machen die Kompetenzerwartungen im Fremdsprachenunterricht deutlich bzw. greifbar. Indikatoren zeigen geplante Lerneffekte der Lernenden oder des Lernprozesses.

informelles Lernen

Informelles Lernen geschieht in einer an eine Problemsituation oder individuelle Fragestellung gebundenen selbstorganisierten Lernsituation. Der Lernprozess läuft ohne Input aus einem institutionalisierten Kontext ab und ist häufig den Lernenden auch als solcher nicht direkt bewusst.

inhaltliche Klarheit

Im Fremdsprachenunterricht muss die Formulierung der Aufgaben und Arbeitsanweisungen für alle Lernenden in der Zielsprache einfach und deutlich sein. Klarheit im inhaltlichen Vorgehen gibt den Lernenden mehr Freiraum, echte Lernzeit zu nutzen und in der Zielsprache zu agieren.

Interaktionsorientierung

Interaktionsorientierung bedeutet u.a., dass die Lernenden durch unterschiedliche Aufgabenstellungen dazu angeregt werden, in einem sozialen Kontext miteinander zu kommunizieren und zu handeln. Dies heißt, dass die Lernenden z.B. im Rahmen eines Rollenspiels etwas aushandeln, jemanden überzeugen oder sich gegenseitig informieren.

interaktives Whiteboard (IWB)

Ein interaktives Whiteboard ist eine elektronische Projektionswand oder auch Weißwandtafel, die in Verbindung mit einem Computer und einem Projektor/Beamer funktioniert. Das interaktive Whiteboard kombiniert damit die klassische Funktion der Wandtafel mit den Möglichkeiten digitaler Technologie. Tafelbilder können Schritt für Schritt entwickelt und fertige Präsentationen abgerufen werden. Das IWB kann zusammen mit weiteren Peripheriegeräten, wie z. B. einem internetfähigen Handy, Fotoapparat, Drucker oder Scanner benutzt werden.

K ... Ko-Konstruktion

Ko-Konstruktion bezeichnet Prozesse im Klassenzimmer, die folgende Ziele verfolgen: gemeinsame Lösungen finden, gemeinsames → **Aushandeln von Bedeutung**, Ideen, Gefühle, Gedanken austauschen, verschiedene Sichtweisen kennenlernen, neues Wissen erarbeiten. Ko-Konstruktion bezieht sich nicht nur auf Aspekte der deutschen Sprache und Kulturen, sondern auch auf den Lernprozess und dessen Organisation sowie die Gestaltung des Lernraums.

L ... Lehr- und Lernkontext

siehe → **Lehr- und Lernkulturen**

Lehr- und Lernkulturen

Lehr- und Lernkulturen kann als Sammelbegriff für verschiedene Aspekte des kulturell und individuell geprägten Lehrens und Lernens verstanden werden. Mit Lehrphilosophie bezeichnet man die Überzeugungen und Wertvorstellungen von Lehrkräften, auf die sie bei ihren Entscheidungen und Erklärungen zurückgreifen bzw. die ihre Entscheidungen und Erklärungen bestimmen. Die verschiedenen Aspekte der Lehrphilosophie sind den Lehrkräften nicht immer sofort bewusst. Oft stammen einzelne Vorstellungen aus der Lehrzeit der Beobachtung. Sie prägen das Leitbild der Lehrkraft. Lehrkräfte haben ein Bild von sich, wie sie als Lehrkräfte wirken und wahrgenommen werden wollen. Diese Vorstellung ist nicht immer bewusst, bestimmt aber das Handeln im Unterricht.

Lerngewohnheiten sind fast automatisierte Handlungen von Lernenden, die sich vorwiegend aus kulturellen Traditionen speisen. Sie werden durch die schulische Arbeit (Sozialisation) aufgebaut. Lerngewohnheiten sind oft mit bestimmten Übungs- und Sozialformen gekoppelt, die den Lernenden sehr vertraut sind. Lerngewohnheiten sind nicht starr, sondern können verändert werden. Lernkultur hat eine weitere und eine engere Bedeutung. In der weiteren Bedeutung bezeichnet der Begriff Formen des Lernens, die für bestimmte Kulturen kennzeichnend sind und von Generation zu Generation weitergegeben werden. Dies sind Lerntraditionen. In der engeren Bedeutung wird damit erfasst, wie eine konkrete Lerngruppe in einem Klassenzimmer das soziale Miteinander gestaltet. Die Lehrkraft hat für die Gestaltung der konkreten Lernkultur eine zentrale Verantwortung, die sie jedoch mit allen Lernenden teilen muss. Lern- und Lehrkultur gehören deshalb eng zusammen.

Lerneraktivierung

Prinzip für den Unterricht, nach dem sich die Lernenden so aktiv wie möglich am Unterrichtsgeschehen und am Lernprozess beteiligen sollten. Diese Leitlinie hat direkte Folgen für die Unterrichtsorganisation sowie für das Verhalten der Lehrkraft, die nicht mehr nur vermittelt, sondern die Lernenden zunehmend mehr in ihren Lernprozessen unterstützt und berät.

Lernerautonomie

Lernende können in ihrem Lernen autonom werden, wenn sie bewusst damit umgehen und darüber nachdenken. Dabei reflektieren sie ihre individuellen Lernvoraussetzungen. Die Lehrkraft fördert die Lernerautonomie, indem sie ihren Unterricht und die methodischen Entscheidungen darauf ausrichtet, das vorhandene Sprachwissen sowie die Sprachlernerfahrungen der Lernenden einzubeziehen. So wird auch das Lernen weiterer Sprachen vorentlastet.

Lernplattform

Eine Lernplattform ist eine Softwareanwendung, die das Bereitstellen von Lerninhalten und deren Organisation in einem zugangsgeschützten Raum ermöglicht. Sie dient dem Austausch von Lehrenden und Lernenden und ermöglicht kooperative Arbeitsformen.

Lernstrategien

Eine Lernstrategie ist eine planvolle Vorgehensweise, um ein festgelegtes Ziel zu erreichen. Lernstrategien helfen das eigene Lernen zu organisieren und zu steuern. Lernstrategien werden sowohl bewusst als auch unbewusst angewandt.

M ... Medienkompetenz

Lernende mit einer hohen Medienkompetenz können sowohl im Unterricht als auch außerhalb des Klassenzimmers/Kursraums reflektiert und erfolgreich mit Medien umgehen. Die Medienkompetenz umfasst verschiedene Teilkompetenzen: das Wissen über Medien, die Fähigkeit zur Medienkritik, zur Mediengestaltung und zur Mediennutzung.

Microblogging

Microblogging ist eine spezifische Form des Bloggens im Web. Der Unterschied zwischen Blogging und Microblogging besteht darin, dass beim Microblogging nicht beabsichtigt wird, thematisch ins Detail zu gehen, sondern möglichst schnell und mit geringem Aufwand Nachrichten aller Art zu erzeugen. Diese werden mit der breiten Öffentlichkeit geteilt, wobei dem Nutzer eine begrenzte Anzahl von Zeichen zur Verfügung steht.

mobiles Lernen

Mobiles Lernen ist orts- und zeitunabhängiges Lernen mit einem mobilen Endgerät.

Motivation

Motivation stellt ein affektives Lernermerkmal dar, das eine zielgerichtete Aktivität auf ein Ziel hin bewirkt und die Ausdauer und Antriebsstärke und damit auch den Erfolg und die Geschwindigkeit beim Erlernen einer Zielsprache beeinflusst. Motivation ist nicht direkt beobachtbar, variiert zwischen den Individuen und unterliegt Schwankungen. Aufgaben und Übungen sollten im Fremdsprachenunterricht so gestellt werden, dass ein Erfolg wahrscheinlich ist, sonst wirken sie frustrierend und beeinflussen die Motivation der Lernenden negativ.

O ... Online-Kurs

Bei einem Online-Kurs handelt es sich um ein Kursformat. Der Unterricht findet ausschließlich online statt und kann in synchrone und asynchrone Phasen unterteilt sein. Wichtig ist, dass Inhalte von einer Lehrkraft / einem Tutor initiiert werden und eine kontinuierliche Betreuung stattfindet.

Online Lernen

Online Lernen besteht aus formellen und informellen Lernformen, bei denen das Internet als Ressource genutzt wird.

Open Educational Resources (OERs)

Als Open Educational Resources werden öffentlich zugängliche Lehr-, Lern- und Forschungsressourcen bezeichnet, die entweder gemeinfrei sind oder durch offene Lizenzen die Verwendung und Veränderung erlauben. Open Educational Resources sind vor allem im Bildungsbereich eine innovative Möglichkeit der Informationsvermittlung, welche vollständige Kurse, Materialien oder Aufgaben, Lehrbücher sowie andere Werkzeuge oder Techniken umfassen können.

P ... Partizipation

Unter Partizipation versteht man die Teilhabe, Beteiligung und Mitgestaltung an Planungs- und Lernprozessen durch die Lernenden und die Lehrkraft. Partizipation kann sich in verschiedenen Arbeitsprozessen ausdrücken, zum Beispiel in kollaborativem, reflektivem und/oder interkulturellem Arbeiten.

Praxiserkundungsprojekt

In einem Praxiserkundungsprojekt versuchen Lehrkräfte einen für sie interessanten Aspekt der eigenen Praxis zu erkunden. Es wird in der Regel durch einen Impuls (eine neue Idee, einen Vorschlag, etwas zu verändern, eine Anregung, durch einen Vortrag) angestoßen und von einer Erkundungsfrage bestimmt. Auf diese Frage versucht die Lehrkraft allein oder mit anderen eine Antwort in ihrem Unterricht zu finden. Sie plant den Unterricht und beobachtet ihn. Sie sammelt Daten (Texte von Lernenden, Aufgaben und Übungen, Beobachtungen in Form von Notizen usw.). Die Daten helfen dabei, zu verstehen, was im Klassenzimmer/Kursraum passiert ist. Die Lehrkraft fasst ihre Erkenntnisse zusammen, um sich mit anderen darüber auszutauschen.

R ... Referenzrahmen für Plurale Ansätze zu Sprachen und Kulturen (REPA)

Das Kompetenz-Modell des REPA beschreibt Kompetenzen, die oft als nicht messbar oder auch weich bezeichnet werden. Die Lernziele aus den Bereichen Wissen und Kultur, Einstellungen und Haltungen sowie Fertigkeiten werden durch Kompetenzen wie interkulturelles Lernen, Sprachenbewusstheit, Verständlichkeit zwischen Sprachen bzw. integrative Sprachendidaktik und Sprachlernkompetenz konkretisiert. Die dazu genutzten Deskriptoren sind Qualitätsmerkmale für die Unterrichtsplanung und -analyse. Der REPA ergänzt somit den → GER, der funktional-kommunikative Kompetenzen (Hören, Lesen, Sprechen, Schreiben) messbar macht.

S ... selbstgesteuertes Lernen

Selbstgesteuertes Lernen ist eine Lernsituation, die vom Lernenden selbst initiiert wurde und nicht an einen Unterrichtskontext gebunden sein muss. Einem selbstgesteuerten Lernprozess liegt i.d.R. eine Problemsituation zu Grunde.

situieretes Lernen

Situieretes Lernen beschreibt die Aushandlung von Bedeutung in Situationen und sozialen Bindungsgefügen. Lernen wird hier betrachtet als eingebettet in den situativen Kontext des Individuums. Dieser Kontext bestimmt die Lernsituation und die damit verbundenen Möglichkeiten für den Lerner und die Lerngemeinschaft.

soziale Präsenz

Unter sozialer Präsenz wird die analoge oder virtuelle Präsenz der Lehrkraft und der Teilnehmenden verstanden. In unterschiedlichen Kommunikationssituationen kommen Lernende und Lehrende miteinander in Kontakt und tauschen sich aus.

soziale Medien

Soziale Medien sind Software-Anwendungen im Internet, die nicht nur für individuelle Zwecke eingesetzt werden, sondern die es Menschen ermöglichen, miteinander in Beziehung zu treten und zu kommunizieren. Über soziale Medien kann man zum einen Informationen veröffentlichen. Zum anderen bieten soziale Medien die Möglichkeit, die veröffentlichten Informationen zu kommentieren und mit denen, die sie veröffentlicht haben, Kontakt aufzunehmen.

Sozialformen

Sozialformen organisieren die Beziehungen zwischen Lernenden und Lehrenden im Unterricht. Je nachdem, ob die ganze Lernergruppe angesprochen wird oder diese aufgeteilt wird, sprechen wir von einer der folgenden Sozialformen: Frontalunterricht (ein Vortrag einer Lehrkraft im Plenum), Gruppenarbeit (mehr als zwei Lernende kooperieren), Partnerarbeit und Einzelarbeit.

spielbasiertes Lernen

In einem vorgegebenen Szenario wird mithilfe von Spielregeln und Vorgaben Wissen erworben. Im spielbasierten Lernen steht das Spiel, d.h. die Erfüllung des Spielziels, im Vordergrund, im Laufe dessen nebenbei Wissen erworben wird. Der/die Spielende empfindet diesen Prozess aber im besten Fall nicht als Lernaufgabe.

SWOT-Analyse

Die SWOT-Analyse steht für Stärken (strengths), Schwächen (weaknesses), Chancen (opportunities) und Bedrohungen (threats). Es ist ein Instrument der strategischen Planung und dient der Positionsbestimmung, aus der sich neue Ziele oder Strategien entwickeln.

synchrones Lernen

Beim synchronen Lernen „treffen“ sich die Teilnehmenden in einem virtuellen Lernraum, um gleichzeitig zu trainieren.

T ... task-based language learning (TBLL)

Das task-based language learning hängt eng mit der → **Aufgabenorientierung** zusammen. Hierbei durchlaufen die Lernenden sukzessiv aufeinander aufbauende Lernschritte, um dann eine → **Zielaufgabe**, die eine kommunikative und authentische Lernsituation darstellt, zu erfüllen.

Transfer

Transfer ist eine Phase im Fremdsprachenunterricht, in der die gelernten Inhalte auf neue Situationen übertragen werden.

U ... Üben

Üben ist eine Phase im Fremdsprachenunterricht, in der die gelernten Inhalte systematisch wiederholt und angewendet werden.

umgedrehter Unterricht

Im umgedrehten Unterricht werden Lerninhalte in einer tutorierten Online-Phase erarbeitet, die Anwendung und der Transfer finden in der Präsenzphase statt.

V ... Verzahnung

Der Begriff Verzahnung beschreibt das Ineinandergreifen von Präsenz- und Online-Elementen. Durch Verzahnung werden sowohl inhaltliche als auch didaktisch-methodische Bezüge hergestellt.

virtuelle Präsenzsitzung

Siehe → **virtuelles Klassenzimmer**

virtuelles Klassenzimmer

Unter diesem Begriff kann man sowohl eine Lern- oder Arbeitsform als auch die dazu notwendige technische Anwendung verstehen. Als Lern- oder Arbeitsform bezeichnet das virtuelle Klassenzimmer ein Gruppenlernen, bei dem die Gruppenmitglieder und die Lehrkraft über Internet-Anwendungen miteinander kommunizieren. Bei den technischen Anwendungen handelt es sich meist um Konferenzsysteme, die es auch erlauben, Materialien abzulegen und synchron darüber zu kommunizieren.

vorbereitete Lernumgebung

In einer vorbereiteten Lernumgebung wird möglichst wenig Zeit mit der Organisation des Lernprozesses verbracht, um viel (echte Lern-)Zeit nutzen zu können. In einer gut vorbereiteten Lernumgebung kann die Lehrkraft in den Hintergrund treten und die Lernenden am besten unterstützen. Die Unterrichtsplanung und -vorbereitung ist hierbei entscheidend, aber auch die Ausstattung und Ordnung des Unterrichtsraumes.

W ... WebDav

Ein WebDAV (aus dem Englischen *Web-based Distributed Authoring and Versioning* - verteilte Erstellung und Versionierung) Server ist ein offener Datei-Server zur Bereitstellung von Dateien im Internet. Benutzer können hier auf ihre Daten wie auf eine Online-Festplatte zugreifen.

Web 2.0

Unter dem Begriff Web 2.0 versteht man eine in sozio-kommunikativer Hinsicht veränderte Nutzung des Internets, die auf interaktiver und kollaborativer Nutzung verschiedener Anwendungen wie z.B. Blogs, Wikis, Podcasts usw. basiert. Es ist eine Weiterentwicklung hinsichtlich des Angebotes und der Nutzung des World Wide Webs, bei der nicht mehr die Verbreitung von Informationen bzw. der Verkauf eines Produkts im Vordergrund steht, sondern die Vernetzung von Inhalten und Menschen. Das Web 2.0 kann das Fremdsprachenlernen fördern, z.B. durch die Bereitstellung von authentischem Hör- und Bildmaterial in der Zielsprache, gemeinsamer Bearbeitung von Online-Texten in Wikis o.ä.

WhatsApp

WhatsApp ist ein Mobiltelefon-Messenger-Programm, das die Internet-Verbindung eines Telefons zum Chatten und Anrufen mit anderen WhatsApp-Benutzern verwendet. Benutzer können über WhatsApp Text-, Bild-, Video- und Ton-Dateien sowie Standortinformationen und Kontaktdaten austauschen.

Z ... Zielaufgabe

Zielaufgaben sind komplexe Lernaufgaben, die in der Regel eine Sequenz aus Übungen und Aufgaben abschließen (Realisierung einer Talkshow, Aufführung eines Rollenspiels, das eigenständige Schreiben eines Gedichtes). Die Lehrenden müssen die Anforderungen der Zielaufgabe erkennen und die Lernenden darauf vorbereiten, diese Anforderungen bewältigen zu können. Auch die Lernenden müssen sich klar machen, was von ihnen bei der Bearbeitung der Zielaufgabe erwartet wird.

Apps

Materialien verfügbar machen



WebDav Nav + :

App zur Dateienverwaltung auf der Goethe-Cloud über das Tablet

Es können Dateien hoch- und heruntergeladen und die Ordnerstruktur verwaltet werden. Die App hat außerdem eine Aufnahme-funktion.



Scan:

App zum Scannen von QR-Codes

Mit QR-Codes kann auf Webseiten verlinkt werden. Durch Einfügen von QR-Codes in Arbeitsblättern oder am IWB können Informationen aus dem Internet schnell verfügbar gemacht werden.

Apple-Apps



Keynote:

App zum Erstellen von Präsentationen, vergleichbar mit *PowerPoint*

Mit dieser App können sehr einfach Präsentationen zu verschiedensten Themen erstellt werden.

Direktes Speichern in die Goethe-Cloud ist möglich.



Pages:

App zur Textverarbeitung, vergleichbar mit *Word*

Es können Dokumente erstellt werden. Fotos und Grafiken können eingefügt werden.

Eignet sich gut für Schreibaufträge im Unterricht.

Direktes Speichern in die Goethe-Cloud ist möglich.



iMovie:

App zum einfachen Schneiden und Bearbeiten von Filmen, die mit dem Tablet aufgenommen wurden.

Die fertigen Filme werden in der Camera Roll gespeichert und können mithilfe der App WebDavNav+ in die Goethe-Cloud hochgeladen werden. Das direkte Einstellen der Videos auf YouTube oder Vimeo ist nur in Ausnahmefällen empfehlenswert, wenn ein Unterrichtsergebnis einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden soll.

Apps zur Erstellung multimedialer Inhalte



Pic Collage:

App zur einfachen Erstellung von Foto-Text-Collagen / Unterrichtspostern

Ideale App zum Einstieg in die Arbeit mit dem Tablet im Unterricht, da sehr einfach und intuitiv zu bedienen.

Direktes Speichern in die Goethe-Cloud ist nicht möglich, die Collagen können aber in der Camera Roll gespeichert werden.



Popplet:

App zum Brainstorming und zur Erstellung von Mindmaps

Leicht zu bedienen, gerade zum Einstieg in die Arbeit mit Tablets gut geeignet.

Direktes Speichern in die Goethe-Cloud ist nicht möglich, die Mindmaps können aber in der Camera Roll gespeichert werden.



Strip Designer:

App zum Erstellen von Comics und Fotogeschichten

Große Auswahl an Vorlagen und Schriften. Bilder können aus der Camera Roll eingefügt oder direkt aufgenommen werden.

Die Comics können als Bilddatei in der Camera Roll gespeichert werden und dann mithilfe der App WebDavNav+ in der Goethe-Cloud abgelegt werden.



Shadow Puppet:

App zum Erstellen einfacher Foto-Audio-Geschichten

Eine beliebige Anzahl Fotos kann aneinandergereiht und vertont werden. Die Audio-Aufnahmefunktion ist in die App integriert. Gut geeignet als App zum Einstieg in die Arbeit mit Audio und Bild.

Direktes Speichern in die Goethe-Cloud ist nicht möglich, die Videos können aber in der Camera Roll gespeichert werden.



Puppet Pals HD Director's Pass:

App zur Erstellung von kurzen Animationsfilmen

Leichte Bedienung – auch für den Unterricht in niedrigeren Niveaustufen sehr gut geeignet.

Direktes Speichern in die Goethe-Cloud ist nicht möglich, das Senden von Dateien in die Camera Roll ist allerdings erlaubt.



Tellagami Edu:

Erstellen kurzer Videos mit animierten Avataren

Avatare können mit vorgefertigten Bauteilen personalisiert werden. Als Hintergründe können Fotos eingefügt werden. Text- und Spracheingabe ist möglich. Gut einsetzbar für kurze monologische Sprachaufnahmen.

Direktes Speichern in die Goethe-Cloud ist nicht möglich, die Videos können aber in der Camera Roll gespeichert werden.



Explain Everything:

App zum Erstellen kurzer Erklärvideos



Smart Notebook:

Reduzierte Version der SMART-Notebook-Software zur Bedienung des IWB vom iPad aus

Spiele und Apps des Goethe-Instituts zum Selbstlernen



Deutsch Vokabeltrainer:

Mit dem Vokabeltrainer können Wortschatzlisten, die das Goethe-Institut für unterschiedliche Niveaustufen anbietet, heruntergeladen und Vokabeln nach dem Karteikartensystem gelernt werden. Für Sprachkursteilnehmer am Goethe-Institut stehen Zusatzfunktionen zur Verfügung.



Lernabenteuer Deutsch – Das Geheimnis der Himmelscheibe:

Ein spannendes Abenteuer erleben, ein kniffliges Rätsel lösen und dabei auch noch Deutsch lernen. Die Spieler begeben sich mit dem Kunstexperten Vincent Mirano auf eine aufregende Reise quer durch Deutschland und wollen herausfinden, ob die 4.000 Jahre alte Himmelscheibe von Nebra gestohlen wurde. Kostenloses Serious Game, geeignet für Lerner ab der Niveaustufe A2.



Lernabenteuer Deutsch – Ein rätselhafter Auftrag:

Abenteuerspiel für fortgeschrittene Deutschlerner ab Niveau B1. *Lernabenteuer Deutsch – ein rätselhafter Auftrag* ist ein spannender Kriminalfall, der nur gelöst werden kann, wenn die Spielenden wichtigen Wortschatz für Deutsch für den Beruf lernen und anwenden: Sich bewerben und ein Vorstellungsgespräch erfolgreich absolvieren, Terminabsprachen treffen und vor Publikum präsentieren – Jayden und mit ihr die Spielenden müssen erfolgreich im Job sein. Denn nur dort, am Arbeitsplatz, finden sie auch die Lösung für den rätselhaften Auftrag.



Lern Deutsch – Die Stadt der Wörter:

Interaktives Wortschatzspiel für Anfänger ab A1.1, welches den Einstieg ins formale Sprachenlernen erleichtert. In einer fiktiven Stadt der Wörter gehen die Spieler/-innen auf die Reise, lösen Aufgaben und fordern sich gegenseitig zu Wortduellen heraus. Wie bestellt man etwas im Restaurant? Was kann man auf einer Stadtrundfahrt alles sehen? Was kann man im Supermarkt kaufen und wo findet man was am Bahnhof? Wer hat welche Wörter am schnellsten parat und gewinnt die meisten Goethe-Medaillen, um seinen Avatar zu erweitern?

Literaturhinweise

Die Internetseiten wurden zuletzt im Juli 2017 abgerufen.

ARNOLD, Rolf (2012): *Ich lerne, also bin ich: Eine systemisch-konstruktivistische Didaktik*. Heidelberg: Carl-Auer.

ATKINS, Daniel / BROWN, John / HAMMOND, Allan (2007): *A Review of the Open Educational Resources (OER) Movement: Achievements, Challenges, and New Opportunities*. Menlo Park: The William and Flora Hewlett Foundation.

BALLWEG, Sandra u.a. (2013): *Wie lernt man die Fremdsprache Deutsch? Deutsch Lehren Lernen*. Band 2. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

BAUSCH, Karl Richard u.a. (Hrsg.) (2000): *Interaktion im Kontext des Lehrens und Lernens fremder Sprachen: Arbeitspapiere der 20. Frühjahrskonferenz zur Erforschung des Fremdsprachenunterrichts*. Tübingen: Narr.

BITKOM (2015): *Digitale Schule – vernetztes Lernen. Ergebnisse repräsentativer Schüler- und Lehrerbefragungen zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht*. Berlin.
www.bitkom.org/noindex/Publikationen/2015/Studien/Digitale-SchulevernetztesLernen/BITKOM-Studie-Digitale-Schule-2015.pdf

BÜSCHENFELDT, Maika (2011): *Die Zukunft elektronischer Demokratie: Die Bedeutung des demokratischen Prinzips in softwaretechnischen Konzepten und der elektronischen Demokratie als Anwendungsdomäne der Softwareentwicklung*. Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Ingenieurwissenschaften. Universität Bremen.
<http://docplayer.org/5005431-Von-maika-bueschenfeldt-dissertation-zur-erlangung-des-doktorgrades-der-ingenieurwissenschaften-dr-ing.html>

CANDELIER, Michel u.a. (2007): *REPA – Ein Referenzrahmen für plurale Ansätze zu Sprachen und Kulturen. Kompetenzen und Ressourcen*. Europäisches Fremdsprachenzentrum Graz. Europarat.

DEMOUY, Valérie u.a. (2016): *Why and how do distance learners use mobile devices for language learning?* In: *The Eurocall Review*. Vol. 24/1. S. 10–24.

DÖBELI HONEGGER, Beat (2016): *Mehr als 0 und 1: Schule in einer digitalisierten Welt*. Bern: Hep.

DÖRING, Nicola (2003): *Sozialpsychologie des Internets*. (2. Auflage) Hogrefe: Göttingen.

EBNER, Martin / SCHÖN, Sandra (Hrsg.) (2013): *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien (L3T)*. Berlin: epubli. <http://l3t.tugraz.at>

EICKELMANN, Birgit u.a. (2014): *Schulische Nutzung von neuen Technologien in Deutschland im internationalen Vergleich*. In: BOS, Wilfried u.a. (Hrsg.) *ICILS 2013 – Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern der 8. Jahrgangsstufe im internationalen Vergleich*. Münster: Waxmann. S. 197–229.

ENDE, Karin u.a. (2013): *Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung*. Deutsch Lehren Lernen. Einheit 6. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

ENDRES, Wolfgang / WIEDENHORN, Thomas / ENGEL, Anja (2008): *Das Portfolio in der Unterrichtspraxis: Präsentations-, Lernweg- und Bewerbungsportfolio*. Weinheim: Beltz.

EUROPÄISCHE KOMMISSION (2012): *Digitale Agenda: Neue Strategie für ein sicheres Internet und bessere Online-Inhalte für Kinder und Jugendliche*. Pressemitteilung. europa.eu/rapid/press-release_IP-12-445_de.htm?locale=en

EUROPARAT (2001): *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: Lernen, lehren, beurteilen*. München: Langenscheidt.

FORTUNATI, Leopoldina (2002): *The mobile phone: Towards new categories and social relations*. In: *Information, Communication and Society*. Vol.5/4. S. 513–528. Zusammenfassung: www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13691180208538803

FRAILLON, Julian u.a. (2014). *Preparing for Life in a Digital Age. The IEA International Computer and Information Literacy Study International Report*. Heidelberg: Springer.

FRIEDRICH, Katja / BACHMAIR, Ben / RISCH, Maren (2011): *Mobiles Lernen mit dem Handy. Herausforderung und Chance für den Unterricht*. Weinheim: Beltz.

FUNK, Hermann (2010): *Methodische Konzepte für den DaF-Unterricht – Grundlagen, Prinzipien, Lernfelder und Modelle*. In: KRUMM, Hans-Jürgen u.a. (Hrsg.): *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter. S. 940–952.

FUNK, Hermann u.a. (2014): *Aufgaben, Übungen, Interaktion*. Deutsch Lehren Lernen. Einheit 4. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

GUDJONS, Herbert (2014): *Handlungsorientiert lehren und lernen. Schüleraktivierung - Selbsttätigkeit - Projektarbeit*. Bad Heilbrunn: Linkhardt.

HECKMANN, Verena / STRASSER, Thomas (2012): *Von der technischen Komplexität hin zur didaktischen Vielseitigkeit – „3-Clicks-Edu-Apps“ zur Steigerung der Sprechkompetenz im fremdsprachlichen Unterricht*. In: KOPP-KAVERMANN, Maria (Hrsg.): *zeitschrift für elearning, lernkultur und bildungstechnologie. E-Learning im Fremdspracherwerb*. Innsbruck, Wien, Bozen: Studienverlag (2/2012). S. 34–46.

HORNUNG-PRÄHAUSER, Veronika / WIEDEN-BISCHOF, Diana (2010): *Selbstorganisiertes Lernen und Lehren in einer digitalen Umwelt: Theorie und Praxis zu E-Portfolios in der Hochschule*. In: HUGGER, Kai-Uwe / WALBER, Markus (Hrsg.): *Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven*. Wiesbaden: VS-Verlag. S. 245–268.

IBERER, Ulrich / WIPPERMANN, Sven: (2013): *Handbuch Hybrides Sprachenlernen*. München: Goethe-Institut.

JACK, Rachael u.a. (2009): *Cultural Confusions Show that Facial Expressions are Not Universal*. In: *Current Biology*. Vol. 19/18. Elsevier. S. 1543–1548. [www.cell.com/current-biology/pdf/S0960-9822\(09\)01477-8.pdf](http://www.cell.com/current-biology/pdf/S0960-9822(09)01477-8.pdf)

JENTGES, Sabine u.a. (2014): *DaF leicht. Deutsch als Fremdsprache für Erwachsene*. Stuttgart: Klett.

KATZ, James / SUGIYAMA, Satomi (2006): *Mobile phones as fashion statements: Evidence from students surveys in the US and Japan*. In: *New Media and Society*. Vol. 2/8. S. 321–337. Zusammenfassung: <http://nms.sagepub.com/content/8/2/321.abstract>

KIRCHHÖFER, Dieter (2004): *Lernkultur Kompetenzentwicklung – Begriffliche Grundlagen*. Berlin: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung e.V.

KLAFKI, Wolfgang (1962): *Didaktische Analyse als Kern der Unterrichtsvorbereitung*. In: KLAFKI, Wolfgang u.a. (Hrsg.): *Didaktische Analyse*. Hannover: Schroedel.

LANKSHEAR, Colin / KNOBEL, Michele (2006): *New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning*. (2nd edn). Berkshire: McGraw-Hill/Open University Press.

LAVE, Jean / WENGER, Etienne (1991): *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.

LITTLEJOHN, Allison / PEGLER, Chris (2007): *Preparing for Blended E-Learning*. Abingdon / New York: Routledge.

LOOI, Chee-Kit u.a. (2009): *Leveraging mobile technology for sustainable seamless learning: A research agenda*. In: *British Journal of Educational Technology*. Vol. 41/2. S. 154–169.

MARX, Konstanze / WEIDACHER, Georg (2014): *Internetlinguistik. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr Francke Attempto.

MEISSNER, Franz-Joseph (2013): *Die REPA-Deskriptoren der ‚weichen Kompetenzen‘ – eine praktische Handreichung für den kompetenzorientierten Unterricht zur Förderung von Sprachlernkompetenz, interkulturellem Lernen und Mehrsprachigkeit*.
www.uni-giessen.de/fbz/fb05/romanistik/institut/personal/profs/emeritus/meissner/externe-veranstaltungen/RUB/REPA-Kurzform/view

MERCER, Sarah (2011): *Understanding Learner Agency as a Complex Dynamic System*. In: *System*. Vol. 39/4. Orlando: Elsevier. S. 427–436.

MERCER, Sarah (2012): *The Complexity of Learner Agency*. In: *Apples – Journal of Applied Language Studies*. Vol. 6/2. S. 41–59.

MEYER, Hilbert (2014): *Was ist guter Unterricht?* Berlin: Cornelsen.

NORTON, Bonny (2000): *Identity And Language Learning: Gender, Ethnicity And Educational Change*. London: Pearson Education.

OECD (2015): *Students, Computers and Learning: Making the Connection*. Paris: OECD Publishing.
www.oecd-ilibrary.org/education/students-computers-and-learning_9789264239555-en

QUANDT, Joachim (2015): *Online miteinander lernen, oder: Spielend erste Schritte auf Deutsch machen*. In: *Fremdsprache Deutsch*. Heft 53. Berlin: Erich Schmidt. S. 25–28.

RHEIN, Stefanie (2011): „Erst einmal wieder ein großer Dank an alle Kommischreiber – ihr habt ja keine Ahnung, wie happy ihr mich macht.“ *Fans und ihre Mediennutzung*. In: GRIMM, Petra / ZÖLLNER, Oliver (Hrsg.): *Medien – Rituale – Jugend. Perspektiven auf Medienkommunikation im Alltag junger Menschen*. Stuttgart: Franz Steiner. S. 99–124.

RÖSLER, Dietmar / WÜRFEL, Nicola (2014): *Lernmaterialien und Medien. Deutsch Lehren Lernen*. Band 5. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

SCHAUMBURG, Heike (2015): *Chancen und Risiken digitaler Medien in der Schule. Medienpädagogische und -didaktische Perspektiven*. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung.
www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IB_Chancen_Risiken_digitale_Medien_2015.pdf

SCHART, Michael / LEGUTKE, Michael (2012): *Lehrkompetenz und Unterrichtsgestaltung*. Deutsch Lehren Lernen. Band 1. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

SCHIEFNER-ROHS, Mandy / HEINEN, Richard / KERRES, Michael (2013): *Private Computer in der Schule: Zwischen schulischer Infrastruktur und Schulentwicklung*. In: *Medienpädagogik*. www.medienpaed.com/globalassets/medienpaed/2013/schiefner-rohs1304.pdf

SO, Hyo-Jeong / KIM, Insu / LOOI, Chee-Kit (2008): *Seamless Mobile Learning: Possibilities and Challenges Arising from the Singapore Experience*. In: *Educational Technology International*. Vol. 9/2. S. 97–121.
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.571.4093&rep=rep1&type=pdf>

SPECHT, Marcus / EBNER, Martin / LÖCKER, Clemens (2013): *Mobiles und ubiquitäres Lernen: Technologien und didaktische Aspekte*. In: EBNER, Martin / SCHÖN, Sandra (Hrsg.): *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien (L3T)*. Berlin: epubli. <http://l3t.tugraz.at>

SPECHT, Franz u.a. (2012): *Menschen. Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning: Hueber.

STIFTUNG WARENTEST (2016): *Apps zum Deutschlernen: Nur zwei von zwölf empfehlenswert*
www.test.de/Apps-zum-Deutschlernen-Nur-zwei-von-zwoelf-empfehlenswert-4989440-0/

STRASSER, Thomas (2014a): *Internetgestütztes Sprachenlernen und -lehren. Wie der Fremdsprachenunterricht von digitalen Anwendungen profitieren kann*. In: QVR. 44. S. 99–119.
<http://www.univie.ac.at/QVR-Romanistik/wp-content/uploads/2015/03/QVR-44-2014-Strasser.pdf>

STRASSER, Thomas (2014b): *Grenzgänge in der Hochschullehre. Wie Lerntechnologien die Präsenzlehre örtlich delimitieren und das selbstgesteuerte Lernen fördern können. Ein Überblick*. In: MARTOS, J. (Hrsg.). *Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache 40* (2014). S. 164–176.

STRASSER, Thomas (2016): *Mobiles Lernen im DaF-Unterricht. Smartphones, Tablets und Co*. In: *Magazin Sprache*. April 2016. München: Goethe-Institut.
www.goethe.de/de/spr/mag/20744244.html

VAN LIER, Leo (2008): *Agency in the classroom*. In: LANTOLF, James / POEHNER, Matthew (Hrsg.): *Sociocultural theory and the teaching of second languages*. Sheffield: Equinox. S. 163–186.

WENGER, Etienne (1998): *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.

WESTHOFF, Gerard (1981): *Inleiding en model didaktische analyse*. Utrecht: Pedagogisch didactisch instituut voor de leraarsopleiding.

WESTHOFF, Gerard (1987): *Didaktik des Leseverstehens*. Ismaning: Hueber.

YOON, Kyong (2010): *The representation of mobile youth in the post-colonial techno-nation of Korea*. In: DONALD, Stephanie Hemelryk / ANDERSON, Theresa Dirndorfer / SPRY, Damien (Hrsg.): *Youth, society and mobile media in Asia*. London: Routledge. S. 108–119.

Fotonachweis

Seite 88: Ernst Klett Sprachen

Seite 98: colourbox.com

Seite 106: Malin Brash

Seite 110: links: Photographee.eu / shutterstock.com; rechts: ESB Professional / shutterstock.com

Angaben zu den Autorinnen

Bärbel Brash

Bärbel Brash, M.A., M.Ed, FHEA ist Dozentin an der Open University in Schottland und unterrichtet seit 18 Jahren Deutsch als Fremdsprache. Ihre Forschungsinteressen umfassen: Blended Learning und Web-2.0-Tools, digitale Innovationen und Lernerpartizipation, Heterogenität und Inklusion von Lernenden, mobiles Lernen im Fremdsprachenunterricht sowie Motivation und Lerneridentität in virtuellen Lernumgebungen. Für ihre Arbeit wurde sie 2007 mit dem preisdotierten *Open University Teaching Award* ausgezeichnet. Sie ist außerdem Mitarbeiterin im Fort- und Weiterbildungsprogramm *Deutsch Lehren Lernen* des Goethe-Instituts (www.goethe.de/dll).

Andrea Pfeil

Andrea Pfeil hat Diplom-Pädagogik mit Schwerpunkt Erwachsenenbildung, Kommunikationswissenschaft und Deutsch als Fremdsprache sowie Bildungsmanagement mit Masterabschluss studiert. Sie hat sich in den letzten 16 Jahren intensiv mit der Qualitätsentwicklung in Bildungsprozessen und der Entwicklung von hybriden Sprach- und Fortbildungskursen beschäftigt. Sie war lange in der Lehrerfortbildung im In- und Ausland tätig und hat am Goethe-Institut an der Konzeption und Entwicklung von Blended Learning und Online-Kursen sowie digitalen Fortbildungsformaten gearbeitet. Andrea Pfeil war Referentin im Bereich Multimedia und Fernlehre in der Zentrale des Goethe-Instituts in München, bevor sie 2014 als Leitung der Spracharbeit ans Goethe-Institut New York wechselte.

Übersicht über die Videos auf der DVD

Aus der Datenbank mit Unterrichtsmitschnitten des Goethe-Instituts werden in dieser Einheit folgende Videos oder Ausschnitte aus Unterrichtsmitschnitten – Sequenzen – benutzt. Sie finden Sie auf der beiliegenden DVD.

Unterrichtsmitschnitte	Sequenz
Goethe-Institut Dublin	1/3
	2/3
	3/3
Schule Neapel	2/9
	8/9
Goethe-Institut Amsterdam	1/3
	2/3
	3/3
Goethe-Institut Madrid	7/9
Deutsche Schule Sevilla	

Zusammenschnitt

Tablets im Unterricht



Fort- und Weiterbildung weltweit

Die Digitalisierung des Alltags macht auch vor der Schule nicht halt und die Frage nach den Konsequenzen für den Wissenserwerb rückt immer mehr in den Vordergrund. Das Lehren und Lernen mit digitalen Medien kann den Lernprozess unterstützen bzw. verbessern, wenn diese als integraler Bestandteil der Unterrichtskonzeption verstanden werden.

Einheit 9 der Reihe *Deutsch Lehren Lernen* geht folgenden Fragen nach:

- Wie haben sich Lehr- und Lernkulturen verändert?
- Wie wirksam sind digitale Medien im Sprachunterricht?
- Wie kann man Unterricht mit digitalen Medien planen und gestalten?



GOETHE
INSTITUT



ISBN 978-3-12-606981-6



9 783126 069816