

G.1 Mobiles Lernen

Beiträge Donnerstag und Freitag

Förderung des lebenslangen Lernens durch Medieneinsatz im DaF-Unterricht: Aktuelle empirische Befunde von Längsschnittstudien an Kameruner Hochschulen

Herr Léonel Nanga-Me-Abengmoni
¹Pädagogische Hochschule

Der vorliegende Beitrag möchte erste empirische Erkenntnisse aus meiner Habilitationsuntersuchung zur Rolle neuer Medien für die Bildung über die Lebensspanne im DaF-Unterricht liefern. Es wird nach einer thematischer Einführung in die andragogische theoretische Rahmung des lebenslangen Lernens und die aktuellen Ansätze der Bildung für nachhaltige Entwicklung (UNO-Agenda 2030) der Frage nachgegangen: Welche Rolle spielen individuelle Faktoren wie die Zeit, die Kultur, die biographische Lernidentität, die alters- und geschlechtsspezifischen Variablen in einem M-Learning-Prozess und welche Konsequenzen ergeben sich in Bezug auf das Konzept „Lifelong Learning“, das besonders durch elektronisches Lernen und M-Learning gefördert werden mag? Die Studie basiert auf vier semesterlangen Unterrichtsversuchen mit Bachelor- und Masterstudierenden der germanistischen Fakultäten an vier Kameruner Universitäten. Das Projekt verfolgt zwei Hauptziele: (i) medienbasierte Interventionen (z.B. Curricula, Lehr-/Lernstrategien und Materialien, Onlinesysteme und -produkte) zur Lösung fremdsprachdidaktischen Probleme erstellen, analysieren und reflektieren; (ii) diese medienbasierten Interventionen in eine wissenschaftliche Forschungspraxis von breiterer Reichweite (hier das Educational Design Research) integrieren. Last but not least wird die Praxis des virtuellen DaF-Unterrichts in Kamerun 20 Jahre nach dem ersten Modellierungsversuch und den Digitalisierungsanreizen der Corona-Pandemie kritisch bilanziert und mit dem neuen Paradigma vom Lifelong Learning perspektiviert.

Interaktive Digitalisierung des Deutschunterrichts anhand Smartphones und Webtools

Frau Mrudula Joshi¹

¹*Goethe Institut Max Mueller Bhavan Pune*

Digitale Medien und Technologie haben sich in den vergangenen Jahren als Bestandteile des DaF-Unterrichts erwiesen. Ausgegangen von einer internetbegeisterten Klasse könnte der Einsatz digitaler Medien den DaF-Unterricht für die KTN anlockend machen. Mit relevanten, gezielt ausgewählten Apps und Tools erzielt eine Lehrkraft kommunikativen Spracherwerb sowie Spaß beim Lernen. Im engen Sinne ist für die meisten KTN das Smartphone mittlerweile das A&O des Lebens geworden. Aus einem weiten, länderergreifenden Blickwinkel betrachtet kann sich an mehreren Orten eine Familie bloß einen Computer/Laptop leisten, ein Smartphone ist jedoch üblicherweise pro Kopf vorhanden. Besonders ist das der Fall an den fernen, abgelegenen, kleinen Orten, wo Deutsch eigentlich ganz gern gelernt wird. Diesem Wechsel im Trend also der Handynutzung als Lösung wird im Rahmen dieses Vortrags Vorrang gegeben.

Darüber hinaus gewinnt bei diesem Kurzvortrag die Auseinandersetzung mit den Webtools wie Kahoot, Padlet, Quizlet, Live Worksheets, Learningapps etc. an Wichtigkeit. Solche Tools können praktisch in jeder Unterrichtsphase von Einstieg bis Anwendung eingesetzt werden. Mittels Videobeispiele unterschiedlicher Unterrichtsphasen wird die Kernrolle der Smartphones im DaF-Unterricht ans Licht gebracht. Die Unterrichtsbeispiele betonen weiterhin darauf, wie sie eine Lehrkraft es ermöglichen, alle vier Fertigkeiten Gleichgewicht zu schenken und thematisieren anschließend die Abwechslung der Sozialformen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Akzeptanz der neuen Normalität und deren Ausnutzung für DaF-Unterricht durch Einsatz von Smartphones und Webtools einen zu einem zeitrelevanten Deutschlehrer macht, in dem ein freundlicher und lockerer Unterricht garantiert ist.

Smartphones im DaF-Unterricht mit Jugendlichen: Tagesablauf und Rezepte

Frau Emine Günay¹

¹*Cengiz Aytmatov Sozialwissenschaften Gym.Urla*

Zum Einsatz von Smartphones im Unterricht DaF mit Jugendlichen

In der Türkei ist Fremdsprachenunterricht meist frontal und auf die Vermittlung von Grammatik ausgerichtet. Die Einseitigkeit in Thematischer, Methodischer und auch Unterrichtsathmosphärischer Hinsicht führt dazu, dass die Lerner nur wenig Interesse am Erwerb der Fremdsprache haben und dass die Lernenden die Grammatik lernen, aber keinen Mut zum Sprechen haben. Dieser Situation entgegen wirken kann man mit dem Einsatz von digitalen Medien im Unterricht also z.B. mit Smartphones.

Das Ziel, einen handlungsorientierten und lerneraktivierenden Unterricht zu gestalten, kann mit einem sinnvollen Einsatz von Smartphones erreicht werden.

Im vorliegenden Beitrag soll gezeigt werden, wie handlungsorientierter Unterricht mit dem Einsatz von Smartphones gelingen kann. Am Thema "Tagesablauf" wird exemplarisch dargestellt, wie zunächst über das Einführen entsprechender Redemittel, die Lerner auf das Thema eingestimmt werden, um dann mit der Arbeit an einem Handyvideo zu beginnen. Die Videos werden anschließend im Plenum präsentiert. Die Lerner konzipieren die Videos selbst, schreiben die Skripte und sprechen die Texte. Die Kernkompetenzen Lesen, Hören, Sprechen und Schreiben wurden so gestärkt und die Lerner waren aktiv am Unterricht beteiligt. Im Distanzunterricht kann das Konzept durch den Einsatz entsprechender Tools und Apps angepasst werden.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass mit dem Einsatz von Smartphones der Unterricht effektiver und vor allem kommunikativer gestaltet werden kann.

Emine Günay

Wie wählt man digitale Wörterbücher? - Tipps für Orientierung in der modernen Wörterbuchlandschaft

Frau Ida Dringo-horvath¹

¹*Karoli Gaspar Universität Der Reformierten Kirche*

Untersuchungen zeigen, dass elektronische, vor allem aber webbasierte Online-Wörterbücher in letzter Zeit mit zunehmender Vorliebe von Sprachlernenden benutzt werden, ihre Verwendung findet größtenteils durch Smartphones und andere mobile Endgeräte statt. Der eindeutige Rückgang von Benutzerinteressen an Printwörterbüchern wie auch die im Vergleich zu digitalen Wörterbüchern hohen Kosten führen zu kontinuierlichem Rückgang der Produktion von Printwörterbüchern, während das Online-Angebot wie auch die Auswahl an Wörterbuch-Applikationen immer mehr ausgebaut wird.

Mehrere Studien zur Benutzerforschung belegen mangelnde Kenntnisse der digitalen Wörterbücher, was auf eine große Unsicherheit bei der Auswahl aus dem steigenden Angebot hinweist.

Da sich digitale Wörterbücher in vielerlei Hinsicht von Printwörterbüchern unterscheiden, werden neben etablierten, hauptsächlich inhaltsbezogenen Kriterien auch neue Untersuchungskriterien benötigt, die nur in der elektronischen Lernumgebung ihre Gültigkeit haben. Die im Beitrag vorgestellte Liste relevanter Qualitätsmerkmale bietet praktische Hilfe zur Orientierung bei der Auswahl in der modernen Wörterbuchlandschaft. Daneben wird für eine Wörterbuchdidaktik plädiert, die auf medienspezifische Aspekte eingeht: Durch konkrete Aufgabenvorschläge wird gezeigt, wie man in Hilfestellungen zur Wörterbuchbenutzung spezifische Merkmale digitaler Wörterbücher einbeziehen kann.

Smartphone-Apps und ihre Nutzung im deutschsprachigen Alltag internationaler Studierender

Frau Selmin Hayircil¹

¹*Justus-Liebig-Universität Giessen*

In den ersten Monaten ihres Aufenthalts in Deutschland verwenden internationale Studierende im Alltag Smartphone-Apps, um Deutsch zu lernen, zu üben, zu recherchieren oder um auf Deutsch zu kommunizieren. Bislang liegen nur wenige empirische Erkenntnisse zur tatsächlichen Nutzung dieser Smartphone-Apps vor. Der Beitrag untersucht, wie internationale Studierende Apps nutzen, um ihren deutschsprachigen Alltag zu bewältigen, welche Nutzungsstrategien die Studierenden außerhalb des Klassenzimmers/außerhalb der Bildungsinstitution verwenden und warum bzw. in welcher Situation sie die Apps im deutschsprachigen Alltag benutzen. Die Daten wurden über einen Zeitraum von acht Monaten im Rahmen eines Hochschul-Sommerkurses des Akademischen Auslandsamts der Justus-Liebig-Universität in Gießen mit 30 internationalen Studierenden erhoben. Die Teilnehmenden wurden zunächst gebeten, ihr App-Nutzungsverhalten in alltäglichen Situationen zu dokumentieren. Auf diese Weise entstanden 230 angereicherte Smartphone Bildschirmaufnahmen bzw. Videos zur individuellen App-Auswahl und App-Verwendung. Aufbauend auf der systematischen Auswertung dieser Daten wurden themenzentrierte Leitfaden-Interviews durchgeführt, um zu tiefergreifenden Erkenntnissen zur individuellen App-Auswahl und App-Nutzung zu gelangen. In diesem Beitrag werden die wichtigsten Ergebnisse der Analyse präsentiert und ein Einblick in die transkribierten und kodierten Daten gegeben. Dieses Nutzungsverhalten von Smartphones soll neue Anregungen für die Gestaltung des Lehrens und/oder Lernens innerhalb und außerhalb von Bildungsinstitutionen liefern. Auch sollen diese Ergebnisse einen Beitrag zur Erstellung zukünftiger DaF-Apps leisten.

Handy und Schule

Frau Nicoleta Mihai¹

¹*Goethe- Institut*

Handy und Schule

Handy und Schule klang früher fast so schlimm wie Katz` und Maus. Wer hätte vor ein paar Jahren gedacht, dass dieses sehr umstrittene Minicomputer als ein Hilfsmittel im Unterricht eingesetzt werden könnte?

Heutzutage ist das Lernen ohne Hilfe von Internet und Computer fast unmöglich. Die Digitalisierung verändert nicht nur unseren Alltag, sondern hat einen großen Einfluss auch auf unsere Bildung. Die Rolle des Handys kann sowohl eine positive als auch eine negative Wirkung haben. Dabei kann die Lehrkraft verschiedene Lehrkontexte auf erwünschte Lernstraßen leiten.

Einerseits sollte das Handy als Hilfsmittel im Lehrprozess verwendet werden, so dass Schüler*innen einen schnellen Zugang zu Informationen via Internet haben. Viele Lehrer*innen setzen in ihrem Unterricht das Bring-your-own-device-Konzept ein und versuchen den Unterricht mithilfe digitaler Medien interaktiver zu gestalten. Andererseits ist das Handy ein Instrument mit dem Schüler*innen neue Lernkontexte schaffen.

Das Handy und seine Nutzungsmöglichkeiten bieten Kommunikationsbrücken zwischen Alltag und Schule. Dies sind Verbindungslinien zwischen dem Leben außerhalb der Schule und dem schulischen Lernen.

Medientypische Aneignungsformen gehören auch zur Bildung und Entwicklung der Kinder, solange die Technologie riesige Fortschritte macht.

Mobiles Sprachlernen mit Stadtrallyes: Lernmöglichkeiten mit der APP Actionbound am Beispiel Wien

Frau Petra Gretsches², Frau Birgit Neuer¹

¹Pädagogische Hochschule Karlsruhe, ²Pädagogische Hochschule Freiburg

Ziel des Beitrags ist es, (1) anhand von konkreten Unterrichtsbeispielen aufzuzeigen, wie die App Actionbound für den Auf-/Ausbau sprachlicher Kompetenzen eingesetzt werden kann, und (2) didaktische Kriterien für ihre Verwendung zu diskutieren, um differenzierte und adressatengerechte Sprachlernaktivitäten sicherzustellen.

Actionbound ermöglicht mobiles Lernen durch edukative Rallyes und zwar entweder unter Rückgriff auf fertige Bounds (rezeptiver Modus) oder durch das Erstellen eigener Bounds (produktiver Modus). Am Themenbeispiel „Unsere Lieblingsplätze im Umfeld der Schule“ zeigen wir auf, wie die Erarbeitung von Inhalten über eine authentische Raumorientierung und das Kennenlernen zielgruppenrelevanter Besonderheiten mit der Vermittlung sprachlicher Kompetenzen verzahnt werden kann. Zu letzteren gehören u.a.: (i) Beschreibung von lokalen Gegebenheiten, (ii) Umgang mit Handlungsabfolgen in instruktionalen Settings, (iii) narrative Aufbereitung von erzählwürdigen Momenten, die sich mit den gewählten Lieblingsorten verbinden, (iv) adressatengerechte Gestaltung eigener Aufgaben (z.B. über die Adressierung und Umsetzung von Aufforderungen).

Didaktische Lernziendifferenzierungen können dabei unterschiedliche Schwerpunkte setzen und differenzierende Anforderungen an die literate Gestaltung stellen, da die einzelnen Schul-Bounds in ihrem Öffentlichkeitsgrad und je nach Zielgruppe variierbar sind. Plurilingualen Ansätzen folgend können die Bounds funktional mehrsprachig gestaltet werden und im Vorfeld stattfindende Aushandlungsprozesse können die sprachlichen Ressourcen aller Beteiligten aufgreifen. Das didaktische Konzept orientiert sich an Elementen des Makro-Scaffolding, um sprachliche Anforderungen zu identifizieren und entsprechende Maßnahmen zur Unterstützung des literaten Sprachausbaus parallel zum inhaltlichen Kompetenzerwerb anzubieten. Die Bounds können spiralcurricular zu verschiedenen Lernthemen, Zielgruppen, Klassenstufen weiterentwickelt und ggfs. auch für die digitale Veröffentlichung aufbereitet werden, das auch als öffentlichkeitswirksames Element des Schulprofils.

Was haben wir anders in der Mengo Senior School gemacht, um die Flagge inmitten der durch Covid-19 verursachten Unsicherheiten hoch zu halten?

Herr Suleman Sekayala¹

¹*Mengo Senior School*

Was haben wir anders in der Mengo Senior School gemacht, um die Flagge inmitten der durch Covid-19 verursachten Unsicherheiten hoch zu halten?

Die Weltgesundheitsorganisation hat den Ausbruch des Corona-Virus am 30. Januar 2020 zu einem Gesundheitsnotstand von internationaler Tragweite und am 11. März 2020 zur Pandemie erklärt.

Dies führte zu Spannungen und Panik, die letztendlich zu einer Änderung der Denkweise der Menschen. Die Schließung von Schulen in Uganda am 21. März 2020, gefolgt von drastischen Sperrungen veränderte die ganze Dimension. Die Schule griff während der angekündigten zwei Tage schnell ein, um alle Schüler von den Schulen fernzuhalten. Alle Abteilungen bei uns druckten Handouts und verteilten sie an die Lernenden, um sie zu Hause zu beschäftigen. Unser technisches Team führte eine Sichtbarkeitsstudie durch und entwickelte einen Weg namens E-Learning-Plattform.

Die E-Learning-Plattform sollte die Initiative der Regierung zur Durchführung von Homeschooling durch Radio- und Fernsehprogramme ergänzen. Diese Lernplattform ist für alle Klassen der Mengo Senior School und das Lernen ist im Moment kostenlos. Die Schule kontrolliert jedoch den Zugang zur Plattform, indem sie jeden Schüler bzw. Lehrer dazu veranlasst, sich selbst zu registrieren. Sie erhalten jeweils ein von der Schule generiertes Passwort, mit dem sie sich einloggen. Da der Zugang für Mengo Ss-Schüler kostenlos ist, stehen die Lehrer nicht unter Druck, die Arbeit hochzuladen. Die Verwaltung konzentriert sich jedoch auf die Überwachung der einzelnen Abteilungen.

Ich werde in meinem Beitrag auf die Stärken und Chancen sowie auf die Schwächen und Herausforderungen des E-Learning in Uganda eingehen und mögliche Lösungen ansprechen.

Mediendidaktik

Herr Guié Ange Irié¹

¹*Lycée Scientifique de Yamoussoukro*

Mediendidaktik

Elfenbeinküste, liegt sehr fern von Deutschland. So gibt es wenige Anlässe die deutsche Sprache mit Geborenen zu sprechen. Abgesehen von den Kontakten mit deutschen Angestellten des Goethe-Instituts und der deutschen Botschaft ist es schwer sich mit Deutschen zu treffen. Wie kann man dieses Problem lösen?

Wenn der physische Kontakt fast unmöglich wäre, könnte man einen virtuellen Umgang etablieren. Der Einsatz von digitalen Medien im Deutschunterricht kann dieses Defizit abdecken. Bei uns besitzen viele Jugendliche ein Smartphone. So sind sie sehr aktiv auf den sozialen Netzwerken. Ein anderes Argument für den Einsatz dieser Medien ist der aktuelle Kontext der Corona-Pandemie und der regelmäßigen Ausgangsperren.

Die Mediendidaktik berücksichtigt die Begeisterung von Jugendlichen an Interaktion und Kommunikation mit digitalen Medien für den Spracherwerb, fördert die Lernmotivation und die Lernautonomie bei den Lernenden und begünstigt eine raumzeitliche Flexibilität. Vier Apps können den Deutschunterricht dynamisieren:

- 1) Das TRIMINO, eine Art Domino mit dreieckigen Steinen, ist ein digital generiertes Lernspiel, das zum Üben und Festigen des Gelernten mit Selbstkontrolle passt.
- 2) DAS DEUTSCHLANDLABOR ist eine Serie von Podcasts aus der Website der "Deutschen Welle". Hier werden das Lese-, Hör- und Sehverstehen bearbeitet. Die Lernenden können die interkulturelle und Medienkompetenz entwickeln.
- 3) KAHOOT QUIZ ist ein interaktives Quiz-Tool für die ganze Klasse. Fragen werden mithilfe von einem Beamer an der Wand präsentiert und die Lernenden können mit ihren Smartphones, Tablets oder Laptops antworten.
- 4) TRICIDER, ein einfach zu bedienendes und kostenloses online Brainstorming-Tool, eignet sich zu Umfragen. Die Lernenden können per E-Mail, Facebook oder Twitter mitmachen.

Die Einsatzmöglichkeiten der digitalen Medien zur Gestaltung eines handlungsorientierten Fremdsprachenunterrichts in Bezug auf Indien

Frau Manisha Buttan¹

¹*Delhi University*

Die Covid-19 Pandemie hat das Lernen welt weit neugestaltet. Das Konzept von Lehr- und Lernmaterialien hat sich auch dadurch verändert. Die aktuelle Situation überall in der Welt gibt ein klares Signal, dass die Vollkommenheit der Unterrichtsziele bzw. die Grundkompetenzen einer Sprache durch den Einsatz digitaler Medien im DaF Unterricht, erfolgreich erreicht werden kann. Sie unterstützen den Prozess des Sprachlernens mehrfach. Die traditionelle Rolle der Lehrer, die mehr oder weniger in der Wissensvermittlung liegt, zu einer Berater/Moderator zu verändern, um den Lernprozess zu unterstützen.

Aber der Einsatz von digitalen Medien kann im Unterricht nur dann sinnvoll sein, wenn er zur Unterstützung sozialer Lernprozesse und nicht als deren Ersatz gedacht wird. Das heutige Phänomen macht auch deutlich, dass digitale Medien nicht mehr als Zusatz und als Hilfestellung betrachtet werden sollen sondern als ein integraler Bestandteil des zukünftigen DaF-Unterrichts in Indien.

Der Schwerpunkt meines Vortrags ist, digitale Medien zur Vermittlung der interkulturellen Information einzusetzen. Darüber hinaus wird anhand von konkretisierten Übungen auch gezeigt, wie verschiedene Arten von Webanwendung und Learning Apps z.B. Kahoot, wordwall.net, answergarden.com, wortwolken.com, LearningApps.org usw. die Sprech- und Schreibkompetenzen der Lernenden fördern können.

Der kommunikative Ansatz ist die Hauptpädagogische Form des DaF-Unterrichts an der Delhi Universität und während der Pandemie und auch wegen der sehr hohen Anzahl der Lernenden im Unterricht wird der Einsatz von digitalen Medien benötigt, um durch die Pflege und Entwicklung der Grundkompetenzen die Handlungsfähigkeit der Lerner in der Zielsprache zu fördern.

Der andere wichtige Schwerpunkt der Arbeit ist, neue Methoden zu verstehen und zu analysieren, die die digitalen Medien als integralen Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts einbeziehen können.

Lesespaß - Leseförderung durch digitale Medien

Frau Ana-Maria Viscrean¹

¹*Goethe-Institut Bukarest*

Lesekompetenz gilt als zentraler Schlüssel zum Bildungserfolg. Die Lust der Kinder und Jugendlichen am Lesen ist allerdings nicht als selbstverständlich zu betrachten.

Diese wachsen in einer medial geprägten Lebenswelt auf. Dabei spielt sich Lesen immer mehr im digitalen Umfeld ab. Daraus abgeleitet hat sich das am Goethe-Institut Bukarest 2021 entwickelte Projekt „Lesespaß“ zum Ziel gesetzt, das Lesen über digitale Medien zu fördern und die Freude an Literatur zu wecken, und durch digitale Medien werden die Interessen und Lebenswelten der Schüler aufzugreifen.

„Lesespaß“ bietet einen spielerischen Zugang zum Verstehen von Texten an, wovon besonders leseschwächere Schüler profitieren könnten. Das Projekt beinhaltet 5 kurze Geschichten für 10/11 – 12 Jährige zum Thema Freundschaft, Familie, Alltagsprobleme, Umwelt und Träume mit passenden Aufgaben (Multiple Choice, Zuordnungsaufgaben zu Wortschatz und Grammatik, Fragen zum Textabschnitt, Hörübungen), die sich an den Kompetenzstufen A1 – B1 des GER orientieren.

Die aktuellen Themen und die unterschiedlichen Genres (leichte Lektüre, Song, Comic, Zeitschriftartikel) sind einige Kriterien, die das Interesse der Schüler/-innen wecken und zugleich alle Maßnahmen zur Förderung der Lesefertigkeit umfassen.

Im Unterricht kann „Lesespaß“ in Gruppen-/ Partner - / Einzelarbeit eingesetzt werden oder als Zusatzlektüre in den Ferien. "Lesespaß" wertet automatisch die Leseaktivitäten aus. Die Leser lösen die Aufgaben und können sich dann die Teilnahmebestätigung herunterladen. Darauf steht genau, was sie aus dem Kapitel trainiert und gelernt haben.

Für besonders motivierte Schüler gibt es auch die Kreativaufgaben (eine produktive Aufgabe) am Ende eines jeden Kapitels, die zusätzlich von der Lehrkraft verlangt werden könnte, sodass diese die Lernentwicklung beobachten kann.

Handbuch für DaF-Unterricht (nicht nur) online

Frau Petra Fuková¹

¹*Jan-Evangelista-Purkyně-Universität*

Obwohl schon in einem üblichen Präsenz-DaF-Unterricht hohe Ansprüche an DaF-Lehrkräfte gestellt werden, brachte die im Jahr 2020 entstandene Corona-Pandemie noch eine weitere Herausforderung mit sich. Ohne jegliche Vorwarnung und Vorbereitung mussten (nicht nur) die DaF-Lehrkräfte reagieren und sicherstellen, dass der Bildungsprozess auch unter diesen spezifischen Bedingungen nicht unterbrochen wird und dass auch weiterhin die gestellten Lehrziele verfolgt werden. Zur Veranschaulichung dieser Situation werden vorläufige Ergebnisse eines Projekts (Nr. UJEP-SGS-2021-63-001-3), das die Realisierung des DaF-Unterrichts während der Pandemiezeit an ausgewählten Gymnasien in Tschechien zu beschreiben beabsichtigt, am Anfang des Beitrags kurz präsentiert.

Der Hauptteil des Beitrags wird der Vorstellung eines internationalen Projekts mit dem Titel „Praktisches und methodisches Handbuch für Deutsch-Unterricht online“ (Nr. 2020-1-SK01-KA226-SCH-094410) gewidmet, an dem sich Vertreter dreier Länder (Slowakei, Litauen und Tschechien) beteiligen. In Kooperation der beteiligten DaF-Lehrkräfte aus Gymnasien und der wissenschaftlichen Mitarbeiter der Universitäten wird ein Handbuch geschaffen, das einerseits aus einem Korpus bestehen wird, das verschiedene Aufgaben und Übungen beinhalten wird, die im Online-DaF-Unterricht (jedoch nicht nur) eingesetzt werden könnten, und andererseits aus einer einschlägigen Methodik zu dieser Thematik, die in mehrere Sprachen übersetzt wird. Nach seiner Fertigstellung wird dieses Handbuch als Stütze für praktizierende Lehrkräfte frei zur Verfügung stehen. Im Beitrag werden praktische Beispiele aus diesem Handbuch detailliert vorgestellt.

Kann man das googeln? - Digitale Fähigkeiten im DaF-Unterricht

Frau Mia Smith¹

¹*Vallhamra Schule/Språklärarnas riksförbund*

In den letzten Jahren hat sich der Sprachunterricht infolge technologischer Entwicklungen grundlegend verändert. Viele Schüler*innen machen die Erfahrung, dass man mit Google Translate schnell schaffen kann, was sonst noch Mühe macht. Aber falsch verwendet werden die technischen Hilfsmittel schnell eher zu Feinden als Freunden. Entsprechend sollten Deutschlernende heute als Teil ihres Repertoires sprachlicher Lern- und Kommunikationsstrategien auch digitale Strategien erwerben. Aber wie unterrichtet man diese?

In meinem Workshop zeige ich, wie ich meine DaF-Schüler*innen mit unterschiedlichen elektronischen Hilfsmitteln bekannt mache. Zusammen schauen wir, wie man im Deutschunterricht folgende Tools sinnvoll einsetzen kann: Google, Google Translate, digitale Wörterbücher (im Handy sowie im Internet), Rechtschreibkontrollen z. B. in Word oder Wikipedia als Sprachwerkzeug.

Die Rolle der digitalen Medien im DaF Unterricht

Frau Avrora Aruun¹

¹*Internationale Universitaet Kirgisistans*

XXI Jahrhundert - das Jahrhundert der Informatisierung nimmt zweifellos seine eigenen Anpassungen an den traditionellen Fremdsprachenunterricht vor. Und unsere Aufgabe ist es, den richtigen und effektiven Einsatz moderner Informationstechnologien im Bildungsprozess zu lernen. Der Artikel widmet sich der Untersuchung eines dringenden Problems der Fremdsprachenausbildung im Kontext der rasanten Entwicklung des digitalen Medienraums. Die Hauptmerkmale eines solchen Raums sind Globalisierung, Informatisierung, Technologisierung und interkulturelle Kommunikation.

Aber was sind eigentlich „neue Medien“? Wie können Fremdsprachenlehrer die neuen Medien in diesem Spannungsfeld zu ihrem Vorteil nutzen? Welche Lernziele eignen sich für Neue Medien? Welche Rollen und Funktionen spielen neue Medien im Fremdsprachenunterricht?

Der Artikel erläutert die Schlüsselbegriffe „Medium“, „Neue Medien“, „E-Learning“ und „Medienbildung“. Dabei wird auch untersucht, wie neue Medien im Fremdsprachenunterricht Anwendung finden: erstens als Thema im Spracherwerb, zweitens als Anreiz zum Nachdenken über den Sprachgebrauch in verschiedenen Sprachregistern und Sprachformen, aber auch als Anreiz für den kreativen Sprachgebrauch, zum Beispiel in Chats und SMS, und drittens als technische Hilfestellung im Unterricht. Der Artikel konzentriert sich auf den letztgenannten Aspekt, auch auf den didaktischen Einsatz von Trainings-CD-ROMs, Computer-Trainings-DVDs, Blended-Trainings und Chats. Berücksichtigt werden auch in Kirgisistan vorhandene Lehrmaterialien für den Deutschunterricht an Hochschulen sowie Vorschläge zur Lehrerfortbildung und -fortbildung. In diesem Rückblick fasse ich das Potenzial der Neuen Medien zusammen und diskutiere die Bedingungen, die zur Verbreitung der Neuen Medien an den Hochschulen unseres Landes beitragen können.

Mobile Endgeräte und Arbeit mit literarischen Texten zum Erwerb von Sprachkompetenzen im Deutschen

Herr Mohamed Yameogo¹

¹Universität Joseph Ki-zerbo

Das Potential von literarischen Erzeugnissen im Fremdsprachenerwerb wird zunehmend erkannt. Dementsprechend wird der Literatur im Vermittlungsprozess von Fremdsprachen eine gesteigerte Funktion beigemessen. In mehreren wissenschaftlichen Beiträgen werden Notwendigkeit und Nutzen von Literatur/literarischen Texten für den Erwerb von Sprachfertigkeiten (Lesen, Hören, Sprechen, Schreiben) unterstrichen. Mit dem Aufkommen digitaler Medien werden zwar neue Möglichkeiten des Lernens und Lehrens angeboten. Dennoch werden diese Medien im Bildungsbereich aber häufig kritisch, wenn nicht sogar zurückhaltend, wahrgenommen. In der Tat wird oft angenommen, dass der Einsatz digitaler Medien die analoge Form der Wissensvermittlung ablösen könnte. Dabei übersieht man buchstäblich den Mehrwert, den neue Technologien der Kommunikation beim Erlernen von (Fremd)Sprachen haben könnten. Literatur und digitale Medien sind im Hinblick auf den rezeptionsästhetischen Ansatz Kommunikationsmittel, die bei der Vermittlung von Nachrichten mit dem Sender-Empfänger-Schema operieren.

Aus dieser Feststellung heraus wäre die Zusammensetzung beider Sachverhalte (Literatur und digitale Medien) zum Erreichen didaktischer Ziele von Nutzen. Anhand von einem Gedicht von Bertolt Brecht, „Lob des Lernens“, sowie einem Märchen aus dem Werk von Daniel Mepin Tonè Tonè. Märchen und Erzählungen aus Kamerun möchte ich zeigen, dass digitale Medien einen Mehrwert hervorbringen, wenn man sie bei der Arbeit mit literarischen Erzeugnissen im Unterricht bzw. im außerschulischen Bereich einsetzt. Mit Audio- oder Videofunktionen mobiler Endgeräte könnten Lernziele anhand von handlungs- und produktionsorientierten Aufgaben bestimmt werden, um den Erwerb von Lese- Hör- sowie Sprechfertigkeiten durch einen Austausch der Lernenden (Rollenspiel) über soziale Netzwerke wie Whatsapp oder Messenger zu ermöglichen.

Einsatzmöglichkeiten von Podcasts im akademischen Bereich

Frau Dóra Rohonyi¹

¹*Károli Gáspár Universität Der Reformierten Kirche*

In meinem Beitrag untersuche ich den Einsatz von Podcasts im akademischen Bereich, insbesondere in der DaF/DaZ-LehrerInnenausbildung. Podcasts haben unter anderem den Vorteil Vorlesungen, Seminare zu erfassen, sie ins gewünschte Audio oder Video-Format umzusetzen und automatisch auf einer Webseite oder einem Portal zu publizieren. Sie können ort- und zeitunabhängig auf mobilen Endgeräten angehört werden, deshalb werden sie mittlerweile von vielen Universitäten angeboten.

Im akademischen Bereich werden drei Arten von Podcasts identifiziert (Voegele und Gard 2006) administrative Podcasts;

Podcasts zu Sonderveranstaltungen (z.B. in denen Vorlesungen von Gastdozierenden, Konferenzen, Auszeichnungen übertragen werden);

Klassen-Podcasts, wie die Beteiligung an einem Lernprozess innerhalb eines Kurses (Voegele/Gard 2006 In: Fernandez et al. 2015)

Die Klassen-Podcasts können weiterhin in drei Kategorien unterteilt werden

Substitutions-Podcasts (Klassen werden im Kurs einfach aufgezeichnet oder ersetzt);

ergänzende Podcasts (z.B. Zusammenfassungen von Klassen oder Materialien)

kreative Podcasts (Podcasts werden von Studenten erstellt und bearbeitet (McGarr (2009 In: Fernandez et al.: 2015)

Die einzelnen Kategorien bieten unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten für das DaF/DaZ Studium, der Vortrag versucht einen Überblick über die meist verwendeten Podcastarten in diesem Bereich zu geben. Detailliert wird auf die folgenden Punkte eingegangen:

welche Vorteile bieten Podcasts für Studierende und Dozierende,

welche Anwendungsmöglichkeiten gibt es im Bereich Literatur- und Sprachwissenschaften, bzw. Methodik-Didaktik,

welche konkreten Verwendungsbeispiele können als beispielhafte Lösungen bezeichnet und diese übernehmen werden.

Zum Schluss wird anhand der vorgestellten Klassifikationen eine Liste von zugreifbaren Podcasts für den DaF/DaZ -Bereich präsentiert.

Schwache KI, starke Performanz? Der Einsatz schwacher, KI-gestützter mobiler Anwendungen zur möglichen Steigerung der Grammatik- und Wortschatzkompetenz bei Sprachlernenden.

Herr Thomas Strasser¹

¹*Pädagogische Hochschule Wien*

Das primäre Ziel dieses Beitrages ist es aufzuzeigen, inwieweit sich durch den Einsatz multimedial-augmentierter und vor allem KI-gestützter mobiler Apps (u.a. Mysimpleshow, Animoto) - so genannter schwacher Künstlicher Intelligenzen - bestimmte skalenorientierte Kompetenzen (u.a. Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen, vgl. Tanzmeister, 2008) in Bezug auf lexikalische und grammatikalische Performanz bei Sprachlernenden (u.a. DaF-Unterricht im Erwachsenenbereich) im Vergleich zum Einsatz ausschließlich analoger Unterrichtsmaterialien verbessern können.

Mit einem geplanten Mixed-Methods-Forschungsparadigma werden quasi-experimentelle Erhebungen bei erwachsenen DaF-Lernenden durchgeführt, indem die Lernenden in Gruppen eingeteilt werden und der jeweilige Wissensstand in Pre-Tests abgerufen wird. Die zu untersuchenden Inhalte sind jeweils lehrplanspezifische Grammatik- bzw. Wortschatzthemen, wobei Kontrollgruppe 1 mit vornehmlich mobilen, KI-gestützten Tools und Kontrollgruppe 2 mit analogen Artefakten (gedrucktes Handout und Lehrwerk) - begleitet von den kursführenden Sprachdozent*innen - arbeiten. Dabei soll im Rahmen von bestimmten Arbeitsaufträgen (Verfassen von Textsorten, Präsentationen) in Post- und Delayed Post-Tests untersucht werden, ob bzw. inwieweit sich bestimmte Grammatik- und Wortschatzkompetenzen (basierend auf den Proficiency Scales des GERS und GERS-spezifischen Korpora) bei der Kontrollgruppe mit den KI-gestützten, mobil-augmentierten Werkzeugen im Vergleich zur analogen Kontrollgruppe vor allem im Hinblick auf Mobile-Learning-Charakteristika, wie ubiquitäres Lernen, verbessert haben. Als Validierungsstrategie wird eine Daten-Triangulation bestehend aus den Pre- und (delayed) Post-Tests mit Lernenden und Leitfadeninterviews mit DaF-Lehrkräften (fremdsprachendidaktische Vergleichsanalysen analoger/digitaler/KI-gestützter Materialien) angewandt. Durch das Präsentieren praktischer, unterrichtsspezifischer Sequenzen soll abschließend vor allem das motivationale Potenzial dieser mehrkanaligen mobilen KI-Apps, mit stark sprachimmersiven Charakter unterstrichen werden.

Ein Online-Quiz-Spiel selbst programmieren (lassen) - Herausforderungen und Lösungen

Herr Timo Kozlowski¹

¹*Goethe-institut e.V.*

Es gibt in der Cloud schon viele Angebote an Werkzeugen für den DaF-Unterricht. Diese Tools bieten verschiedene Möglichkeiten an, wie Lernende in verschiedenen Unterrichtsphasen miteinander interagieren können, allerdings steht hinter jedem Tool ein eigenes Bedienkonzept, in das sich Lehrende und Lernende einarbeiten müssen. Auch formale Fragen wie Datenschutz oder Lizenzen sind nicht immer einfach zu beantworten.

Das Goethe-Institut entwickelte ein Online-Quiz-Spiel, das sich an bekannten Cloud-Lernspielen orientiert, sich dabei aber an den Erfordernissen für den DaF-Unterricht orientiert und in die beim Goethe-Institut genutzte Lernplattform integrieren lassen wird.

Im Beitrag werden die Herausforderungen und Schritte für die Erstellung eines neuen Tools dargestellt:

- Welche Wünsche an ein Quiz-Spiel haben Lehrkräfte?
- Wie bringt man diese Wünsche in ein konsistentes Spielerlebnis zusammen?
- Welche formalen Aspekte müssen bei der Entwicklung beachtet werden?
- An einzelnen Beispielen wird auch gezeigt, welche Diskussionen nötig sind bei der Frage, ob ein bestimmtes Feature integriert werden soll oder nicht?

Am Ende spielen wir auch ein Beispielquiz.