

## PRODUKTIONSORIENTIERTES LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN

### Theoretische Hintergründe

- **CALL** (Computer-assisted Language Learning) und **MALL** (Mobile-assisted Language Learning) bieten – sinnvoll eingesetzt – umfassendes Potential für den Fremdsprachenunterricht.
- Handlungs- und produktionsorientierte Ansätze fördern **ganzheitliches und kontextualisiertes Lernen**. Sie eignen sich insbesondere auch im Anschluss an rezeptive Unterrichtsphasen (z.B. als *post-reading* oder *post-listening activity*).
- Produktionsorientiertes Lernen mit mobilen Endgeräten (z.B. Tablets, Smartphones) lässt sich der Kategorie „**MALL for creation**“ zuordnen. Überschneidungen mit weiteren Anwendungsbereichen („MALL for content“, „MALL for tutorials“ oder „MALL for communication“) sind möglich (PEGRUM, 2014: 94).
- Produktionsorientierte Verfahren können zur Konsolidierung und Weiterverarbeitung gelesener Texte, zur Förderung kreativen Schreibens (*Digital Storytelling*) oder – durch die Aufnahmefunktion von Tablets und Smartphones – zur Schulung von Aussprache und Sprechfertigkeit eingesetzt werden (vgl. STANNARD/RAUSCHERT, 2018:14).



### Praktische Ideen

- **Transferieren:** Lehrbuchtexte oder Teile einer Lektüre oder eines Films werden in ein anderes Genre übertragen (z.B. Hörspiel, Comic oder Photo Story). Die Verwendung eigener Bilder trägt zur Personalisierung der Ausgangstexte bei.  
Apps: *Audacity* (zur Erstellung von Hörspielen oder Audio Guides), *Comic Life 3*, *Story Lines Comix*
- **Kompilieren und reflektieren:** Inhalte werden in digitaler Form neu zusammengestellt. Zu diesem Zweck erweist sich die Erstellung von *E-Books* als nützlich. Landeskundliche Inhalte können beispielsweise im Stil von Harry Potters *Daily Prophet* präsentiert werden, d.h. als multimodale Zeitung, die Artikel in Printform sowie Audio- und Videokommentare enthält.  
Apps: *Book Creator*, *TeleStory*
- **Inszenieren:** Die Lernenden bringen narrative Texte oder selbst verfasste Dialoge auf die digitale Bühne und gestalten auf diese Weise multimodale Produkte (*Digital Storytelling*).  
Apps: *Complete Fairytale Play Theatre*, *Puppet Pals*, *Tellagami*, *Stop Motion Studio*, *iMovie*

## ●Verwendete Literatur und Materialien

Pegrum, M. (2014). *Mobile Learning. Languages, Literacies and Cultures*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.

Stannard, M. & Rauschert, P. (2018). „Mobiles Lernen im Fremdsprachenunterricht. Einsatzmöglichkeiten von Tablets und Handys“. In: *Praxis Fremdsprachenunterricht. Basisheft* (4), 13-15.



## ●Weiterführende Literatur

De Abreu, B.S. & V. Tomé. (2017). *Mobile Learning through Digital Media Literacy*. New York: Peter Lang.

Fehn, M. (2016). „Sprachlern-Apps im und nach dem Unterricht. Quizlet, Busuu und Tellagami“. In: *Praxis Fremdsprachenunterricht. Basisheft* (3), 14.

Heinz, S. (2015). „Digital Shorties. Multimodales Schreiben praktikabel umsetzen“. *Praxis Fremdsprachenunterricht. Englisch* (1), 9-17.

Heinz, S. (2018). *Mobile Learning und Fremdsprachenunterricht: Theoretische Verortung, Forschungsüberblick und Studie zu Englischlernen in Tablet-Klassen an Sekundarschulen in Bayern*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Owczarek, C. (2018). „Producing digital texts. Das Potential von digital storytelling im Englischunterricht nutzen“. In: *Praxis Fremdsprachenunterricht. Englisch* (4), 11-14.

Jarvis, H. (2015). „From PPP and CALL/MALL to a Praxis of Task-Based Teaching and Mobile Assisted Language Use“. In: *TESL-EJ* 19 (1), 1-9.

Lotherington, H. (2018). „Mobile Language Learning: The Medium is not the Message.“ In: *L2 Journal*, 10 (2), 198-214.