



## DIGITALE MEDIEN IN FREMDSPRACHEN BILDUNG

WORKSHOP, OKTOBER 2021

In diesem Workshop werden Sie mit verschiedenen Aspekten des mediengestützten Fremdsprachenlernens vertraut gemacht. Dafür wurden fünf unterschiedliche Stationen entworfen: Drei stammen aus den von Mark Pegrum (2014) identifizierten Teilbereichen MALL (Mobile Assisted Language Learning) for content, MALL for tutorial, MALL for creation und MALL for communication. Zwei weitere dienen zum einen der Auseinandersetzung mit Tools für die Reflexion der Lehre und das Klassenraum-Management, und zum anderen der Erkundung von High-End-VR-Geräten wie der Oculus Quest. Dieses begleitende Handout zum Digital Media Workshop soll der persönlichen Dokumentation und Reflexion der Inhalte der verschiedenen Stationen dienen. Am 20. Oktober werden wir in einem Zoom-Meeting gemeinsam über Ihre Eindrücke und Anregungen sprechen. Dabei werden wir unter anderem auf die folgenden Leitfragen eingehen:

- Welche Apps und Geräte empfinden Sie als besonders herausragend oder hilfreich? Inwiefern? Welche App bzw. Art von App würden Sie sich wünschen, die aktuell nicht auf den im Workshop präsentierten Geräten vorhanden ist?
- Welche Apps könnten Sie in kommenden Seminaren anwenden? Wie könnten diese genutzt werden, um das Thema des Seminars (z.B. Grammar, Literatur, ICC) zu bearbeiten?
- Welche Apps und Geräte stellen eine Fortführung bereits bestehender Praktiken im Fremdsprachenunterricht dar? Welche könnten die Praktiken des Fremdsprachenunterrichts herausfordern oder zu einer Neuverhandlung derselben führen? Auf welche Weise? Welche Auswirkungen könnte dies auf die Weiterbildung von Lehrkräften haben?

### CHECKLISTE – VOR DEM WORKSHOP

- Nehmen Sie sich ein Handout.
- Nehmen Sie sich ein "Erkundungs-iPad" (Der Code lautet 0000).
- Beachten Sie die Desinfektionsmittel an den verschiedenen Stationen und desinfizieren Sie beim Verlassen die Oberflächen.

### CHECKLIST – NACH DEM WORKSHOP

- Vergewissern Sie sich bitte, dass alle Geräte an den Ort zurückgebracht wurden, an dem Sie sie vorgefunden haben.
- Bitte stellen Sie sicher, dass die VR-Brillen an die Ladekabel angeschlossen sind. Den Deckel danach locker draufsetzen, da Sonnenlicht die Gläser beschädigen kann.

**EINDRÜCKE ZUM AUSTAUSCH FÜR UNSER TREFFEN AM 20. OKTOBER, 12.00-15:30**

**Gesamteindrücke**

**Station 1: Tutorial Apps & Digitale Lehrwerke**

**Station 2: Content Apps**

**Station 3: Creation & Communication Apps**

**Station 4: Tools für Lehrerreflexion und Classroom Management**

**Station 5: High-End-VR: "6 Degrees of Freedom" Erkunden**

## STATION 1: TUTORIAL APPS

In diesem Abschnitt geht es um die grundlegenden Fertigkeiten der Lernenden, welche in einem behaviouristischen Setting geübt werden. Dies kann in Form von „repetitive drilling“ für das Üben von Vokabeln, Grammatik, Orthographie und dem Erlernen der korrekten Aussprache geschehen. Dafür eignen sich u.a. digitale Quizze, Mini-Spiele oder Karteikarten, für die von der Software Feedback automatisch erstellt werden kann, so dass die Lernenden die Übungen eigenständig durchführen können, auch Zuhause. Um das Gelernte praktisch anzuwenden, reicht dieser Ansatz - so Pegrum - alleine nicht aus; *Mall for Tutorial* sollte mit anderen Formen des Lernens im Klassenzimmer verbunden werden, um ganzheitliches Lernen zu ermöglichen.

### FRAGEN ZUM NACHDENKEN UND DISKUTIEREN

- Welche Kompetenzen lassen sich mit Tutorials gut fördern; für welche wiederum eignen sich diese nicht?
- Flipped Classroom ist ein mögliches Setting für Tutorial-Apps: Können Sie sich vorstellen, dass Ihre Schüler:innen mit den Aufgaben Zuhause eigenständig klarkommen? Wenn ja, ab welcher Jahrgangsstufe? Wenn nein, was müssten diese Apps können, um Ihr Vertrauen zu gewinnen?
- Wie können die Drill exercises sinnvoll ergänzt werden, um das Gelernte weiter zu festigen?
- Im Hinblick auf die bereits aufgeführten Beispiele der digitalen Lehrwerke: Schöpfen die Verlage das volle Potential der digitalen Medien aus? Welche Aspekte im Besonderen und in welchem Ausmaß?

### Apps im Fokus: Quizlet, Kahoot & Make It

Bitte folgen Sie den Anweisungen an Station 1

### Lehrwerke im Fokus:

- Cornelsen: [www.cornelsen.de/lehrer/digital-unterrachten](http://www.cornelsen.de/lehrer/digital-unterrachten)
- Klett: Orange Line eBook: <https://bridge.klett.de/EBK-E1XIIA3SNK/?page=21>  
Découvertes Unterrichtsassistent: <https://bridge.klett.de/DUA-BIS7TM7UAN/?page=1>

### Weitere Beispiel auf den “ERKUNDUNGS-IPADS“

- Duolingo, Green Line Vokabeltrainer, Cornelsen Vokabeltrainer, Conni Englisch, Español Interactivo

## STATION 2: CONTENT APPS

Unter *MALL for content* wird die digitale Auseinandersetzung mit authentischen und didaktisierten Hör- und Lesetexten verstanden. Um die Entwicklung der Lesekompetenz zu fördern, bieten sich beispielsweise episodische Handyromane an, in denen Texte zur Erleichterung kurzgehalten und in Form von *chunks*, also kleinen „Häppchen“, präsentiert werden. E-Books oder E-Magazine beinhalten vorwiegend längere Texte, die oft durch Glossare oder interaktive Elemente wie Kommentarfunktionen ergänzt werden. Auch authentisches oder didaktisiertes Hör- und Videomaterial – zusammengefasst unter den Begriffen *Podcasting* und *Vodcasting* – lässt sich dem Bereich *MALL for content* zuordnen. Auch hier profitieren Lernende vom Prinzip des *chunking*, da auditive bzw. audiovisuelle Inhalte meist in Form kurzer Einheiten zur Verfügung gestellt werden.

#### FRAGEN ZUM NACHDENKEN UND DISKUTIEREN

- Welche digitalen Textgenres (z.B. digitale Graphic Novels, Digitale Spiele) haben Sie in Ihrem Unterricht eingesetzt? Mit welchem Genres würden Sie sich gerne mehr beschäftigen? Welche Chancen und Risiken sind mit diesen Genres verbunden?
- Smartphone-Boxen bieten einen zugänglichen, wenn auch weniger immersiven Weg in die VR. Welche der hier vorgestellten Inhalte finden Sie vielversprechend? Inwieweit unterscheiden sich diese VR-Erfahrungen vom filmischen Lernen?

**Apps im Fokus** - Bitte folgen Sie den Anweisungen an Station 2.

**iPad:** Quijote Interactivo, Wonderscope, AI Dungeon

**Smartphone Boxes:** Guardian VR, Within VR, VR Noir, Notes on Blindness

#### Weitere Beispiel auf den “ERKUNDUNGS-IPADS“

**Digital Literature:** Welcome to Pine Point, Meanwhile, The Tempest, East of the Rockies, Papers Please, Device 6, Blackbar, Her Story, Reigns

**Children's Books:** Die Wörterfabrik, Wuwu & Co., Monster at the End of this Book, The Lorax, Il était des fois (English), Petit trait (English), Moi, j'attends (English)

**Other:** Podcasts, TED

## STATION 3: **CREATION & COMMUNICATION APPS**

Unter MALL for creation versteht man Kommunikation über und Interaktion mit Texten, wobei das Ziel ist, neue Texte in der Form von Vlogs (Video-Blogs), Tweets, Podcasts, oder digitalen narrativen zu produzieren. Das Erstellen digitaler Artefakte kann in diesem Rahmen dazu beitragen, ein Gefühl von Autorschaft und Handlungsfähigkeit zu kreieren. Viele dieser digitalen Texte können kollaborativ produziert werden oder einem breiteren Publikum zugänglich gemacht werden, weswegen die Grenze zu MALL for communication fließend verläuft.

Unter MALL for communication versteht man interaktives und kommunikatives mobiles Lernen und das Potenzial verschiedener Apps, als kollaborative soziale Netzwerke oder Plattformen für Feedback genutzt zu werden. So können beispielsweise das Lesen oder Schreiben zu interaktiven Prozessen werden, indem sich Lernende zu textbasierten Fragen austauschen oder ein gegenseitiges Kommentieren der eigens erstellten mobilen Blogbeiträge erfolgt.

### **FRAGEN ZUM NACHDENKEN UND DISKUTIEREN**

- Welche Apps könnten Sie in kommenden Seminaren anwenden? Wie könnten sie genutzt werden, um das Thema des Seminars (z.B. Grammar, Literatur, ICC) zu bearbeiten?
- Welche Probleme sehen Sie bei der Anwendung der Apps sowohl im universitären als auch im schulischen Kontext.
- Vermissen Sie andere Anwendungen, mit denen Sie im Kontext von MALL for creation positive Erfahrungen gemacht haben?

**Apps im Fokus:** Bitte folgen Sie den Anweisungen an Station 3.

Puppet Pals 2, Texting Story, Keep Talking and Nobody Explodes

### **Weitere Beispiel auf den “ERKUNDUNGS-IPADS“**

Book Creator, Grafo 4, TeleStory, Voice Recorder, Newsela

## STATION 4: **TOOLS FÜR LEHRERREFLEXION UND CLASSROOM MANAGEMENT**

Zu diesem Bereich zählen unter anderem Kameras wie Swivl oder GoPro, die App „Classroom Management“, und das Zoom Mikrofon. Diese Tools können im Schulkontext unter anderem zur Dokumentation und Reflexion des Unterrichts zum Einsatz kommen, um so beispielsweise Konversationen der Lernenden aufzunehmen oder die eigene Unterrichtsqualität zu überprüfen. Ein essenzielles Tool für das Klassenmanagement in iPad-Klassen ist die *Classroom*-App, die von Apple entwickelt wurde. Mithilfe dieser App lassen sich die iPads aller Schüler der jeweiligen Klasse kontrollieren.

Bitte folgen Sie den Anweisungen an Station 4 um mehr zu erfahren.

### **FRAGEN ZUM NACHDENKEN UND DISKUTIEREN**

- Wenn wir nun wieder in den Präsenzunterricht einsteigen, welche Instrumente für die Reflexion von Lehrern halten Sie für besonders vielversprechend?
- Haben Sie Apples Klassenzimmer-App ausprobiert? Gibt es zusätzliche Funktionen, die Sie nützlich finden würden?

## STATION 5: **HIGH-END-VR – "6 DEGREES OF FREEDOM" ERKUNDEN**

The Oculus Quest is the highest-end VR device that we have available in the department. It offers six-degrees of freedom (scan QR code for a visual), which means that you can move your entire body inside the VR, rather than just your head. Here are some recommendations for apps to try with these devices:

### **Apps for Content:**

- Notes on Blindness, Driving While Black, YouTube VR (e.g. Sea Prayer)

### **Apps for Creation & Communication:**

- Keep Talking and Nobody Explodes, Puppet Fever, Wander, Google Tilt Brush

**Literaturverzeichnis:**

Pegrum, Mark: Mobile Learning. Languages, Literacies and Cultures, London 2014.

Lütge, Christiane / Merse, Thorsten (Hrsg.): Digital Teaching and Learning: Perspectives for English Language Education, Tübingen 2021.

Praxis Fremdsprachenunterricht. *Digitales Lernen*. 4/2018.

**Inhalt des Workshops:** Xaver Boxhammer, Sarah Midulla, Martin Riedl, Michelle Stannard

**Mit Unterstützung von:** Julia Wuttig, Lisa Ganser

**Projektleitung:** Prof. Dr. Christiane Lütge