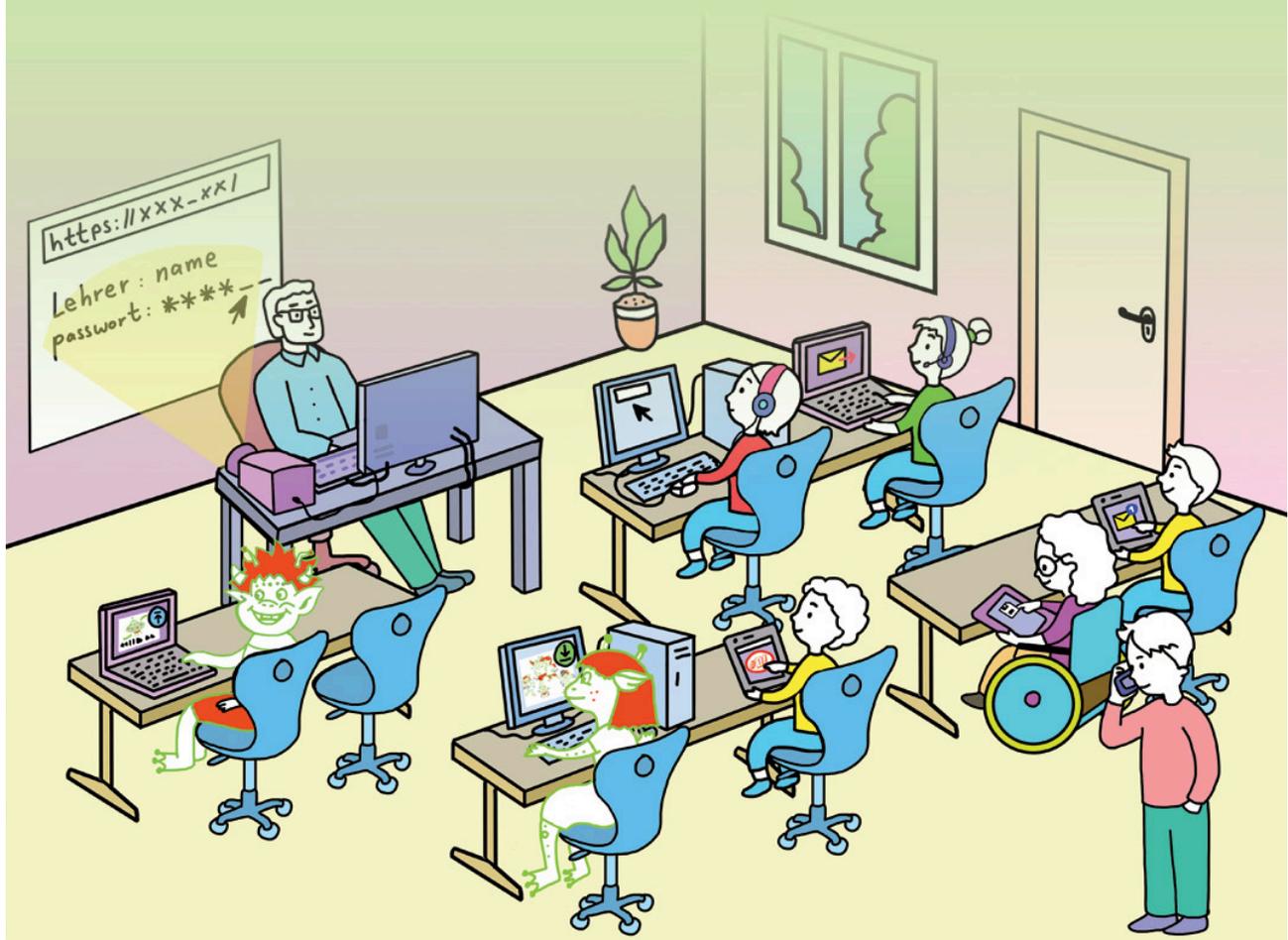




SPRACHE DIGITAL LERNEN

Handreichung für Lehrer/innen zu den digitalen Aktivitäten
zur Festigung, Vertiefung und Differenzierung





MEDIENINHABER UND HERSTELLER

Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum
Geschäftsführung: Gunther Abuja
A-8010 Graz, Hans Sachs-Gasse 3/1
Tel.: +43 316 824150-0, Fax: +43 316 824150-6
office@oesz.at, www.oesz.at

 **Bundesministerium**
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

EINE INITIATIVE DES

Bundesministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Forschung
A-1010 Wien, Minoritenplatz 5
www.bmbwf.gv.at

Alle Rechte vorbehalten. © Österreichisches Sprachen-Kompetenz-Zentrum, Graz 2019.
Letzter Zugriff auf die angegebenen Links: 16.1.2020.

Diese Handreichung wurde im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF) am Österreichischen Sprachen-Kompetenz-Zentrum (ÖSZ) entwickelt.

Inhalt und Redaktion

Beatrice Maierhofer (ÖSZ)

Illustrationen

Tanja Knabl

Design und Layout

Kontraproduktion Gruber & Werschitz OG

Mitglieder der Arbeitsgruppe

Stefan Eichelmüller, Hannah Gander und
Ismael Knapp (Volksschule Graz-Hirten)

Ein besonderer Dank gebührt den Projektmitgliedern von #Deutsch FAIRnetz sowie den zahlreichen *critical friends*, die das Projekt seit Beginn mit großem Interesse verfolgen und durch wertvolles Feedback laufend bereichern.

INHALT

Vorwort	4
1. Umgang mit den digitalen Aktivitäten.	4
2. Infos zum Raster.	4
3. Kriterien zur Auswahl der digitalen Werkzeuge	4
4. Kurzbeschreibung und Anwendung der digitalen Werkzeuge ...	5
5. Technische Ausstattung.	7
6. Sozialform	7
7. Dauer.	7
8. Differenzierung	7
9. QR-Codes	8
10. digi.komp.	8
11. Tipps und Tricks	8
12. Verweise und Links	9

VORWORT

„Lernen mit digitalen Medien und Online-Applikationen bietet den Schüler/innen im Erwerb sprachlicher Kompetenzen viele Vorteile. Didaktisch gut aufbereitete Online-Übungsreihen unterstützen Differenzierung in heterogenen Gruppen und Klassen und ermöglichen ein Lernen im individuellen Tempo. Durch die Ortsunabhängigkeit können Schüler/innen die Übungen nicht nur im regulären Klassenunterricht ausführen, sondern auch in der Nachmittagsbetreuung und zu Hause Lernprozesse fortsetzen. Erfahrungsgemäß ist die Arbeit mit digitalen Medien für Kinder sehr motivierend und fördert so auch altersgemäßes und kritisch-reflektierendes Mediennutzungsverhalten.“ (Silvana Aureli, BEd – Bundeslandkoordinatorin eEducation Austria)

Wir haben für #Deutsch FAIRnetz digitale Aktivitäten erstellt und in einem *Wakelet* (<https://wke.lt/w/s/rwAdAm>) gesammelt. Sie sind auf die praktischen Aktivitäten abgestimmt und ergänzen sich bei der Erarbeitung der Themen. Die digitalen Aktivitäten dienen der Festigung, Vertiefung und Differenzierung. Die vorliegende Handreichung bietet eine Beschreibung der verwendeten digitalen Werkzeuge, gibt nützliche Tipps und Tricks zur Anwendung und beinhaltet weiterführende Links.

1. UMGANG MIT DEN DIGITALEN AKTIVITÄTEN



Wir haben die digitalen Aktivitäten so gestaltet, dass sie **selbstständig von Schüler/innen** bearbeitet werden können. Dazu haben wir bewusst Formate gewählt, die sich wiederholen (z. B. *Quizlet* zum Lernen und Üben der Schatzwörter). Trotzdem empfehlen wir, ein gesamtes Unterthema **gemeinsam zu erarbeiten**, damit die Kinder die Aktivitäten kennenlernen und sich an die Arbeit mit den Geräten gewöhnen. Grundsätzlich sollten die Schüler/innen wissen, wie sie die digitalen Aktivitäten aufrufen können: Entweder per **Link im Wakelet** oder via **QR-Code**. Auf *Wakelet* und direkt in der Aktivität finden sich Aufgabenstellungen, die den Kindern eine eigenverantwortliche Auseinandersetzung mit den Inhalten ermöglichen.

2. INFOS ZUM RASTER



Für jedes **Unterthema** haben wir einen **Überblicksraster** erstellt, der im *Wakelet* zu finden ist. Darauf sind die Aktivitäten des jeweiligen Unterthemas, die verwendeten digitalen Werkzeuge und der Schwierigkeitsgrad (gekennzeichnet durch UFO-Symbole) aufgelistet. Weiters gibt es Informationen zum Wortschatz, zur mündlichen Sprachhandlungsfähigkeit und zu sprachlichen Strukturen. Abschließend sind die sprachlichen und digitalen Kompetenzen, die bei der Durchführung der Aktivitäten erworben werden, dargestellt.

3. KRITERIEN ZUR AUSWAHL DER DIGITALEN WERKZEUGE



Die digitalen Aktivitäten wurden mit digitalen Werkzeugen erstellt, die folgende Auswahlkriterien erfüllen:

- Sie müssen schon länger vorhanden sein und eine gewissen Stabilität aufweisen.
- Sie müssen kostenlos nutzbar sein (zumindest in der Basisversion).
- Sie müssen plattformübergreifend, d. h. auf verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Betriebssystemen, funktionieren.
- Sie müssen möglichst intuitiv in der Bedienung sein und ein schnelles, effizientes Arbeiten erlauben.
- Sie müssen für die Schüler/innen ohne Anmeldung verfügbar sein.
- Sie müssen für die Schüler/innen ohne Werbung nutzbar sein.
- Sie müssen den Praxistest in einer realen Unterrichtssituation überstanden haben.

H5P (h5p.org)

Beschreibung

H5P ist ein freies Werkzeug zur Erstellung von interaktiven Lehr- und Lerninhalten. Etwa 50 vorgefertigte Formate (z. B. Videos mit eingebetteten Quiz-Aufgaben, Memory) werden zur Befüllung mit eigenen Inhalten angeboten.

Anwendung

H5P bietet im Vergleich zu LearningApps eine größere Auswahl an vorgefertigten Formaten. Um neben reproduktiven auch produktive Aktivitäten für die Schüler/innen zu gestalten, haben wir dieses Werkzeug gewählt. Mit *H5P* wurden beispielsweise die „Freies Erzählen“-Aktivitäten erstellt, bei denen die Schüler/innen das Szenenbild beschreiben und sich dabei aufnehmen sollen.

LearningApps (learningapps.org)

Beschreibung

LearningApps ist eine browserbasierte Anwendung, mit deren Hilfe interaktive und multimediale Lehr- und Lernbausteine, hier Apps genannt, erstellt werden können. Dafür werden rund 20 vorgefertigte Formate (z. B. Paare zuordnen, Lückentext) zur Verfügung gestellt, die mit eigenen Inhalten befüllt werden können. Die erstellten Übungen sind autokorrektiv.

Anwendung

LearningApps bietet eine umfassende Basis an Vorlagen für reproduktive Aktivitäten. Außerdem ist es ein gut etabliertes Werkzeug, das bereits in vielen Klassenzimmern eingesetzt wird. Der Großteil unserer reproduktiven Aktivitäten – wie z. B. „Wort-Bild-Zuordnung“ oder „Silbenmemory“ – wurde mit *LearningApps* erstellt.

Quizizz (quizizz.com)

Beschreibung

Quizizz dient der Erstellung von Multiple-Choice-Quizzes, die individuell oder in der Gruppe gespielt werden. Die Lehrperson kann ein eigenes Quiz erstellen oder ein vorhandenes Quiz übernehmen. Dieses kann in drei verschiedenen Modi gespielt werden:

- „Live Game“ steht für ein Quiz im Multiplayer-Modus, das von der gesamten Klasse gleichzeitig gespielt wird.
- „Homework“ bedeutet, dass die Lehrperson das Quiz als Hausübung geben kann und die Schüler/innen dieses innerhalb einer bestimmten Frist zu erledigen haben. Bei diesen beiden Modi erhält die Lehrperson einen Bericht über die Ergebnisse der Schüler/innen.
- „Practice“ steht für das individuelle Üben: Die Schüler/innen können das Quiz in diesem Modus so oft sie wollen und im eigenen Tempo allein spielen. Die Ergebnisse werden der Lehrperson nicht übermittelt.

Anwendung

Mit *Quizizz* haben wir ein Abschlussquiz zu den Schatzwörtern für jedes Unterthema erstellt. Auf dem *Wakelet* findet sich ein Zugang für Schüler/innen, der sie zum „Practice“-Modus führt. Die Lehrer/innen können das Quiz mit ihrem Zugang als „Live Game“ für die gesamte Klasse starten oder es im „Homework“-Modus als individuelle Hausübung geben.



How to „Live Game“ für Spielleiter/innen:

- *Quizizz* über den *Wakelet*-Link „Zugang für Lehrer/innen“ aufrufen
- Modus „Live Game“ auswählen (lila Feld links oben)
- Anmeldung nicht notwendig („Skip for now“)
- aus 2 Modi auswählen: Classic (jeder gegen jeden) oder Team (ab 8 Spieler/innen)
- „Host game“ drücken und auf alle Spieler/innen warten
- Spiel starten

How to „Live Game“ für Spieler/innen:

- joinmyquiz.com aufrufen
- sechsstelligen Gamecode eingeben
- Spielernamen wählen
- Fragen beantworten

Quizlet (quizlet.com)

Beschreibung

Quizlet ist ein digitales Karteikartenlernset, das verschiedene Modi zum Üben und Festigen bietet. Die Basis bilden digitale Karteikarten mit Informationen auf der Vorder- und Rückseite (ähnlich wie bei analogen Karteikarten). Diese können Wörter, Texte, Bilder oder Audios beinhalten. Neben den Karteikarten kann auch ein interaktives Schaubild erstellt werden. Grundlegend werden zwei Modi unterschieden: „Lernen“ (Lernen, Karteikarten, Antworten, Schreiben, Testen) und „Spielen“ (Zuordnen, Schwerkraft, Live).

Anwendung

Auf *Quizlet* finden sich die gesamten Schatzwörter für alle Unterthemen. Mit diesem Werkzeug sollen Schüler/innen den Wortschatz lernen und spielerisch üben. Die Schatzwörter sind jeweils mit Illustrationen verbunden und können auch vorgelesen werden. Zusätzlich haben wir für jedes Unterthema ein Schaubild erstellt, auf dem die Schatzwörter verlinkt sind. Wenn die Lehrperson einen eigenen Account erstellt und dieses Lernset übernimmt, ist auch „Quizlet live“ möglich.

Wakelet (wakelet.com)

Beschreibung

Wakelet ist eine interaktive Präsentationsmöglichkeit von Inhalten aus dem World Wide Web. Auf dieser Plattform können „Web-Notizen“ (Links, Texte, Videos, Bilder, PDFs etc.) gesammelt, organisiert und geteilt werden.

Anwendung

Wir stellen alle digitalen Aktivitäten für #Deutsch FAIRnetz auf einem *Wakelet* (<https://wke.lt/w/s/rwAdAm>) zur Verfügung.



Eine ausführliche Beschreibung der Apps finden Sie in der ÖSZ-Broschüre „Digitale Werkzeugkiste eROM. 11 Werkzeuge für die Entwicklung von Unterrichtsbausteinen kompakt beschrieben“.

www.oesz.at/download/publikationen/erom_broschuere_dina5_web.pdf



5. TECHNISCHE AUSSTATTUNG



Die digitalen Aktivitäten können mit allen Endgeräten genutzt werden: **Standcomputer, Laptops, Tablets und Smartphones**. Bei Standcomputern und Laptops ist oft ein zusätzliches **Mikrofon** für Audioaufzeichnungen notwendig. Wir raten zur Verwendung von **Kopfhörern**, um das Umfeld nicht zu stören. Für die gemeinsame Erarbeitung eines Unterthemas empfiehlt sich die Verwendung eines **Beamers** oder **Whiteboards**, um die Inhalte für die gesamte Klasse zu veranschaulichen.

Für den Einsatz der digitalen Aktivitäten müssen keine speziellen Programme installiert werden, ein **Browser** genügt. Eine stabile **Internetverbindung** ist für die Durchführung aller digitalen Aktivitäten notwendig.

6. SOZIALFORM



Abhängig vom Unterrichtsetting und den Voraussetzungen (vorhandene Geräte etc.) können die Aktivitäten in verschiedensten Sozialformen bearbeitet werden. Für das eigenständige Üben eignet sich die **Einzelarbeit** – unabhängig davon, ob in der Schule, zu Hause oder unterwegs. Die Aktivitäten können auch in **Paararbeit** gelöst werden (z. B. abwechselnde Züge bei „Silbenmemory“). Wir empfehlen, das Abschlussquiz (*Quizizz*) zu jedem Unterthema als **Gruppenaktivität** durchzuführen. Außerdem ist es möglich, die **gesamte Klasse** in eine Aktivität einzubinden, indem man diese mit PC und Beamer bzw. Whiteboard für alle zugänglich macht.

Besonders gute Erfahrungen haben wir mit dem Einsatz digitaler Aktivitäten im **Stationenbetrieb** bzw. anderen Formen des freien Lernens gemacht. Dies bietet den Vorteil, dass alle Schüler/innen die Aktivität durchführen können, aber nicht so viele Endgeräte gleichzeitig benötigt werden.

7. DAUER



Die Durchführungsdauer ist abhängig vom **individuellen Lerntempo** jedes Kindes. Außerdem spielt die Erfahrung im Umgang mit digitalen Medien eine Rolle. Für eine Einzelaktivität benötigen die Schüler/innen rund **drei bis zehn Minuten**, abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Für das Abschlussquiz als Gruppenaktivität raten wir, rund **25 Minuten** zu veranschlagen.

8. DIFFERENZIERUNG



Der Schwierigkeitsgrad der Aktivitäten wird durch **UFO-Symbole** gekennzeichnet. Ein UFO steht für eine einfache Aktivität, drei UFOs für eine schwierige. Dies ist natürlich abhängig vom jeweiligen Vorwissen der Schüler/innen.



9. QR-CODES



QR kommt aus dem Englischen und steht für *quick response*. QR-Codes sind binäre Codes, die meist quadratisch sind und aus schwarzweißen Kästchen bestehen, hinter denen Informationen codiert sind. Mit mobilen Endgeräten erspart man sich mit dem Scannen eines QR-Codes den Aufwand, lange Links händisch einzutippen. Neuere Geräte haben einen QR-Code-Scanner oftmals bereits in der **Kamerafunktion integriert**. Bei älteren Geräten ist es notwendig, eine **App zu installieren**. Empfehlenswert und kostenlos sind hierfür beispielsweise

- *QR Droid Code Scanner* (play.google.com/store/apps/details?id=la.droid.qr&hl=de_AT) für Android bzw.
- *QR Code Scanner* (apps.apple.com/at/app/qr-code-scanner/id483336864) für iOS.

Für die **Erstellung** von eigenen QR-Codes empfehlen wir *QRCode Monkey* (www.qrcode-monkey.com/de).

10. DIGI.KOMP



Die **digi.komp-Initiative** hat die **digitale Medienbildung** von Volksschulkindern bis hin zu ausgebildeten Pädagog/innen zum Ziel. Für die 4., 8. und 12. Schulstufe wurden **Kompetenzbeschreibungen** entwickelt, die Lehrer/innen und Schüler/innen als Orientierungshilfe dienen. Das digi.kompP-Modell widmet sich den digitalen Kompetenzen für Pädagog/innen.

Das Kompetenzmodell **digi.komp4 (4. Schulstufe)** umfasst folgende Themenbereiche:

- Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft
- Informatiksysteme
- Anwendungen
- Konzepte

11. TIPPS UND TRICKS



- Wir raten allen Lehrpersonen, die keine oder wenig Erfahrung im Umgang mit digitalen Medien haben, sich **in Ruhe mit den digitalen Aktivitäten auseinanderzusetzen**, bevor sie diese im Unterricht anwenden.
- Zu allen digitalen Werkzeugen gibt es **(Video) Tutorials**.
- Die Aktivitäten müssen nicht chronologisch durchgeführt werden, allerdings **bauen sie aufeinander auf**. Darum ist es von Vorteil, sie von oben nach unten zu bearbeiten.
- Alle Aktivitäten sind **frei verwendbar** und können für die Schüler/innen mit dem jeweiligen digitalen Werkzeug **adaptiert** werden.
- **Mobile Endgeräte** (Laptop, Tablet, Smartphone) sollten vor und nach der Verwendung **aufgeladen** werden.
- Alle Aktivitäten benötigen eine stabile **Internetverbindung**. Prüfen Sie diese in ihrer Lernumgebung.
- Sollte die Internetverbindung zu schwach oder nicht vorhanden sein, ist es möglich, einen **mobilen Hotspot** für die Schüler/innen einzurichten. Eine Alternative sind mobile **WLAN-Router** oder **Datensticks**.
- Für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht gilt: Seien Sie offen für Neues und haben Sie **Mut zum Ausprobieren!**

Wir wünschen viel Freude und erfolgreiches Lernen mit den digitalen Aktivitäten!

12. VERWEISE UND LINKS



#Deutsch FAIRnetz (ÖSZ-Projektwebsite)

www.oesz.at/deutschfairnetz

#Deutsch FAIRnetz-Wakelet

<https://wke.lt/w/s/rwAdAm>

Digitale Werkzeugkiste eROM (ÖSZ-Broschüre)

http://www.oesz.at/download/publikationen/erom_broschuere_dina5_web.pdf

digi.komp (Modell für digitale Kompetenzen und informatische Bildung)

www.digikomp.at

digi.komp4 Unterrichtsbeispiele

<https://moodle.phst.at/course/view.php?id=3102>

eEducation Austria (Initiative des BMBWF)

www.eeducation.at

Schummelzettel der Virtuellen PH

(Die Virtuelle PH, gratis online lernen, Freie Bildungsinhalte nutzen – Urheberrechtsprobleme vermeiden)

<https://www.virtuelle-ph.at/oer/schummelzettel/>

Werkzeuge für den Unterricht (Toolbox der Education Group)

<https://www.edugroup.at/praxis/tools-software/werkzeuge-fuer-den-unterricht.html>

DaZ-Lernpakete mit digitalen Übungen

www.schule.at/portale/deutsch-als-zweitsprache-und-ikl/lernpakete.html

Lernrudi (Lernportal für Deutsch als Zweitsprache)

<https://lernrudi.de>

Leseludi (Lernportal zum Lesetraining)

<https://leseludi.de>

Anton (Lern-App für die Schule)

<https://anton.app/de>

Antolin (Programm zur Leseförderung in Schulen)

<https://antolin.westermann.de>

Seesaw (Programm zur Erstellung von Lernjournalen)

<https://web.seesaw.me>

Explain Everything (Interaktive App für Whiteboards)

<https://explaineverything.com>

Sprachsensibler Unterricht (ÖSZ-Projektwebsite)

www.sprachsensiblerunterricht.at

Leseförderung

www.literacy.at

Mehrsprachigkeit in der Schule

www.schule-mehrsprachig.at