

Digital und DaZ

Digitale Komponenten im DaZ-Unterricht



Ein paar Vorteile

abhängig von der Art der Anwendung – einige Beispiele:

- sofortiges Feedback
- medienübergreifendes Arbeiten
- Hinführung zu selbstgesteuertem Lernen
- Motivation durch unterschiedliche Anreizsysteme (Gamification, anyone?)
- aktivierender Unterrichtsansatz
- Partizipation der KursteilnehmerInnen
- Differenzierung möglich
- Unterlagen schnell anpassbar/wiederverwendbar
- Zeit- und ortsunabhängige Bearbeitung der Aufgaben
- ...



Besuchen Sie www.menti.com und benutzen Sie den Code 90 15 36 0

aktivierende Faktoren im online-Unterricht

 Mentimeter



Ein paar Kriterien:

- **Inhalte**
 - vorgefertigt oder von der Lehrperson erstellt?
 - vorgegebene Progression oder freie Auswahl?
 - Partizipation möglich?
 - zugrundeliegende Lerntheorie...
- **Feedback-Art**
 - automatisiert/manuell
 - im Gruppenkontext (zB Wettbewerb)/einzeln
 - mit Anreizsystem (zB „Badges“)/summativ/formativ...
- **Zeitlichkeit**
 - synchron/asynchron
- **Anwendungstyp**
 - heruntergeladene App/browserbasierte Anwendung/...
 - online/offline
 - Konto/Login/Lizenz notwendig?
 - Design, Story, Entsprechung in der analogen Welt/...



Basiskriterien

- datenschutzrechtliche Überlegungen
- vorhandene Infrastruktur – Internet, Schulungsgeräte/byod, technischer Support...
- erwachsenengerechte Präsentation der Inhalte
- Kosten/ Möglichkeit der Finanzierung



Was wollen wir lernen?

Welche Kompetenzen sollen trainiert werden?



- **mündliches Sprachhandeln**
 - schwierig digital abzubilden
 - Kompetenzerwerb lebt von Beziehung und „natürlicher“ Interaktion
 - digitale Komponenten können als Anregung oder Hilfestellung herangezogen werden



Was wollen wir lernen?

Welche Kompetenzen sollen trainiert werden?



▪ Gehörschulung und Aussprache

- gut digital abzubilden, da oft repetitive Inhalte
- lokale Sprachvarietäten weichen oft von verfügbaren Lerninhalten ab



Was wollen wir lernen?

Welche Kompetenzen sollen trainiert werden?



▪ Sprachstruktur

- explizit: klassische Grammatikübungen – gut automatisierbar, allerdings oft ohne Kontext
- implizit: kontextualisierte (bzw. authentische) Texte (auch Audio- Video- oder Hypertextformate) – Lernfortschritt ist hier allerdings weniger gut überprüfbar
- Best Practice: sinnvolle Kombination, auch in digitalen Formaten!



Was wollen wir lernen?

Welche Kompetenzen sollen trainiert werden?



▪ Lesen und Schreiben

- digitale Hilfestellung bei Schriftspracherwerb: Tipptrainer, Spurhilfen
- bei Erstschrifterwerb: motorische Komponente ist natürlich zu beachten (Stift vs. Keyboard)
- Textproduktion: Umgang mit komplexeren Texten ist schwierig zu digitalisieren – Feedback sollte von der Lehrperson kommen.
- Rezeption: Hypertextformate (zB. Deutschfuchs) können hilfreich sein.



Was wollen wir lernen?

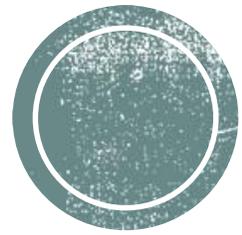
Welche Kompetenzen sollen trainiert werden?



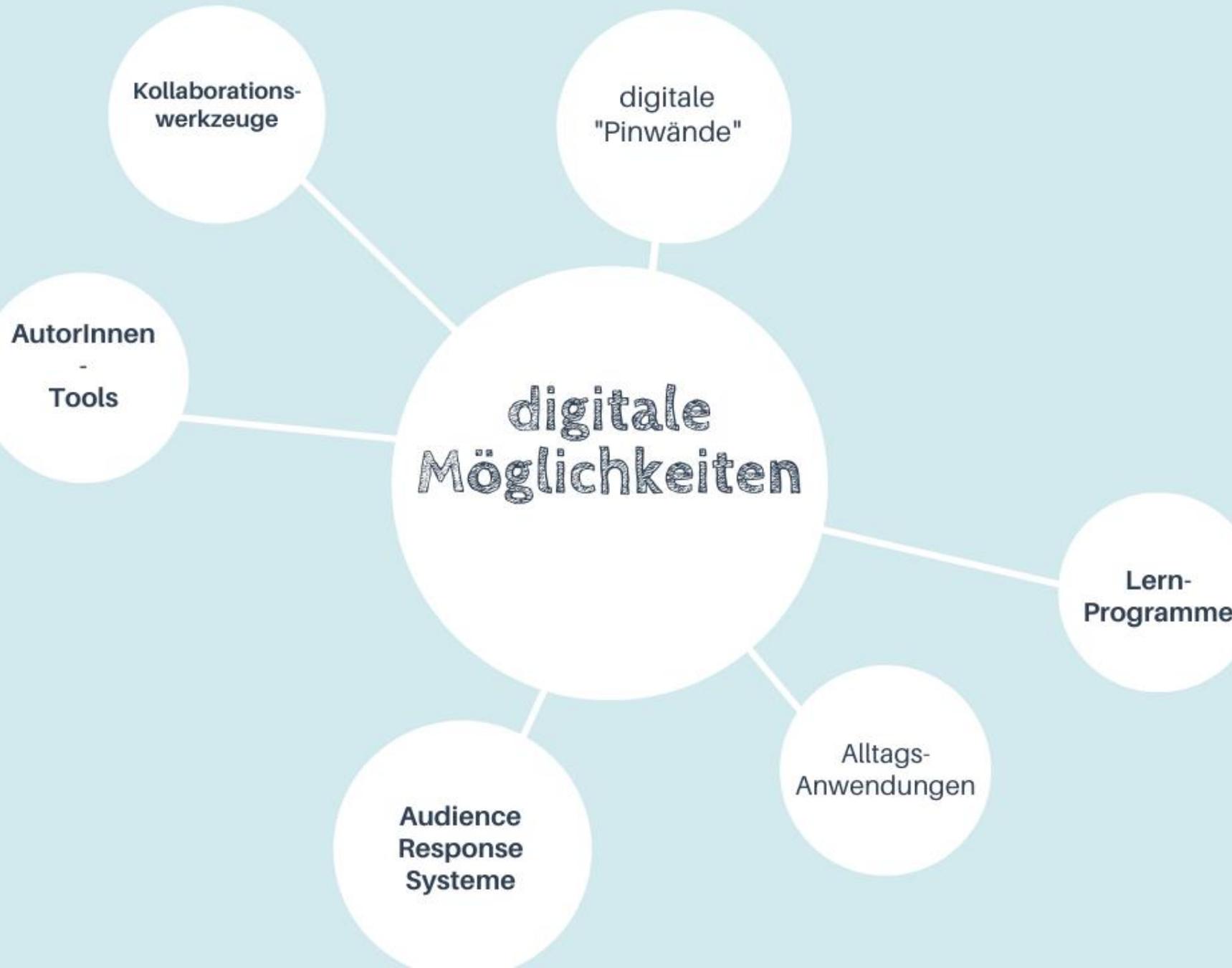
▪ Wortschatzaufbau

- „Vokabeltraining“ – zB „Lernkartei“- ist gut realisierbar
- unterschiedliche Aufbereitung kommt unterschiedlichen „Lerntypen“ entgegen
- informell erworbener Wortschatz kann auf partizipativen Plattformen gut abgebildet werden
- Übersetzungshilfen!





Was steht zur Auswahl?



+ didaktische Realisierung

Wie binde ich digitale Komponenten gut in meinen Unterricht ein?



„Alltagsanwendungen“

Tool	Anwendungsbeispiele
Rekorder/Tonausgabe	Diktate, Hör-Rätsel, Geräusche-Raten, Hören/Nachsprechen, Hinweise für Rätsel-Ralleyes, Bild-Wort-Zuordnung ohne Schrift, ...
Foto/Video	Foto-Ralleye, Foto-Geschichten, Lernvideos, Themenvideos, ...
QR-Code-Scanner	Rätsel-Ralleyes, Stationenbetrieb, Binnendifferenzierung, ...
Eingabegeräte	Schreiben (ohne motorische Hindernisse), Spuren, Rechtschreibüberprüfung, ...



Audience-Response-Systeme

Tool	Was macht's?	Guckstu
Answergarden	SuS geben auf einer Weboberfläche Wörter ein – es entsteht eine Wortwolke	https://answergarden.ch/
Mentimeter	Mehrere Möglichkeiten, Feedback zu geben: Wortwolke, Gewichtung, multiple-choice	https://www.mentimeter.com/
Kahoot	Interaktives Quiz: Fragen werden am Beamer/Smartboard gezeigt, SuS antworten durch tippen der richtigen Farbe auf dem Smartphone/Tablet	https://kahoot.com/
Plickers	Ähnlich wie Kahoot, SuS brauchen allerdings keine eigenen Geräte – sie antworten durch hochheben von Karten, die die Lehrperson scannt.	https://get.plickers.com/
Classtime	Unterschiedliche Fragetypen, die zu „Lektionen“ kombiniert werden können	https://www.classtime.com/de/



AuthorInnen-Tools

Tool	Was machts?	Guckstu
<u>Learning Apps</u>	Hier gibt es Vorlagen, um digitale Lernspiele mit eigenen Inhalten zu erstellen	https://learningapps.org/
<u>Learning Snacks</u>	Hier können kleine Quiz-Sequenzen erstellt werden, die wie eine Whatsapp-Konversation aussehen	https://www.learningsnacks.de
<u>Quizlet</u>	Hier können Frage-Antwort Lernsequenzen erstellt werden	https://imoox.at/mooc/local/courseintro/views/startpage.php?id=37
<u>edpuzzle</u>	Hier können Videos interaktiv mit Fragen aufbereitet werden	https://edpuzzle.com
<u>Metaverse</u>	Hier können eigene Augmented-Reality Spiele erstellt werden.	https://studio.gometa.io



Kollaborationswerkzeuge

Tool	Was macht's?	Guckstu
Edupad	Gemeinsam (in Echtzeit) Texte verfassen. Keine Anmeldung notwendig!	www.edupad.ch
Flinga	„Pinwand“ zum gemeinsamen Sammeln und Verknüpfen von Ideen – Bilder und Scribbles können eingefügt werden.	www.flinga.fi
Mindmeister	Mindmap-Tool, bei dem allerdings eine Anmeldung notwendig ist	www.mindmeister.com www.coggle.com
Google docs	Textdokumente kollaborativ bearbeiten.	https://docs.google.com



Virtuelle Pinwände

Tool	Was macht's?	Guckstu
Padlet	Einfach zu nutzende „Pinwand“, auf der unterschiedliche Medienformate angepinnt werden können. Erstellerin muss ein Konto haben, Beitragende nicht.	https://padlet.com/
Wakelet	Alternative zu Padlet, günstigere Lizenzen, direkte Verknüpfung mit Flipgrid möglich	https://wakelet.com
Flipgrid	Video-Pinwände: Erstellerin eröffnet ein „Topic“, Beitragende antworten auf eine initiale Videonachricht mit weiteren Mini-Videos. Leider aktuell nur auf Englisch.	https://info.flipgrid.com/
Scrumblr	Sehr einfache digitale Interpretation eines whiteboards – keine Anmeldung nötig	http://scrumblr.ca/



Lernsoftware

Alphabetisierung

Tool	Was macht's?	Guckstu
Anton	Lern-App mit vielen Themen für Schulstufe 1-10	https://anton.app/de/
Serlo ABC	App zur Unterstützung des Schriftspracherwerbs –	https://de.serlo.org/abc
Ich will lernen		
Diglin		



Lern-Programme

Tool	Was macht's?	Guckstu
Stadt der Wörter	Lernspiel, das auch online mit- und gegeneinander gespielt werden kann, eigene Spielfigur kann mit „Belohnungen“ verbessert werden.	https://www.goethe.de/de/spr/ueb/led.html
Lernabenteuer Deutsch	Etwas kniffligeres Lernspiel mit klassischer „Detektiv-Geschichte“	https://www.goethe.de/de/spr/ueb/mis.html



Lern-Programme

Tool	Was macht's?	Guckstu
Deutschfuchs	Interaktives Lehrwerk; Texte sind mit Zusatzinformation hinterlegt, kleinere Lernspiele integriert.	https://www.hueber.de/einfach-digital/deutschfuchs
Hallo Deutsch	Klassische DaZ-Lernapp (A1)	https://play.google.com/store/apps/details?id=de.hallddeutsch.user&hl=de
A1-Deutsch – VHS Deutschland	Klassische DaZ-Lernapp (A1), begleitet den A1-Deutschkurs der deutschen VHS	https://play.google.com/store/apps/details?id=de.digionline.webweavera1&hl=de



- Mal den Code: <https://mal-den-code.de/>
- Mailnudge: <https://ebildungslabor.de/werkzeug/mailnudge/>
- Online-Kurs: „Medienkompetenz in der Lehre:
<https://imoox.at/mooc/local/courseintro/views/startpage.php?id=37>
- Lerninhalte in unterschiedlichen Sprachen:
<https://www.binogi.de/>



**Und sonst
SO...**

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

