

Digitaler Wandel im Sprachenunterricht – Innovation oder Irritation?

3. September 2022, 09.15–16.00 Uhr
Volkshaus Zürich

Kurzbeschreibungen der Hauptreferate und der Ateliers

Hauptreferate

Digitaler Wandel in Schule und Unterricht: Innovation oder Irritation?

Die digitale Transformation erfasst zahllose Aspekte unserer Berufs- und Lebenswelten. Was bedeutet der digitale Wandel für Schule und Unterricht im Allgemeinen und für den Sprachenunterricht im Speziellen? Das Referat fokussiert auf technologische Trends rund um Sprache und evaluiert dazu Chancen und Herausforderungen für den Sprachenunterricht. Der Beitrag befasst sich auch kritisch mit der Vorstellung, dass eine zunehmende Technologisierung an sich den pädagogischen und didaktischen Mehrwert steigert und lädt dazu ein, das Gesamtziel vor Augen zu halten: Es geht nicht um digitale Bildung. Es geht um Bildung im digitalen Zeitalter.

Dr. Sarah Genner, Medien- und Kommunikationswissenschaftlerin, Hochschuldozentin, Digitalexpertin und ehemalige Sprachlehrerin

Digitale Medien im Fremdsprachenunterricht – aus der Perspektive der Mediendidaktik und der Medienbildung

Digitale Angebote und Technologien eröffnen neue didaktische Möglichkeiten. Häufig wird dabei auf Technologien und Tools gesetzt, um den Unterricht effizienter und attraktiver zu gestalten. Eine ausschließliche Orientierung an Technologie, Effizienz und am Mehrwert der (digitalen) Medien bei der Unterrichtsgestaltung wird den gesellschaftlichen Entwicklungen und den daraus entstehenden Anforderungen an Schule und Bildung nur bedingt gerecht. Das Referat bezieht sich deshalb einerseits auf mediendidaktische Ansätze, die den Einbezug von Medien in den Unterricht beschreiben, um methodischen Ansprüchen des Sprachenunterrichts gerecht zu werden. Andererseits werden aus der Perspektive der Medienbildung Möglichkeiten beschrieben, wie der Einsatz und die Nutzung von Medien im Sprachenunterricht zur Orientierung an der aktuellen und zukünftigen Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler beitragen können. Durch praktische Beispiele wird dieser Ansatz konkretisiert.

Frank Egle, Dozent Medienbildung und Co-Fachleiter Medienbildung und Informatik, PH Luzern

Ateliers

1. Intensiveres Sprachlernen dank digitalen Hörstiften (Zyklus 1 und 2)

Wie kommen Kinder zu mehr sinnhaften und selbstwirksamen Spracherfahrungen – sowohl in der Schule, als auch zu Hause? Die bereits aus dem Spielwarenhandel bekannten Hörstifte liefern dazu einen spannenden Ansatz. Hörstifte haben offensichtlich ein grosses Lernpotential, welches jedoch im pädagogischen Kontext noch selten genutzt wird. Die neu entwickelte Plattform «soundolino» erweitert deren Anwendungsmöglichkeiten und bietet neue Inhalte mit einem sprachdidaktischen Fokus.

Das Atelier zeigt konkret, welche Möglichkeiten sich mit dem Einsatz von Hörstiften in der Sprachförderung ergeben und gibt gleichzeitig einen Einblick in das Nonprofit-Projekt «soundolino». Dabei soll auch die Frage erörtert werden, inwieweit der Einsatz von Hörstiften zu Hause einen nachhaltigen Beitrag zu mehr Chancengerechtigkeit leisten kann.

Achim Arn, Kindergarten- und Primarlehrperson, Heilpädagoge, Dozent an der Hochschule für agile Bildung (HfaB), Initiant und Projektleiter von «soundolino»

2. Anforderungen an Virtual Reality Learning Apps (Zyklus 1, 2 und 3)

Mit Virtual Reality (VR) werden verschiedenste Vorstellungen verbunden und dabei auch ganz unterschiedliche Erwartungshaltungen entwickelt, welche dann nicht selten enttäuscht werden. Obwohl mittlerweile VR-Anwendungen in der breiteren Öffentlichkeit angekommen sind, finden sich trotzdem die meisten Anwendungen im Gaming-Bereich. Der Gaming-Bereich ist jedoch für den Bildungssektor interessant, weil Gaming gut mit Gamification und intrinsischer Motivation verbunden werden kann. Wichtige Faktoren für Spass am Lernen.

In diesem Atelier werden als Einleitung die heutigen technischen Möglichkeiten spezifisch für den Kontext Fremdsprachenunterricht vorgestellt. Dabei wird sowohl auf die Hardware wie auch Software eingegangen und es werden VR-Headsets zur Verfügung stehen, um selbst erste Erfahrungen zu machen.

Im Hauptteil steht dann die Frage im Mittelpunkt, welche Gestaltungskriterien, welche didaktischen Ansätze für einen erfolgreichen Einsatz von Virtual Reality verwendet werden sollen. Können die Ansätze aus den vorhandenen Lehrbüchern und Online-Anwendungen einfach übernommen werden, oder wird dadurch das Potential von Virtual Reality vergeben? Welche Randbedingungen müssen erfüllt sein, damit Virtual Reality in den Schulalltag integriert werden kann?

Prof. Dr. Thomas Keller, ZHAW Institut für Wirtschaftsinformatik

3. Deutschunterricht in einer Kultur der Digitalität (Zyklus 1, 2 und 3)

Der Lehrplan 21 verortet im Zyklus 1 und 2 umfangreiche transversale Verbindungen zum Aufbau digitaler Kompetenzen im Deutschunterricht, bevor «Medien und Informatik» zum eigenen Schulfach wird. Das Atelier will zeigen, wie bereits in Kindergarten und Primarschule auf Grundlage eines ganzheitlichen Verständnisses von Lernprozessen in einer Kultur der Digitalität (Stalder 2017) zu einer reflektierten Unterrichtspraxis gefunden werden kann. Jenseits von einer problematischen *toolification* und einer unbewussten Affordanzdidaktik bietet der Deutschunterricht einen idealen Ansatzpunkt, um Lernende die kulturellen Grundmuster einer digital vernetzten Welt erleben, verstehen und kompetent mitgestalten zu lassen.

Ein persönliches digitales Endgerät (Tablet oder Smartphone) ist für diesen Workshop von Vorteil.

Adriano Montefusco, Dozent für Fachdidaktik Deutsch an der Pädagogischen Hochschule in Fribourg

4. Gamification im (Fremd-)Sprachenunterricht – intrinsisch motiviertes Üben von Kompetenzen beim Sprechen (Zyklus 2)

Was wäre, wenn Apps fürs Fremdsprachenlernen nicht nur auf Wortschatz, sprachformale Aspekte und Hörverständnis setzen würden? Was wäre, wenn produktive Sprachkompetenzen – abseits vom reinen Nachsprechen – im Vordergrund stünden? Was wäre, wenn ein geduldiges Gegenüber zuhört, unterstützt und auch antwortet? Wäre das Sprachenlernen nicht einfacher?

Eine solche Lernumgebung kann mithilfe künstlicher Intelligenz (KI) geschaffen werden. Denn die rasante Verbreitung und Weiterentwicklung von KI und Sprachmodellen eröffnet ein komplett neues Feld fürs Sprachenlernen. Hier möchten wir einen theoretischen Überblick schaffen und anhand verschiedener Beispiele aufzeigen, wie digitale Assistenten, KI-Sprachmodelle und sprachgesteuerte Lernspiele konkret in den Unterricht, aber auch auf Lernpfaden zuhause, integriert werden können.

Nicolas Brandenburg, CEO ed:solution ag

Ilyia Arnet-Clark M.Ed., Dozentin Sprachdidaktik PHSZ; Lehrmittellautorin (virtuell zugeschaltet)

5. Authentische Begegnungen erleben und transversale Kompetenzen fördern: das Digitale im Dienst des Klassenaustauschs (Zyklus 2 und 3)

Wie kann man neue Technologien am besten im Sprachunterricht einsetzen, um Begegnungen zwischen Kulturräumen zu ermöglichen? Wie können interkulturelle Kompetenzen sowohl bei den Schülerinnen und Schülern als auch bei den Lehrpersonen entwickelt werden? Gibt es Stolpersteine zu vermeiden?

Movetia, die Agentur des Bundes und der Kantone zur Förderung von Austausch und Mobilität, präsentiert anhand von Beispielen guter Praxis auf der Primar- und Sekundarstufe, wie digitale Mittel den Austausch zwischen Sprachregionen in der Schweiz oder mit dem Ausland bereichern können. Zudem werden Unterrichtseinheiten für den digitalen Austausch und spezifische Tools wie «match&move» präsentiert.

Marie-Cécile Fetzer, Programmkoordinatorin im Bereich Schulbildung bei Movetia

6. Picking up new words – Filme und Serien im Fremdsprachenunterricht (Zyklus 3)

Kinder und Jugendliche haben dank Netflix & Co. eine riesige Auswahl an Filmen on demand zur Verfügung. In ihrer Freizeit machen sie regen Gebrauch davon. Können wir diese Motivation aufs Wortschatzlernen im Fremdsprachenunterricht übertragen? Wie finden wir passende Filme für unsere Klasse? Durch welche filmgebundenen Aktivitäten können wir das Wortschatzlernen im Fremdsprachenunterricht fördern? Welche Unterrichtssettings und Tools stehen uns dazu zur Verfügung?

Das Atelier gibt einen Überblick über das Potenzial des Wortschatzlernens mittels Filmen und einen Einblick in konkrete Unterrichtserfahrungen mit Serien im Französisch- und Englischunterricht auf Sekundarstufe I. Diskutiert werden auch Herausforderungen sowie Gelingensbedingungen für die Zielstufe.

Lea Suter, Fachdidaktikerin Englisch am Zentrum für Lehrerinnen- und Lehrerbildung Freiburg (ZELF) sowie Sekundarlehrerin in Luzern

7. Lost in Machine Translation? Chancen und Risiken künstlicher Intelligenz im Sprachenunterricht (Zyklus 2, 3 und Sek II)

Künstliche Intelligenz (KI) verspricht Tätigkeiten zu automatisieren, die bislang nur menschlicher Expertise vorbehalten waren. Auch die schulische Bildung ist davon nicht ausgenommen. KI kann automatisiert Textaufgaben und Aufsätze auswerten, Aufgaben personalisieren, individuelles Feedback geben, frühzeitig Problemfälle erkennen usw. Damit sind zentrale Tätigkeiten der pädagogischen Profession angesprochen. Im Sprachenunterricht kommen weitere Einsatzgebiete hinzu: Natural Language Processing macht es beispielsweise möglich, dass Lernende automatisiert Feedback zu Aussprache und Grammatik erhalten. Selbst wenn Lehrpersonen solche Tools nicht nutzen, greifen Schülerinnen und Schüler auf «DeepL» und andere maschinelle Übersetzungstools zurück, um möglichst fehlerfreie Texte zu produzieren. Im Atelier erhalten die Teilnehmenden einen Überblick über diese neuen Möglichkeiten im Sprachenunterricht und lernen Chancen wie Risiken des KI-Einsatzes kennen.

Tobias Röhl, Dr., Professor für Digital Learning and Teaching am Zentrum Medienbildung und Informatik sowie am Zentrum Bildung und digitaler Wandel der PH Zürich

8. BYOD – ein kollaborativer, kompetenzbasierter und kontextualisierter Approach (Sek II)

In diesem Atelier wird ein kollaborativer, kompetenzbasierter und kontextualisierter Approach von Bring Your Own Device (BYOD) im Fremdsprachenunterricht vorgestellt.

Im ersten Teil wird ein BYOD-Konzept geteilt, das auf fünf Jahren Erfahrung auf der Gymnasialstufe (Kurzgymnasium) basiert. Der Fokus richtet sich besonders auf sprachliche Kompetenzen, die durch die multimedialen Möglichkeiten von BYOD speziell gefördert werden können.

Im zweiten Teil werden digitale Tasks, die dem Einüben von Grammatik und Wortschatz im Kontext dienen, vorgestellt. Das heisst, zusätzlich zu traditionellem «gap filling» wird eine Kontextualisierung von Grammatik- und Wortschatzthemen mit Hilfe von BYOD angestrebt. Die Teilnehmenden erarbeiten im Anschluss in Gruppen eigene Aufgaben für ihren Unterricht.

Dr. Denise Gassner – Digital Learning Hub Sek II und Kantonsschule Zürcher Oberland

9. Maschinelle Übersetzungstools im Fremdsprachenunterricht (Sek II)

Maschinelle Übersetzungstools werden von vielen Schülerinnen und Schülern rege genutzt. Einzug ins Curriculum von Fremdsprachenklassen halten sie allerdings nur zögerlich, so werden sie auch in Fremdsprachen-Lehrmitteln (noch) kaum erwähnt. Sollten sie das überhaupt? Und wenn ja, geht es dabei ums Erlernen von Anwenderkenntnissen oder um ganz neue Kompetenzen? Vor allem aber: Können maschinelle Übersetzungstools den Sprachkompetenz-Erwerb fördern? In diesem Atelier erhalten Sie praxisorientierte Antworten auf diese Fragen und lernen Unterrichtssettings kennen, die den kritischen und reflektierten Umgang mit diesen Instrumenten fördern.

Dr. Sara Alloatti, Dozentin für Fachdidaktik Italienisch und Mediendidaktik am Institut für Erziehungswissenschaft der Universität Zürich, Italienischlehrerin am Gymnasium und Lehrmittelautorin