

Zweitveröffentlichung/ Secondary Publication



Staats- und
Universitätsbibliothek
Bremen

<https://media.suub.uni-bremen.de>

Grünewald, Andreas

Spanischunterricht mit digitalen Medien: Lernen mit Apps.

Journal Article as: published version (Version of Record)

DOI of this document* (secondary publication): <https://doi.org/10.26092/elib/2993>

Publication date of this document: 15/05/2024

* for better findability or for reliable citation

Recommended Citation (primary publication/Version of Record) incl. DOI:

Grünewald, Andreas (2019): Spanischunterricht mit digitalen Medien: Lernen mit Apps. In: Hispanorama. Zeitschrift des deutschen Spanischlehrerverbandes. Heft 166, 4/2019. S. 10-13.

Please note that the version of this document may differ from the final published version (Version of Record/primary publication) in terms of copy-editing, pagination, publication date and DOI. Please cite the version that you actually used. Before citing, you are also advised to check the publisher's website for any subsequent corrections or retractions (see also <https://retractionwatch.com/>).

This document is made available with all rights reserved.

Take down policy

If you believe that this document or any material on this site infringes copyright, please contact publizieren@suub.uni-bremen.de with full details and we will remove access to the material.

Andreas Grünewald

Spanischunterricht mit digitalen Medien: Lernen mit Apps

Die Digitalisierung unseres Alltags ist weit fortgeschritten. Welche Implikationen sind damit für den Fremdsprachenunterricht verbunden? Das Feld ist zu groß, um gleichzeitig theoretisch fundierte wie auch praxistaugliche Beiträge zu allen möglichen digitalen Medien zu liefern. Übersichtsartikel gibt es zu diesem Thema - auch für den Spanischunterricht - ausreichend. Daher widmet sich dieser Schwerpunkt einem spezifischen Thema: dem Einsatz von Apps zur Unterstützung des Fremdsprachenlernprozesses. Bevor unterrichtspraktische Vorschläge zur Verwendung der Apps im Spanischunterricht gegeben werden, sollen zunächst einige Erkenntnisse zur Mediennutzung Jugendlicher und zum Medieneinsatz im Sprachlernprozess vorgestellt werden.

Der DigitalPakt Schule - Hauptsache gut ausgestattet

Der DigitalPakt Schule - lange angekündigt und in diesem Jahr endlich angeschoben - sorgt mit 5 Milliarden Euro für eine bessere digitale Ausstattung für 40.000 Schulen. Der BMBF schreibt dazu:

Kein Medium alleine erzeugt gute Bildung. Dies gilt auch für das Buch, das Schreibheft und die Kreidetafel. Es sind immer die pädagogischen Konzepte, die aus der Vielfalt an Angeboten gute Bildung machen. Daher gilt auch beim DigitalPakt Schule das Primat der Pädagogik. Investitionen in digitale Bildungsinfrastrukturen, pädagogische Konzepte sowie die gezielte Qualifizierung von Lehrkräften gehen Hand in Hand und folgen dem Grundsatz: Keine Förderung ohne Qualifizierung und ohne pädagogisches Konzept. (BMBF: 2019)

Das Problem dabei ist - und das sagt der BMBF explizit nicht -, dass die für die Erstellung der pädagogischen Konzepte und für die Programmierung von interaktiver und adaptiver Software notwendigen Mittel von den Ländern gestellt werden müssen.

Wir erleben derzeit eine mangelnde Finanzierung von Entwicklung, Support und didaktisch-methodischer Konzeptentwicklung für die Digitalisierung im Schulkontext einschließlich

des Fremdsprachenunterrichts. Die Bundesregierung stellt lediglich die Mittel für die digitale Infrastruktur zur Verfügung, aber nur unzureichend Mittel für die Begleitforschung. Die Mittel für die didaktisch-methodisch fundierte Entwicklung von Software werden in die Verantwortung der Bundesländer gelegt. Diese reichen die Aufgabe häufig aufgrund mangelnder Ressourcen an die privatwirtschaftlich agierenden Schulbuchverlage weiter. Für den Fremdsprachenunterricht ist der Markt aber einfach nicht groß genug, um die Entwicklung von interaktiver und adaptiver Software und die Fortbildung von Lehrkräften in die Verantwortung von privaten Anbietern zu legen. Die Erwartung, dass Inhalte und

Software von alleine entstehen oder von Lehrkräften oder Schulbuchverlagen entwickelt werden, ist grundlegend falsch. Es fehlt in Deutschland ein Markt für die Forschung und Entwicklung von interaktiven, adaptiven digitalen Materialien.

Den Lehrkräften in Deutschland bleibt nicht viel anderes übrig, als sich mit den bestehenden Angeboten vertraut zu machen, dazu gehören in aller erster Linie Applikationen (Apps), die vielseitig einzusetzen, leicht zu bedienen und mit wenig Aufwand zu installieren sind. Die Apps sind dabei - wie sie an den Unterrichtsbeispielen in diesem Schwerpunkt erkennen können - Lerntools. Sie können nicht die Aufgabe von aufwändig programmierter



Das Angebot an Smartphone-Anwendungen, die als Lerntools genutzt werden können, ist groß

© JESHOOOTS-com via Pixabay

Lernsoftware übernehmen. Wie die Nutzungshäufigkeit im Folgenden zeigen wird, sind Apps aber bei Jugendlichen sehr beliebt.

Mediennutzung von Schülerinnen und Schülern

Laut der JIM-Studie (2018: 6f.) ist die viel zitierte Mediengesellschaft mit der inzwischen erreichten Ausstattung aller Jugendlichen mit Smartphones (99%) sowie Computer/Laptop und Internetzugang (98%) Wirklichkeit geworden. Die Durchdringung aller Lebensbereiche mit Informations- und Kommunikationstechnologie ist die Realität, zumindest für die 12- bis 19-jährigen Schülerinnen und Schüler. Mit einem Smartphone in Verbindung mit dem Internet steht eine sehr große Auswahl an unterschiedlichen medialen Angeboten zur Verfügung: Man kann über ein Gerät in verschiedenen Sprachen (E-)Bücher und Zeitung lesen, Radio und Musik hören, Fernsehsendungen und Videos ansehen, Computerspiele spielen, im Internet surfen, recherchieren, Nachrichten senden, sich navigieren lassen, fotografieren, filmen oder Ton aufzeichnen und schließlich auch noch telefonieren. Alle Jugendlichen besitzen ein Handy, 99% davon haben ein Smartphone; 3/4 der Haushalte verfügen über ein Tablet-PC und nahezu allen Schülerinnen und Schülern (99%) steht zu Hause ein Computer mit Internetzugang zur Verfügung (JIM 2018: 6). Video- und Musikstreamingdienste haben die größten Zuwachsraten, 77% aller Jugendlichen haben Zugang zu Netflix oder Amazon Prime, 68% nutzen einen Musikstreamingdienst.

Mit Blick auf die Nutzung befinden sich Internet, Smartphone und Musiknutzung auf den ersten Rängen (täglich mehrfach). 91% der jugendlichen Schülerinnen und Schüler nutzen das Internet und 94% das Smartphone regelmäßig an mehreren Tagen in der Woche (ebda.). Digitale Medien haben also für die Schülerinnen und Schüler

eine beachtliche Bedeutung erlangt, auch gesellschaftlich und bildungspolitisch ist das zu konstatieren. Aus diesem Grund ist die Schule aufgefordert, den sinnvollen Umgang mit diesen Technologien in möglichst vielen Fächern zu fördern, zu begleiten und zu üben. Der Druck zur Medienintegration in alle Fächer wächst spürbar. Hierfür mögen das Papier der Kultusministerkonferenz *Bildung in der digitalen Welt* (2016) sowie die in den Ländern daraus entwickelten Medienkompetenzrahmen ein Beispiel sein.

Forschungsbefunde zur Wirksamkeit von Medien beim Fremdsprachenlernen

Es besteht ein großes Forschungsinteresse an Erkenntnissen zur Wirkung digitaler Medien auf den fremdsprachlichen Lernprozess, aber es gibt dazu kaum verlässliche empirische Befunde. Der Grund dafür ist in der Komplexität der Einflussfaktoren auf Lernprozesse allgemein zu sehen (vgl. im Folgenden Grünwald 2019: 81ff.). Bei der Frage nach der Wirkung digitaler Medien für den Lernerfolg lassen sich zumindest folgende Faktoren unterscheiden: erstens, die digitalen Medien selbst, zweitens, die Unterrichtsprozesse, in denen die Medien eingebunden sind, darüber hinaus die am Unterricht unmittelbar beteiligten Akteurinnen und Akteure, also drittens die Lehrpersonen, und viertens die Lernenden selbst (vgl. auch Harzig 2014). Jeder dieser Faktoren ist in sich wieder sehr komplex aufzuschlüsseln, und daher ist es kaum möglich, einzelnen Faktoren eine spezifische Wirkung für den fremdsprachlichen Lernprozess zuzuschreiben. Die Frage nach den Wirkungen digitaler Medien im Unterricht ist generell nicht isoliert mit Blick auf das digitale Medium, sondern nur in der unterrichtlichen Gesamtsituation sinnvoll zu diskutieren. Metastudien (Harzig 2014) zeigen hinreichend empirische Evidenz für spezifische lernförderliche Wir-

kungen digitaler Medien in Lehr- und Lernprozessen, allerdings lassen sich solche Aussagen „weder im Hinblick auf einzelne Medienangebote noch im Hinblick auf spezifische Lerngruppen noch im Hinblick auf spezifische Fächer oder Fachkulturen pauschalisieren“ (ebda.: 22).

Häufig werden daher die Akteurinnen und Akteure befragt, um daraus Aussagen über den Medieneinsatz ableiten zu können (z.B. die JIM-Studien oder der *Monitor digitale Bildung*). Aus diesen Befragungen wissen wir, dass

- sowohl Lehrkräfte als auch Schulleiter digitalen Medien für den Fremdsprachenunterricht eine bedeutende Rolle zuschreiben. Sie sind zu 56% (L) und zu 71% (SL) der Auffassung, dass digitale Medien die Arbeit von Lehrpersonen im Fremdsprachenunterricht erleichtern (MDB 2017: 2ff.).
- etwa 2/3 der Lehrkräfte der Meinung sind, dass sich mit digitalen Medien die Förderung leistungsstarker Schülerinnen und Schüler gut realisieren lässt, wesentlich weniger sehen darin eine Chance, leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler besser zu fördern (40%); einen Mehrwert für Inklusion sprechen den digitalen Medien nur 30% der Lehrpersonen zu (ebda.).
- nur 23 Prozent der Lehrkräfte glauben, dass der Einsatz digitaler Medien zu besseren Lernergebnissen führt. 81 Prozent aber sind sich sicher, dass ihnen eine bessere IT-Struktur in der Schulverwaltung Entlastung bringt. Nur 15% sind versierte Nutzer (ebda.).
- der Einsatz digitaler Medien in der Schule von 80% als motivierend beschrieben wird. Mehr als die Hälfte der Lehrkräfte schätzen den Medieneinsatz als teuer ein, und nur wenige messen den digitalen Medien einen Mehrwert gegenüber klassischen Medien hinsichtlich der Lehr- und Lernqualität bei (ebda.).

Das bedeutet, dass digitalen Medien gerade für den Fremdsprachenun- ►►

THEMENSCHWERPUNKT

terricht eine hohe Relevanz zugesprochen wird, dass ihnen das Potential zugeschrieben wird, eher leistungsstarke als leistungsschwache Schülerinnen und Schüler zu fördern, dass Lehrpersonen den Mehrwert eher für die eigene Unterrichtsvorbereitung sehen und den digitalen Medien wenig Potential zusprechen, den fremdsprachlichen Lernprozess positiv beeinflussen zu können; ein Mehrwert gegenüber dem Einsatz klassischer Medien wird nur von wenigen gesehen. Ein Großteil misst dem Einsatz digitaler Medien jedoch eine motivationssteigernde Funktion bei.

Andererseits ist festzustellen, dass gerade die digitalen Medien, die Schülerinnen und Schüler in ihrer Freizeit nutzen, im Schulalltag kaum eingesetzt werden. *WhatsApp*, *Instagram*, *SnapChat* usw., bei den Lernenden äußerst beliebt, werden kaum in Lehr- und Lernprozesse integriert, und ihr Einsatz wird nicht reflektiert (MDB 2017: 25f.). Das gilt für Software wie auch für Hardware: So prägen Whiteboards, Overheadprojektoren und Beamer das mediale Geschehen im Klassenraum, während Tablets und vor allem Smartphones den Freizeitbereich dominieren. Der Großteil der Schülerinnen und Schüler nutzt Smartphone und Tablet auch für die Hausaufgaben. In der Schule kommen Smartphones hingegen nur bei 22 Prozent der befragten Schülerinnen und Schüler zum Einsatz (MDB 2017: 46). Vielfach ist die Nutzung des Smartphones durch Schulregeln im Unterricht verboten.

Rechtliche Aspekte der Mediennutzung

Selbstverständlich stellen sich bei der Unterrichtsvorbereitung und -durchführung eine Menge rechtlicher Fragen (vgl. auch Grünewald 2018), wie z.B.: Darf ich mit Plattformen wie YouTube oder Google Books und den von ihnen zur Verfügung gestellten Inhalten überhaupt in der Schule arbeiten? Die Rechtslage ist nicht eindeutig. So

ist beispielsweise die Veröffentlichung eines Musikvideos bei YouTube ohne Einwilligung des Rechteinhabers nicht zulässig, das Anschauen dieses Videos hingegen legal. Der Download des Musikvideos wiederum ist nicht gestattet, da es sich um eine dauerhafte Speicherung handelt. Die Datenschutzbestimmungen von Facebook geraten berechtigterweise immer wieder in die Kritik. Deshalb auf den Einsatz im Unterricht gänzlich zu verzichten, ist eine weitreichende Entscheidung. Im Sinne der Anbahnung kritischer Mediennutzung (Methodische Kompetenzen) könnten genau diese kritischen Aspekte zum Thema gemacht und die Schülerinnen und Schüler für folgende Themen sensibilisiert werden:

Der Umgang mit persönlichen Daten in sozialen Netzwerken.

- Wer kann meine Daten einsehen?
- Wer könnte Interesse an diesen Daten haben (Wirtschaft, zukünftige Arbeitgeber etc.)?
- Kann ich diese Daten zurücknehmen oder löschen?

Urheberrechtsverletzung bei Tauschbörsen, Videoplattformen usw.

- Was darf ich als Nutzer einstellen?
- Was darf ich als Nutzer ansehen?
- Was darf ich speichern?

Hinsichtlich der Verwendung von Bildern und Grafiken ist ebenfalls das Urheberrecht zu beachten. Bilder können dann in einem Text verwendet werden, wenn diese unverändert übernommen und die Quelle genau angegeben wird. Voraussetzung ist laut eines Gerichtsurteils des Landgerichts Berlin, dass das Bild keinen ausschließlich „schmückenden“ Charakter hat, sondern eine Auseinandersetzung mit dem Bild im Text erfolgt. Darüber hinaus existieren viele Bild-datenbanken, die lizenzfreie Bilder anbieten, und einen weiteren Ausweg bietet *Creative Commons*. Hierbei handelt es sich um eine gemeinnützige Organisation in Kalifornien, die Bilder, Grafiken usw. in Absprache mit den Urheberinnen und Urhebern zur weiteren Verwendung anbietet. Da-

für gibt es 4 unterschiedliche Verarbeitungsvorgaben:

BY = Namensnennung (Nennung des Urhebers)

NC = nicht kommerzielle Nutzung

ND = keine Veränderung des Inhalts

SA = Weitergabe des Materials unter den gleichen Bedingungen möglich.

Digitalisierung und Fremdsprachenlernen?

Unbestritten führt die Digitalisierung zu tiefgreifenden Veränderungen des gesellschaftlichen Zusammenlebens und damit auch zur Veränderung des schulischen Unterrichts. Doch inwieweit sind diese Veränderungen fremdsprachenspezifisch bzw. überhaupt relevant für den Fremdsprachenunterricht?

Die Digitalisierung schafft zwar neue Formen und Genres der Kommunikation, diese betreffen aber alle Schulfächer und sollten in allen Fächern angewendet und reflektiert werden. Das gilt für viele digitalen Kompetenzen wie etwa die Reflexion der eigenen digitalen Kommunikation (die ja außerhalb von Schule meist ohnehin nicht in der Fremdsprache stattfindet) und die Reflexion über die Formen der Selbstpräsentation im sozialen Netz. Ebenso sind digitale Präsentations- und Kommunikationstechnologien (Whiteboard, Beamer, Lernplattformen) nicht an den Fremdsprachenunterricht gebunden.

Das Potential der Digitalisierung für den Fremdsprachenunterricht wird häufig auf die Verfügbarkeit so genannter authentischer Materialien reduziert. Im Internet findet man tatsächlich eine Vielfalt solcher Materialien (Texte, Bilder, Töne, Filme) zu Landeskunde, Literatur, Grammatik usw., die neue oder andere Arbeitsmöglichkeiten im Fremdsprachenunterricht eröffnen. Das Internet bietet Unterrichtenden schnellen und ortsunabhängigen Zugang zu authentischen fremdsprachigen Webseiten, zu Podcasts, *Videopods*, zielsprachigen Radiosendern, Kurzfilmen, Tages-

zeitungen etc. und erleichtert damit die Unterrichtsvorbereitung enorm und leistet einen Beitrag zu einem lernerorientierten und kommunikativen Fremdsprachenunterricht. Rechercheaufgaben sowie *Web-Quests* (erkundungsorientierte Web-Aktivität) können den Unterricht zum jeweiligen Sprachraum öffnen.

Die Digitalisierung des Fremdsprachenunterrichts eröffnet also den Zugang zu zielsprachigen Materialien und hilft dabei, den Unterricht zeitgemäß und motivierend zu gestalten.

Von *Gamification* über BIPARCOURS, *Etherpad* und *Menti* zu *Padlet*: Fremdsprachenlernen unter Verwendung von Apps

Die Beiträge im vorliegenden Schwerpunkt haben eines gemeinsam: Sie wollen gezielt unterschiedliche Apps als Werkzeuge in den Fremdsprachenlernprozess integrieren. Das ist deshalb besonders wichtig, weil die Schülerinnen und Schüler zahlreiche Apps im außerschulischen Bereich nutzen und die Verwendung von Apps im Spanischunterricht dadurch ganz natürlich erscheint.

Christine Kaefer entwickelt dazu eine „digitale Schnitzeljagd“ mit der App BIPARCOURS. Die direkt einsetzbaren Arbeitsmaterialien können leicht auf andere Lerngruppen übertragen werden. Der Unterrichtsvorschlag schult

nicht nur die Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler der Sek. I, sondern regt auch die kreative und kollaborative Erarbeitung neuen Wissens an.

Das kollaborative Schreiben steht auch im Mittelpunkt der Unterrichtsidee von Antonio Manrique, der mit dem Online-Tool *Padlet* im Berufskolleg kollaborative Schreibprozesse von Schülerinnen und Schülern unterstützen möchte. Anhand einer beispielhaften Unterrichtssequenz sollen die Potentiale dieses Tools deutlich gemacht und die Herausforderungen bei der Arbeit mit *Padlet* thematisiert werden.

Eric Wolpers zeigt Möglichkeiten der Integration einer gamifizierten App in den Sprachlernprozess einer Lerngruppe in der Sekundarstufe I auf. Die Schülerinnen und Schüler helfen der Spielfigur Tonino bei der Suche nach seiner verschwundenen Schwester in Valencia und lernen dabei „ganz nebenbei“, Wegbeschreibungen zu verstehen und zu geben. Sie erhalten landeskundliche Informationen über die Stadt Valencia und sie üben, unterschiedliche Apps anzuwenden und zu nutzen. Alle vier Fertigkeiten werden bei dem Sprachlernspiel gleichermaßen gefördert.

Im Rahmen des letzten Beitrags dieses Themenschwerpunkts verbindet Melanie Arriagada das Arbeiten mit *Coggle* und *Etherpad* mit einem aufgabenorientierten Ansatz zum Thema „Chile, la

recuperación de la memoria histórica“. Sie möchte damit zeigen, dass die Diskussion um den Mehrwert des Medieneinsatzes gegenüber der Verwendung herkömmlicher Medien nicht zielführend ist. Die aufgabenorientierte Einheit ist ohne die Verwendung der beiden Apps nicht umzusetzen, denn beide Tools sind im wahrsten Sinne des Wortes unverzichtbare Werkzeuge zur Bearbeitung der Aufgabe. Die Autorin weist damit den digitalen Werkzeugen eine wichtige, wenn auch dienende Funktion im Sprachlernprozess zu. ■

Zum Autor



Andreas Grünewald hat die Professur Didaktik der romanischen Sprachen an der Universität Bremen inne. Er ist leitender Herausgeber der *Hispanorama* und Mitglied des Bundesvorstandes des DSV. Er ist Mitherausgeber der *Zeitschrift für Fremdsprachenforschung* (DGFF).

Bibliografie

BMBF (2019): Wissenswertes zum Digital-Pakt Schule. URL: <https://tinyurl.com/y4yvxlok>.

Grünewald, Andreas (2016): Digitale Medien und soziale Netzwerke im Kontext des Lernens und Lehrens von Sprachen. In: Burwitz-Melzer Mehlhorn, Eva et.al: Handbuch Fremdsprachenunterricht. 6. Auflage. Francke: Tübingen. 463-466.

Grünewald, Andreas (2018): Digitale Medien. In: Grünewald, Andreas / Küster Lutz (Hrsg.): Fachdidaktik Spanisch. Ernst-Klett Verlag.

Grünewald, Andreas (2019): Digitaler Wandel - Warum überhaupt noch Fremdsprachen in der Schule lernen? In: Burwitz-Melzer, Eva / Riemer, Claudia / Schmelter, Lars (Hrsg.): Das Lehren und Lernen von Fremd- und Zweitsprachen im digitalen Wandel. 80-89.

Harzig, Bardo (2014): Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht? Bertelsmann Stiftung. URL: <https://tinyurl.com/jo2hvt>.

JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. URL: <https://tinyurl.com/y8hrs4gt>.

MDB, Bertelsmann Stiftung (Hrsg.) (o.A.): Monitor Digitale Bildung. Digitales Lernen an Schulen. Online-Dokument. URL: <https://tinyurl.com/ydze588y>.