



**Fertigkeitstraining mit Web 2.0
Anwendungen im Rahmen
eines handlungsorientierten
Fremdsprachenunterrichts**

- von der Theorie zur
Praxis

Katharina McGrath

Struktur

1. Aufgaben- und handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht: Grundlagen/Prinzipien
2. Aufgaben: Definition & Aufgabentypen
3. Mediendidaktische Vorüberlegungen
4. Praktische Umsetzungsmöglichkeiten



Aufgaben- und handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht: Grundlagen und Prinzipien



Inhalt vs. Struktur

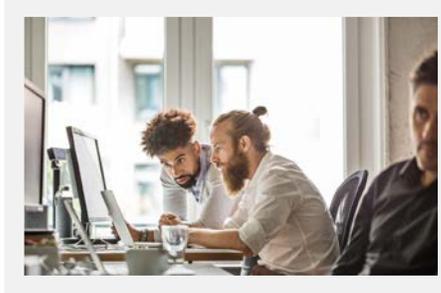
Lernende sollen zur Bewältigung kommunikativer Aufgaben angehalten und dadurch handlungsfähig in der Zielsprache werden.

„Task-based Language Teaching“
(vgl. www.tblt.org)



Lernerzentrierter Unterricht

- sozial-konstruktivistischer Ansatz
- Lernerfolg durch Motivation zum Erreichen eines sprachlichen Ziels (vgl. van den Branden, 2008)



Authentizität

- Inhalt entspricht Bedürfnissen der Lernenden, authentische Sprachverwendungssituationen (vgl. Samuda & Bygate 2008: 20)



Prinzipien (Auswahl, nach Nunan 2004:35)

- Scaffolding
- Task Dependency
- Recycling
- Active Learning
- Reproduction to Creation



2. Aufgaben

- Aufgaben = kommunikativ & interaktiv
- Ziel: anwenden, wiederholen, erweitern & vertiefen – Produkt- vs. kommunikative Zielorientierung (Willis 2005:23)

Eigenschaften von Aufgaben (nach Cobb & Lovick 2007: 2)

Prozedur

Aufgaben folgen einer Prozedur, welche Instruktionen beinhaltet.

Interaktion

Aufgaben besitzen Interaktionscharakter.

Inhalt

Die Interaktion ist inhaltlich und nicht linguistisch motiviert.

Produkt

Aufgaben haben als Resultat ein beobachtbares kommunikatives Endprodukt.

Lösung

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Aufgabe zu lösen.

Information

Informationsver- und -bearbeitung stehen im Zentrum einer Aufgabe.

Kognition

Kognitive Prozesse werden animiert (Problemlösungsstrategien etc.).

Authentizität

Aufgaben haben einen Bezug zur Lebenswirklichkeit der Lernenden.



Aufgabentypen

Achtung: Auch geschlossene Übungen zum Strukturwerb haben ihre Berechtigung und sollten vorbereitend einer Aufgabe vorgelagert werden (vgl. Biebighäuser, Zibelius & Schmidt 2012: 26)

Listing:

- Erstellen bzw. Vervollständigen von Listen jeglicher Art

Comparing:

- Gemeinsamkeiten und Unterschiede identifizieren
- Verbindung zwischen sich ergänzenden Informationen herzustellen.

Sharing Personal Experiences:

- Über persönliche Erfahrungen sprechen

Ordering and Sorting:

- logisches bzw. chronologisches Ordnen von Handlungsabläufen

- Ranking von Sachverhalten/Dingen nach bestimmten Kriterien bzw. persönlicher Präferenz

Problem Solving:

- Problemstellungen können logischer, persönlicher (auf hypothetischer Ebene) oder investigativer Natur sein

Creative Task:

- projektorientiertes Arbeiten, meist sequentiell aufgebaut

Mediendidaktische Vorüberlegungen

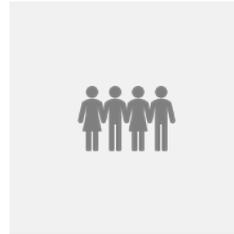
Web 2.0 Anwendungen = digital, onlinebasiert, interaktiv



Einbindung

Thematisch und medial sinnvoll, wie auch bei klassischen Medien bzw. traditionellen e-Learning Angeboten

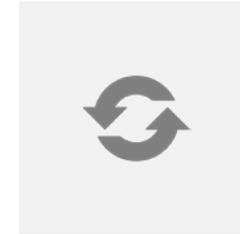
(vgl. z.B. Huneke & Steinig 2002: 183, Knapp-Potthoff 2003: 430, u.v.a.)



Potentiale

- Individualisierung von Lernprozessen
- Motivation zum selbstständigen Arbeiten
 - Automatisierte Kontrollphasen
 - Steigerung der Interaktivität
- Aktualität (Sharma & Barrett 2007: 11)

(Roche 2013: 248)



Technische Umsetzung

- Einbindung in bereits bestehende Lernplattformen
 - Blogs
 - Kollaborative Plattformen wie *Padlet, Trello & Slack*

Praktische Umsetzungsmöglichkeiten

Einsatzmöglichkeiten...

als Werkzeug

zum selbstgesteuerten
Fremdsprachenerwerb

in Prüfungssituationen

als aufgabentragendes Medium

Web 2.0-Anwendungen als Werkzeug

Ziel: Interaktivität/Motivation

- *Mentimeter* zur Meinungsäußerung (Klassenstatistiken etc.)
- *Socrative* (Verständnisfragen, Projekträume, Quizze, etc.)

Ziel: Authentizität

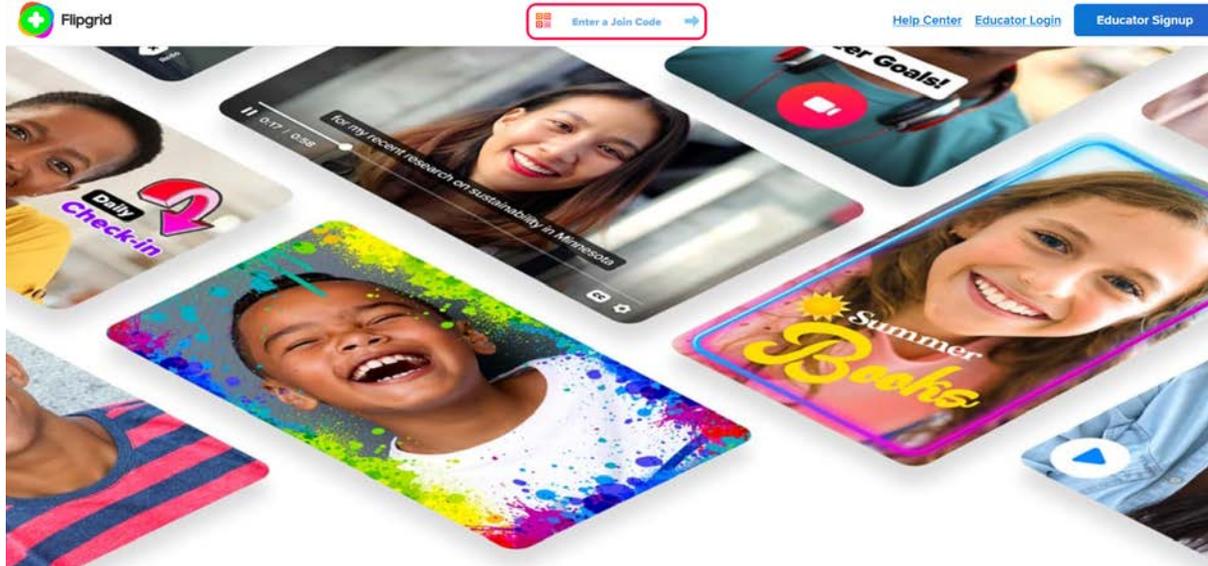
- zur authentischen Gestaltung von Sprachverwendungssituationen im Unterricht
 - z.B. Telefongespräche (*Facebook Messenger, Zoom App* etc.)
 - Informationsbeschaffung (Social-Media Seiten von Touristinformationen etc.)



Web 2.0-Anwendungen als aufgabentragendes Medium

Ziel: Interaktivität/Motivation

- *Instagram*-Wettbewerbe (wichtig: hashtag festlegen!)
- *Flipgrid* (Videobeiträge zur Diskussion eines Themas)



Ziel: Produktorientiertes Arbeiten

- Personenbeschreibung: Social-Media Profile erstellen
- Tagesablauf: Instagram/Facebook-Stories
- Rezepte: Kochvideos produzieren und z.B. über YouTube verbreiten
- Google docs – kollaboratives Schreiben

Web 2.0-Anwendungen in Prüfungssituationen

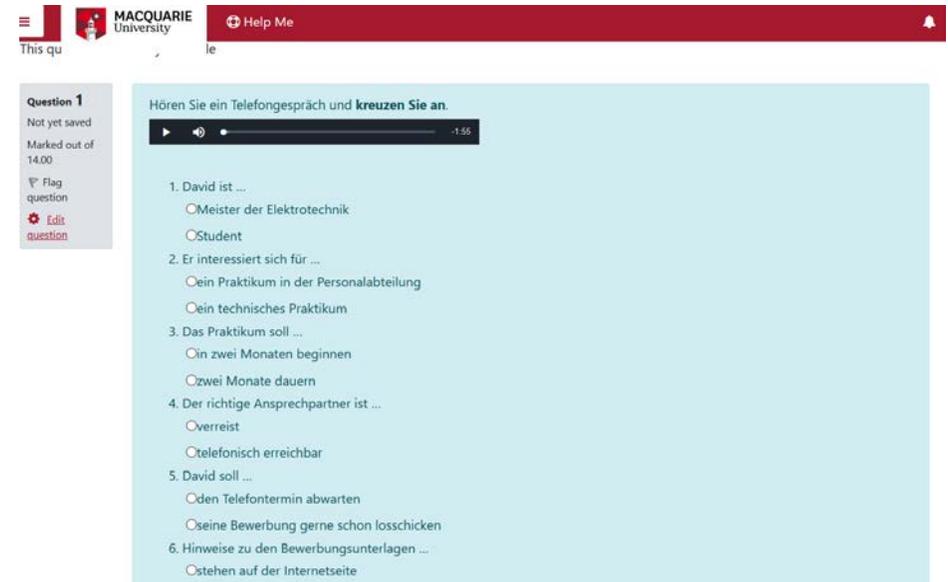
Ziel: (Selbst-)Reflexion

- *Trello & Padlet* kursbegleitend als e-Portfolio nutzen
- *Mixbook* – kollaboratives Fotoalbum erstellen



Ziel: Leistungsmessung

- Moodle-basierte Tests
- Multimedia-Präsentationen (aufgezeichnet oder live)



Web 2.0-Anwendungen zum selbstgesteuerten Fremdsprachenerwerb

Virtuelle, interaktive & kollaborative Aufgabensequenzen

- Bauhaus (B2)
- Getränke (A1)

didaktisierungszert.wordpress.com

Eine Selbstlern-Sequenz

Veröffentlicht am Januar 22, 2013 von Katharina McGrath

1. Welche Getränke kennen Sie schon? Ordnen Sie zu.
<http://LearningApps.org/19488y>
2. Hören Sie den Podcast zum Thema 'Getränke'.
Was trinkt man in Deutschland? Beantworten Sie danach die Fragen.
<http://LearningApps.org/display?v-hk10309y>
3. Hören Sie den Podcast noch einmal und achten Sie auf Details. Wie machen die Deutschen die Mischgetränke? Welche Art Kaffee trinken sie? Markieren Sie die richtigen Antworten.
<http://LearningApps.org/19486e>
4. Ordnen Sie die einzelnen Satzteile. Haben Sie alles richtig? Hören Sie den letzten Teil des Podcasts noch einmal.
Früher hat man
und die Coffeehops
bei uns die Erwachsenen.

https://erinnerungsortbauhaus.wordpress.com

Getting Started Online German Course DAAD Netzwerkkonfe... My home

My Sites Reader Write

Erinnerungsorte im DaF-Unterricht am Beispiel "Bauhaus"

HOME ABOUT KONTAKT

EDIT

Allgemeine Hinweise

EDIT

Das Bauhaus – eine Einführung

Was ist das Bauhaus? Wo und von



Vielen Dank

 Katharina McGrath

 +1 23 98 76 55 4

 Katharina.mcgrath@mq.edu.au

