

Modul 1: IKT

Vertiefungsmodul – Deutsch

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	2
2. Wiederholung und ausführlichere Darstellung der Vor- und Nachteile von IKT	4
3. Wie kompetent sind wir in Bezug auf digitale Tools im Bildungswesen?	9
4. IKT-Tools und Apps	14
5. Mehr IKT und künstliche Intelligenz (KI)	30
6. Fazit und abschließende Aufgabe	32
LITERATURANGABEN	34

1. Einführung

Willkommen zum von Laura und Cristina entwickelten Vertiefungsmodul „Die Rolle von IKT beim Sprachenlernen“. In diesem Modul vermitteln wir Ihnen weitere Kenntnisse über die aktuellen Trends der IKT-Tools im Bildungsbereich.

Reines Kennenlernen von IKT würde für einen Lehrer der Sekundarstufe nicht ausreichen, um eigenes Material auszuarbeiten, da die Gestaltung von Aktivitäten unter Verwendung von IKT-Tools im Unterricht auch für die Förderung eines effektiven Spracherwerbs entscheidend ist, während er an der Inklusion, dem Peer-Assessment, der digitalen Kompetenz oder der Umsetzung aktueller Lehrmethoden und -techniken arbeitet.

Diese Aktivitäten können jedoch isoliert ausgearbeitet werden, oder sie können sich an unserem **Europäischen Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu, European Framework for the Digital Competence of Educators)** als dem offiziellen Rahmen in Europa für diesen Studienbereich sowie auch an aktuellen Bildungstrends orientieren. Um qualitativ hochwertige und relevante Aktivitäten unter Verwendung von IKT für den Spracherwerb zu erstellen, sollten wir unsere Aktivitäten daher an den **sechs Bereichen** des DigCompEdu ausrichten: berufliches Engagement, digitale Ressourcen, Lehren und Lernen, Evaluation, Förderung der Lernenden und Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden (Redecker, 2017). Dies fördert nicht nur interaktive und personalisierte Lernerfahrungen und verbessert die Barrierefreiheit verschiedener sprachlicher Ressourcen oder ermöglicht innovative Beurteilungsmethoden, sondern befähigt die Schüler auch zu kritischem Denken, zur Entwicklung digitaler und sprachlicher Kompetenzen oder zur Erweiterung ihres Wissens und ihrer interkulturellen Werte, um sie auf die Anforderungen des 21. Jahrhunderts vorzubereiten (Dudeney & Hockly, 2016; Passey, 2021).

In diesem erweiterten Modul behandeln wir die Vor- und Nachteile des Einsatzes von IKT-Tools im Unterricht und vertiefen die sechs verschiedenen Bereiche der digitalen Kompetenz gemäß dem Europäischen Rahmen. Auch in diesem Modul verwenden wir wieder das praktische Beispiel von Frau López als Fallstudie.

Die Annäherung an IKT als etwas Neues oder Bedrohliches: der Fall von Frau López

Sie erinnern sich an Frau López, Sekundarschullehrerin, 43 Jahre, die Englisch als Fremdsprache für eine Gruppe von 24 Schülern unterrichtet, die sich im Unterricht ständig zu langweilen scheinen. Frau López hat eine Fortbildung besucht und kennt jetzt das IKT-

Konzept, seine Auswirkungen auf die angewandte Linguistik und den verantwortungsvollen Einsatz von IKT-Tools in der Sekundarstufe, wobei sie die europäische Perspektive für eine angemessene Nutzung und Entwicklung der digitalen Kompetenz im Bildungswesen berücksichtigt.

Sie möchte eine Reihe von Aktivitäten für ihre Unterrichtseinheiten entwerfen, damit ihre Schüler bei der Entwicklung ihrer Sprachkenntnisse digitale Geräte im Unterricht nutzen, und nun weitere Schritte bei der Nutzung von IKT im Unterricht unternehmen.

Schauen wir uns an, wie wir Frau López bei der Gestaltung dieser Art von Aktivitäten helfen können.

2. Wiederholung und ausführlichere Darstellung der Vor- und Nachteile von IKT

Wie bereits im Basismodul erwähnt, können sprachliche Aktivitäten größtenteils mit technischen Mitteln durchgeführt werden, die als Unterstützung für die mündlichen und schriftlichen Texte dienen, die die Schüler sehen, hören, verstehen und produzieren können. Digitale Kompetenz sollte daher als Ergänzung zur kommunikativen Kompetenz der Schüler betrachtet werden. Auch wirkt sich der Einsatz von IKT-Tools auf die Art und Weise aus, wie Zweitsprachen gelehrt und gelernt werden, da diese Tools den Zugang zu vielfältigem Material verbessern und erleichtern. Dank dieses einfachen Zugangs zu Inhalten und Materialien können die Schüler dazu angeregt werden, einzeln oder gemeinsam mit anderen zu lernen und verschiedene Sprachkenntnisse zu entwickeln.

Im Bildungsbereich können wir daher IKT als didaktische und instrumentelle Ressource definieren, die für das Management, die Administration und die Organisation des Unterrichts genutzt werden kann, die Schüler aber auch zur Kommunikation, zur Vermittlung dieser Kommunikation und zur Förderung des Wissensaufbaus anregt (Salmerón et al., 2010). Darüber hinaus stellt IKT ein Tool dar, mit dem Pädagogen dank virtueller Unterrichtsplattformen, mit denen Schüler und Lehrer nicht mehr physisch im Klassenzimmer anwesend zu sein brauchen (Herrada, 2018; Maraza, 2016) die traditionellen Raum-Zeit-Barrieren kontrollieren oder den maximalen Nutzen aus persönlich durchgeführten Aktivitäten ziehen können, indem IKT genutzt wird, um Informationen mithilfe virtueller Mittel zu empfangen, zu analysieren und zu organisieren (Cakici, 2016).

Die Nutzung von IKT im Unterricht bietet den Schülern auf diesem Weg nicht nur die Möglichkeit, mit verschiedenen Medien in Kontakt zu kommen, sondern die Schüler müssen auch entscheiden, wie sie damit umgehen, welche Fähigkeiten sie einsetzen, welche Anwendungen sie bevorzugen, wie sie Probleme planen und lösen oder wie sie mit Problemen umgehen, die sich aus diesen Aktivitäten ergeben, etc.

Nach Bonilla (2014) bringt die Nutzung von IKT im Unterricht einige spezifische Vor- und Nachteile mit sich, die in den folgenden Tabellen dargestellt werden:

Tabelle 1: Vorteile des Einsatzes von IKT im Unterricht

Vorteile	Beschreibung
Motivation	Die Motivation spielt eine wesentliche Rolle bei der Vorbereitung von Aktivitäten und Materialien durch den Lehrer und hat beträchtlichen Einfluss auf die Leistung der Schüler im Unterricht. Auch ist die Motivation ein wesentlicher Faktor für das Engagement, die Teilnahme und den Spaß der Schüler.
Vermittlung der Grundlagen von IT (Informationstechnologie)	Schüler, die über digitale Kenntnisse verfügen, können mit anderen pädagogischen Methoden unterrichtet werden. Dies ist eine besonders nützliche Ressource für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf, da es ihnen verschiedene Methoden bietet, um auf einfachere und unterhaltsamere Weise zu lernen (Gutiérrez, 2012).
Interesse	Die Schüler zeigen Interesse am Lernen neuer Inhalte, wenn sie sich von bestimmten digitalen Tools angesprochen fühlen.
Interaktivität, Initiative und Kreativität	Die Schüler können mithilfe digitaler Tools mit anderen Schülern im Unterricht interagieren, kommunizieren oder Erfahrungen austauschen, was ihr Lernen außerordentlich bereichert. All dies fördert ihre Fantasie und ihr selbstbestimmtes

	Lernen.
Kooperation	Mithilfe von IKT werden gemeinsame Erfahrungen, gemeinsames Arbeiten oder gemeinsame Projekte möglich und manchmal auch einfacher.
Selbstständigkeit	Den Schülern stehen zahllose Kanäle und eine große Menge an Informationen zur Verfügung. Auch wenn das Erlernen eines bestimmten IKT-Tools Zeit erfordert, können die Schüler bei der Suche nach diesen Informationen selbstständiger arbeiten.

Quelle: Bonilla (2014).

Reflexion:

- Können Sie diese Liste um zwei weitere Vorteile erweitern, die Sie (aus eigener Erfahrung) nennen können?

Der Einsatz von IKT bietet daher viele Vorteile. Wir zeigen auf, dass IKT den Schülern die Möglichkeit zur kreativen Auseinandersetzung mit Sprache eröffnet, und es ihnen ermöglicht, auf unterschiedliche Weise auf Informationen zuzugreifen und diese zu organisieren. In Bezug auf die Nachteile sind auch einige wichtige Überlegungen zu berücksichtigen:

Tabelle 2: Nachteile des Einsatzes von IKT im Unterricht

Nachteile	Beschreibung
Hohe Kosten	Das Klassenzimmer muss an die IKT angepasst werden, damit der Lehrer diese effektiv nutzen kann. Die hohen Kosten sind gelegentlich ein wichtiger Faktor und ein Hindernis für den Einsatz von IKT im Unterricht.
Verlust von Schreibkompetenz und der Bereitschaft, sich Mühe zu geben	Ein übermäßiger Einsatz von Technologie kann dazu führen, dass traditionelle Schreibfertigkeiten vernachlässigt werden und die Schüler aufhören, ihre eigenen Grundfertigkeiten zu üben.
Ablenkung	IKT kann dazu führen, dass die Schüler aufgrund ihrer Motivation oder ihres Interesses an den Tools abgelenkt werden, statt sich mit den mithilfe dieses Tools vermittelten Inhalten zu beschäftigen. Darüber hinaus können über einen unbeschränkten Internetzugang genutzte Tools zu zahlreichen Ablenkungen führen.
Zeit	Die Suche nach einer bestimmten Information in einer Vielzahl von Quellen kostet Zeit. Der Lehrer muss sich daher darüber im Klaren sein, wie viel Zeit seine Schüler mit den Aktivitäten verbringen können und ob die Zeit, die sie am Bildschirm verbringen, ihnen schaden

	könnte.
Verlässlichkeit von Informationen	Der Lehrer muss seine Schüler in die Lage versetzen, zwischen nützlichen und unbrauchbaren Informationen zu unterscheiden, da nicht alle Informationen im Internet verlässlich sind.
Isolation	Die ständige Nutzung von IT-Tools im täglichen Leben der Schüler isoliert die Schüler von anderen Formen der persönlichen Kommunikation, die für ihre soziale und schulische Entwicklung von grundlegender Bedeutung sind.

Quelle. Bonilla (2014).

Reflexion:

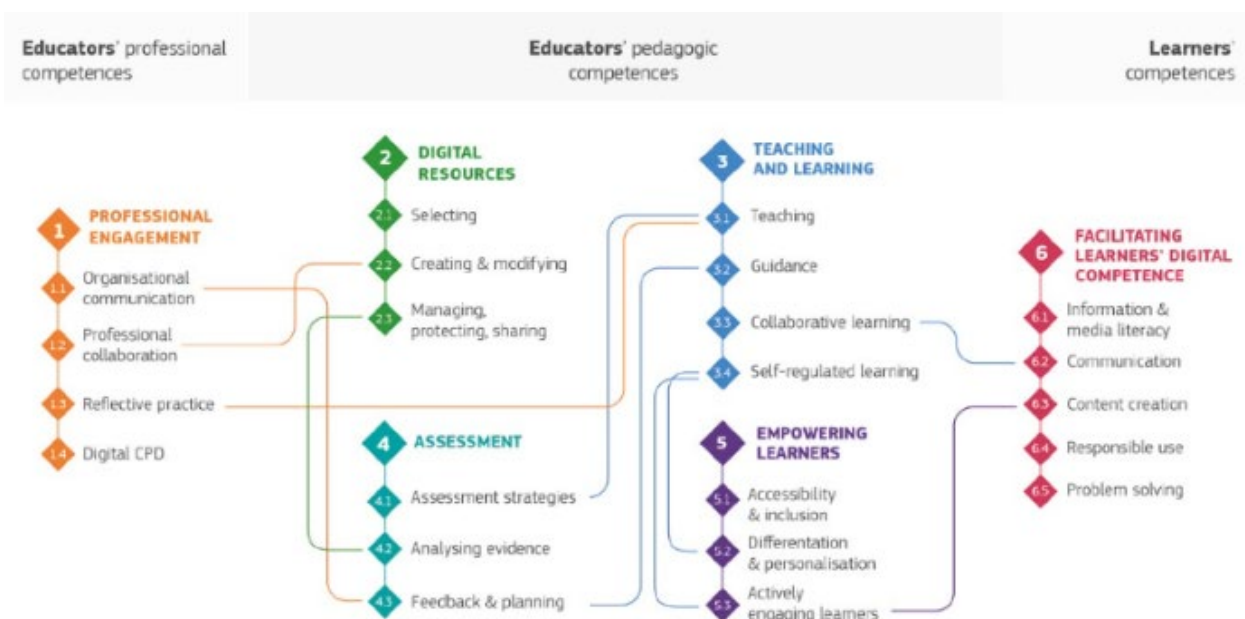
- Können Sie diese Liste um zwei weitere Nachteile erweitern, die Sie (aus eigener Erfahrung) nennen können?

Insgesamt bietet die Integration von IKT in den Fremdsprachenunterricht zahlreiche die Lernerfahrung verbessernde Vorteile. Von der Bereitstellung interaktiver Ressourcen und der Förderung kollaborativer Lernumgebungen bis hin zur Unterstützung eines personalisierten Unterrichts und der Erleichterung einer kontinuierlichen Beurteilung spielt IKT eine zentrale Rolle im modernen Sprachunterricht. Angesichts der ständigen Weiterentwicklung pädagogischer Technologien ist es für Lehrer unerlässlich, diese Instrumente effektiv zu nutzen, damit die Lernenden uneingeschränkt von den Möglichkeiten der IKT profitieren können. Die laufenden Forschungen und Entwicklungen in diesem Bereich versprechen eine weitere Bereicherung des Sprachunterrichts, der für Lernende weltweit barrierefreier, ansprechender und effektiver wird.

3. Wie kompetent sind wir in Bezug auf digitale Tools im Bildungswesen?

In Anlehnung an den Europäischen Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu, *European Framework for the Digital Competence of Educators*) gibt es drei Arten von Kompetenzen, die von Lehrern berücksichtigt werden müssen, wenn wir über ihre digitale Kompetenz sprechen: **(a) die professionellen Kompetenzen der Lehrenden**, die sich auf das berufliche Engagement beziehen, **(b) die pädagogischen Kompetenzen der Lehrenden**, die sich auf den pädagogischen Prozess beziehen, sowie **(c) die Kompetenzen der Lernenden**, die sich auf die digitale Kompetenz der Schüler beziehen. Ausgehend von diesen drei Kompetenzen schlägt der DigCompEdu sechs Bereiche vor, um all diese zu entwickeln, die wie folgt zusammengefasst werden:

Abbildung 1: DigCompEdu-Kompetenzen und ihre Verbindungen



Quelle. DigCompEdu (Redecker, 2017).

Bevor wir gleich direkt auf die Arbeit mit IKT eingehen, ist zunächst festzustellen, dass der Lehrer sein eigenes digitales Kompetenzniveau kennen muss. Auf diese Weise können Sie die IKT-Tools sowohl an sich selbst als auch an Ihre Schüler anpassen, sodass sich beide am Lehr- und Lernprozess beteiligten Seiten damit wohlfühlen. In diesem Modul folgen wir

dem Beurteilungsschema des IDEAL-Projekts mit einer Niveauspanne von A1 bis C2 gemäß dem DigCompEdu.

Abbildung 2: Das DigCompEdu-Progressionsmodell

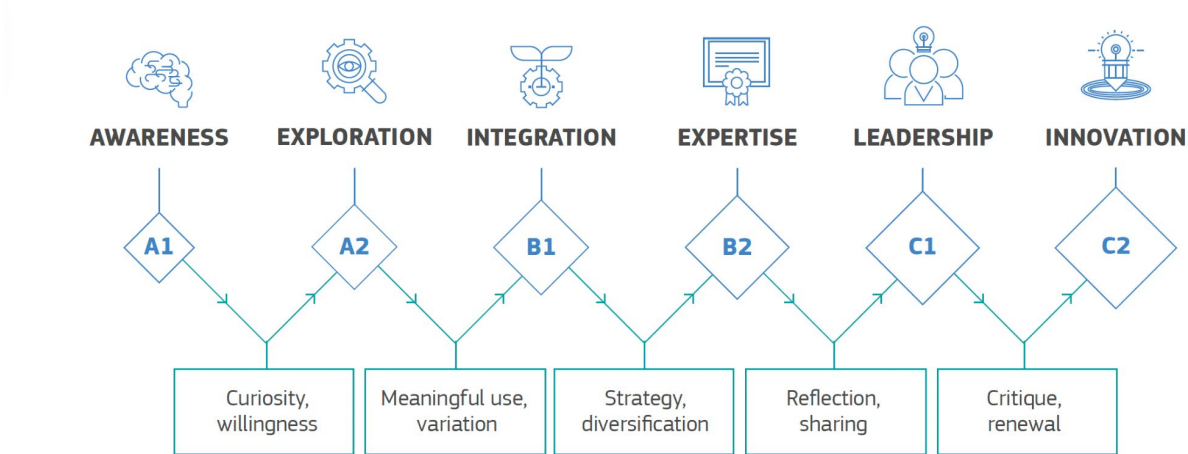


FIGURE 5: DIGCOMPEDU PROGRESSION MODEL

Quelle. DigCompEdu (p. 29).

Ebenso wie dem **Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER)** eine Nomenklatur zugewiesen wurde, um die verschiedenen Stufen des Erwerbs von Sprachkenntnissen zu definieren, verwendet auch der DigCompEdu dieselbe Nomenklatur, um die verschiedenen Stufen des Erwerbs digitaler Kompetenzen zu benennen. Entsprechend dieser Progression der digitalen Kompetenz aus dem DigCompEdu (Redecker, 2017) bezieht sich diese Benennung auf verschiedene **Kompetenzniveaus** der digitalen Kompetenz in Bezug auf die sechs oben genannten Bereiche und 22 Teilkompetenzen, die mit den entsprechenden Deskriptoren versehen wurden.

Abbildung 3: DigCompEdu-Kompetenzstufen



Quelle. Eigene Zusammenstellung nach DigCompEdu.

All diese Stufen ermöglichen es dem Lehrer nicht nur, sein aktuelles digitales Kompetenzniveau zu ermitteln, sondern auch einen Fahrplan für den Übergang zu weiteren Stufen zu erstellen und sich der Aktivitäten bewusst zu werden, die in jeder dieser Stufen durchgeführt werden können.

Abbildung 4: Beurteilung der digitalen Kompetenz durch die IDEAL-Prüfungsstufen A1 bis C2



Quelle. DigCompEdu (p. 31).

Zur Wiederholung, damit Sie es nicht vergessen: Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um sich diese Begriffe und Definitionen einzuprägen.

1. Was ist der Zweck von DigCompEdu?
2. Welche Kompetenzen behandelt DigCompEdu, und in wie vielen Bereichen können Pädagogen daran arbeiten?
3. Wofür steht CEFRL, und was hat DigCompEdu mit CEFRL gemeinsam?
4. Was sind die Kompetenzstufen von DigCompEdu?

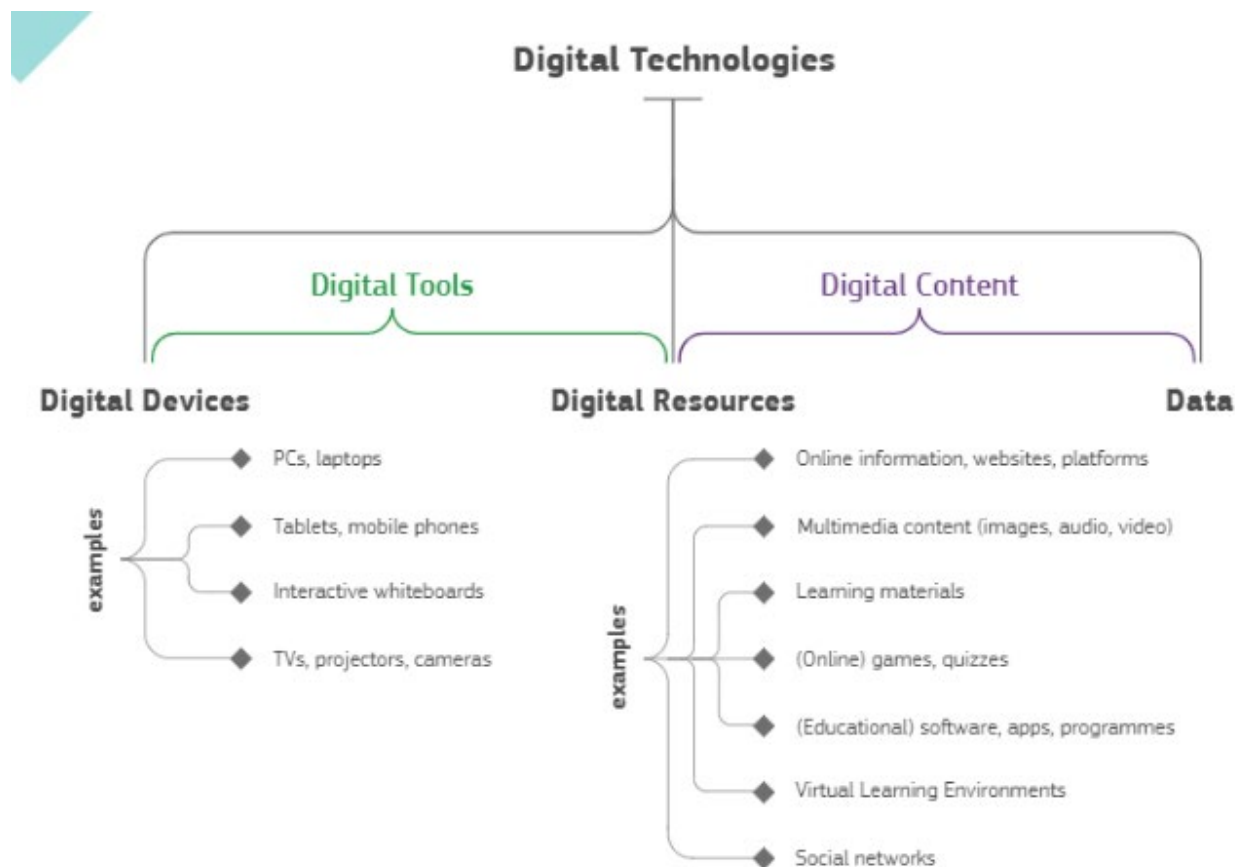
Sie können nicht nur herausfinden, welche Art „digitaler Lehrer“ Sie sind, sondern auch IKT-Tools und Apps kennenlernen, die auf den sechs DigCompEdu-Bereichen basieren.

4. IKT-Tools und Apps

Die Entwicklung von Fähigkeiten zur Erreichung der DigCompEdu-Kompetenzen beinhaltet die Nutzung von IKT-Tools und -Anwendungen (Apps). Ihr möglichst effektiver Einsatz im Unterricht ist von einigen spezifischen Voraussetzungen abhängig. Hierfür sollte der Lehrer im Vorfeld lernen, wie man diese Tools nutzt (Palomares & Chisvert, 2016), und die Schüler sollten sie im **Sinne gemeinschaftlichen Denkens** (Tirado et al., 2009) einsetzen, um sie mit einer kritischen und reflektierten Haltung auswählen und einsetzen zu können. Diese digitalen Tools sind auf vielen Geräten verfügbar, insbesondere auf **Mobilgeräten**, darunter Smartphones und Tablets, mit denen Kinder und Jugendliche heutzutage vertraut sind, da sie diese täglich nutzen (Bernacki, et al., 2020).

Es gibt einen relevanten Bereich in Schulen, der als mobiles Lernen bezeichnet wird, bei dem es um das „Lernen in verschiedenen Kontexten, durch soziale und inhaltliche Interaktionen, unter Verwendung persönlicher elektronischer Geräte“ geht (Crompton, 2013, S. 4). Wissenschaftler haben verschiedene Möglichkeiten aufgezeigt, wie mobile **technische Geräte** zur Verbesserung des Lernens eingesetzt werden können. Die Schüler nutzen diese Geräte, um Lernstrategien zu etablieren (Jeng et al., 2010), um um Hilfe zu bitten (Reeves & Sperling, 2015) und um am computerunterstützten kollaborativen Lernen teilzunehmen (Hsu & Ching, 2013). Mobiles Lernen bietet den Schülern bemerkenswerte Möglichkeiten zum Erkunden und gemeinsamen Arbeiten. Der DigCompEdu teilt die digitalen Technologien wie folgt ein:

Abbildung 5: Digitale Technologien



Quelle. DigCompEdu (p. 88).

Kürzlich wurde der Europäische Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu) im Rahmen des EU-Projekts **IDEAL**: Integrating Digital Education in Adult Language Teaching (*Integration digitalen Sprachunterrichts in der Erwachsenenbildung*) (Projektnummer: 2019-1-DE02-KA204-006523) für Sprachlehrer in der Erwachsenenbildung angepasst, der jedoch auch für die Sekundarstufe geeignet ist. Da dieser spezifischere Rahmen auf dem DigCompEdu basiert, werden wir ihn im Weiteren für die Arbeit spezifisch mit dem DigCompEdu verwenden.

Dieser Rahmen ist aus mehreren Gründen für unsere IKT-Fortbildung interessant. Einerseits bietet er ein **Tool zur Selbsteinschätzung** des Niveaus der eigenen digitalen Kompetenz. Es ähnelt dem DigCompEdu-Einschätzungs-Tool, ist aber an den Kontext des Sprachunterrichts angepasst. Andererseits bietet es eine **Ressourcendatenbank** mit spezifischen, kostenfreien digitalen Tools sowie mit Lehrvideos und PDF-Leitfäden, die für das Lehren und Lernen von Sprachen als Anleitung genutzt werden können. Mehr über die IDEAL-Plattform finden Sie unter <http://ideal-project.eu/> oder durch Scannen des QR-Codes:

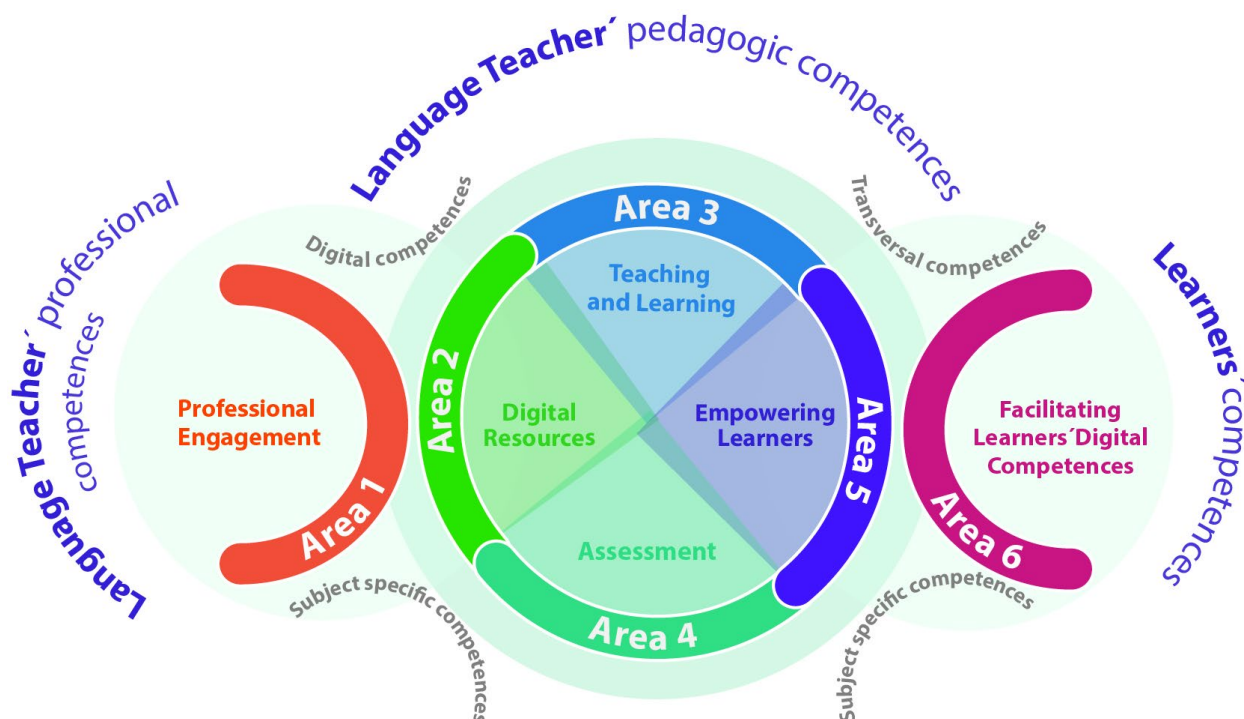


Reflexion:

- Können Sie Ihr Niveau pro Kompetenz mit dem IDEAL-Projekttest testen? Nutzen Sie den folgenden Link: <http://ideal-project.eu/self-assess-your-digital-competences>
 - Entspricht Ihr Niveau Ihren Erwartungen? Wo sind Sie stärker, und woran möchten Sie in Zukunft arbeiten?

Nach den vorangegangenen Informationen in unserem Basismodul umfasst der DigCompEdu 22 separate Kompetenzen innerhalb der eingangs erwähnten **sechs Bereiche**, die von beruflichem Engagement bis hin zur Förderung der Lernenden reichen. Abbildung 5 zeigt diese unterschiedlichen Bereiche.

Abbildung 6: Bereiche und Umfang des DigCompEdu



Quelle. DigCompEdu (p. 15).

Schauen wir uns nun diese sechs Bereiche nacheinander an, um zu sehen, welche Ressourcen genutzt werden können, um das Beste aus diesen Komponenten der digitalen Kompetenz in der Bildung zu machen.

Bereich 1: Berufliches Engagement

Haben Sie schon einmal Google Drive verwendet, um mit Kollegen an einer gemeinsamen Tabelle zu arbeiten, die mit Ihrem Sprachunterricht in Verbindung steht? Wenn ja, dann praktizieren Sie bereits **berufliches Engagement**, d. h., Sie nutzen digitale Technologien für Ihre berufliche Interaktion mit Kollegen, Lernenden, Eltern und anderen Stakeholdern für Ihre persönliche berufliche Entwicklung, das kollektive Wohl sowie die kontinuierliche

Innovation in der Einrichtung und im Lehrerberuf. Dies ist der Schwerpunkt von Bereich 1. Er beinhaltet die folgenden Kompetenzen:

Abbildung 7: Bereich 1 des DigCompEdu: Berufliches Engagement



Quelle. DigCompEdu (p. 19).

Es gibt viele Beispiele für Apps, die der Entwicklung dieser Kompetenz dienen. Eines davon ist die Kommunikationsplattform **Slack**, auf der Sie mit Ihren Kollegen chatten können, um Informationen auszutauschen und um die Organisation und Zusammenarbeit von Teams zu fördern. In dieser Onlineanwendung ist es möglich, pädagogisches Material zusammenzustellen, Aufgaben zu planen oder die Interaktion mit Kollegen zu fördern. Mithilfe dieser integrativen und flexiblen Arbeitsweise können Lehrer Arbeitsteams in ihrem eigenen Raum anlegen, ihnen einen Namen geben und über ihre Kommunikationskanäle (Chat, Aufgaben, Pläne etc.) miteinander kommunizieren. Darüber hinaus ermöglicht Slack die Verknüpfung mit anderen auf dieser Plattform verwendeten Apps, unter anderem mit Google Drive, Dropbox oder Trello.

Wenn Sie beispielsweise den Schultag mit Slack organisieren möchten, müssen Sie ein persönliches Profil anlegen, ein Arbeitsteam bilden, Ordner erstellen (beispielsweise einen für administrative Unterlagen und einen anderen für pädagogisches Material) und sie

darüber hinaus mit den Meetings in Ihrem Google Calendar sowie den sozialen Netzwerken Ihrer Schule (Instagram und X) verlinken.

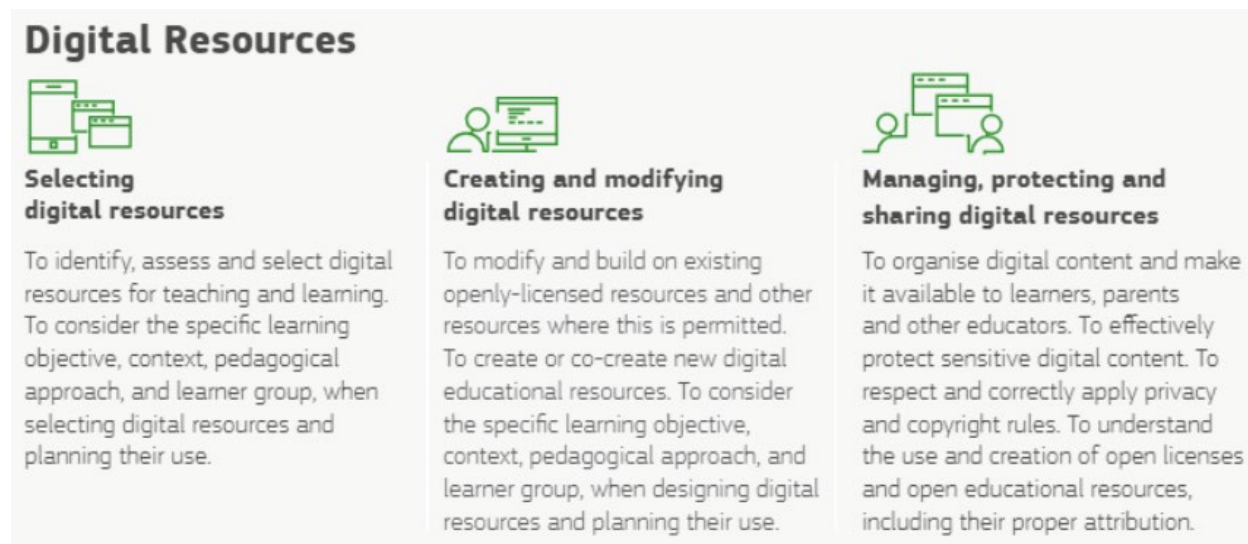
Reflexion:

- Schauen Sie sich das Video-Tutorial zu Slack an: <http://ideal-project.eu/slack-video-tutorial>
- Inwieweit entspricht das hier dargestellte Tool den Zielsetzungen des betreffenden Bereichs?

Bereich 2: Digitale Ressourcen

Die Nutzung von Kahoot oder Quizlet in Ihrem Unterricht kommt Ihnen eventuell bekannt vor. In diesem Fall haben Sie an **digitalen Ressourcen** gearbeitet, die zum Bereich 2 des DigCompEdu gehören. Dieser Bereich bezieht sich nicht nur auf die Nutzung dieser Ressourcen, sondern auch auf die Fähigkeit des Lehrers, mithilfe dieser Ressourcen erstellte digitale Inhalte vorherzusagen, auszuwählen, zu erstellen, zu ändern, zu verwalten und weiterzugeben, ohne dabei den korrekten Umgang mit privaten Bildern und Daten der Schüler zu vergessen. Dieser Bereich umfasst daher die folgenden Kompetenzen:

Abbildung 8: Bereich 2 des DigCompEdu: Digitale Ressourcen



Quelle. DigCompEdu (p. 20).

Zahlreiche Ressourcen dieses Bereichs haben zum Ziel, die Sprachkenntnisse in verschiedenen Formaten und auf unterschiedliche Weise zu verbessern. So könnten beispielsweise Powtoon für das Hörverständnis, Madmagz für die schriftliche Produktion oder Wakelet für das Leseverständnis genutzt werden. Hier stellen wir die App **Boords** vor, die eigens auf die Arbeit mit gesprochener Interaktion ausgerichtet ist. Boords ist eine Plattform zur Erstellung von Storyboards, auf der Sie mithilfe des verfügbaren Toolkits Videos erstellen können und die Möglichkeit haben, den Erstellungsprozess durch die Verwendung der auf derselben Plattform verfügbaren KI-Tools zu verbessern. Die Benutzung ist denkbar einfach: Sie brauchen sich lediglich anzumelden, ein persönliches Konto zu erstellen, ein Projekt anzulegen und dem Storyboard einen Namen zu geben. Sie können dann bei null anfangen, Ihr eigenes Material hinzufügen oder nach auf der Plattform verfügbarem Material suchen.

Hilfreich ist Boords auch, wenn Sie Ihre Schüler auffordern möchten, sich mündlich über ein bestimmtes Thema zu äußern und beispielsweise auf Englisch über ihre Zukunftspläne zu sprechen. Mit Boords können sie ihre eigene Geschichte über ihre Zukunftspläne schildern, indem sie ihre eigene Stimme einfügen und einen Comic mit einer Erzählung unter Verwendung geeigneter Verbformen der Zukunft erstellen.

Reflexion:

- Schauen Sie sich das Video-Tutorial zu Boords an: <http://ideal-project.eu/boords-video-tutorial>
- Inwieweit entspricht das hier dargestellte Tool den Zielsetzungen des betreffenden Bereichs?

Bereich 3: Lehren und Lernen

Im Mittelpunkt der pädagogischen Aktivität steht der **Lehr- und Lernprozess**, da er von der akademischen Vorbereitung des Lehrers (die sich auf die Fähigkeit bezieht, den Einsatz digitaler Technologien zu konzipieren, zu planen und in den Unterricht einzubauen) bis zur Überwachung der Aktivitäten reicht und sicherstellt, dass das Tool die Zusammenarbeit und das individuelle Arbeiten der Schüler fördert, wobei sie lernen, ihr Lerntempo selbst zu steuern. Dies ist im Bereich 3 des DigCompEdu angesiedelt und umfasst die folgenden Kompetenzen:

Abbildung 9: Bereich 3 des DigCompEdu: Lehren und Lernen



Quelle. DigCompEdu (p. 21).

Im Hinblick auf das Lehren und Lernen digitaler Kompetenzen gibt es viele interessante Optionen, die Sie im Unterricht nutzen können. Einige sind hauptsächlich auf Fernunterricht und Methoden des umgedrehten Unterrichts (*Flipped Classroom*) wie beispielsweise PlayPosit ausgerichtet, während andere unterhaltsames Lernen wie bei EducaPlay in den Mittelpunkt stellen, und wieder andere zielen auf kollaborative Aufgaben und Fernunterricht ab, wobei die Möglichkeit besteht, diese in ein Lernmanagementsystem (LMS) zu integrieren, wie dies bei **Acadly** der Fall ist. Acadly ist eine Onlineplattform, mit der Sie dynamische Aktivitäten (Umfragen, Quiz, Wortwolken, ...) einbinden können, die persönlich, online oder in einer hybriden Umgebung durchgeführt werden können, wobei es auch möglich ist, interaktive Aufnahmen, Zoom-Meetings, Diskussionen und kollaborative Aufgaben zu integrieren. Für einen raschen Einstieg müssen Sie sich zunächst anmelden und als Lehrer registrieren und können dann neue Hausarbeiten oder Aufgaben hinzufügen, um mit diesem Tool zu beginnen, was drei Schritte umfasst: Hinzufügen einer Zeitleiste, Einfügen von Informationen zu den Aufgaben und Verlinken mit einem Lehrplan. Anschließend können Sie einen eigenen Raum für Ihre Klasse einrichten.

Sie können dieses Tool beispielsweise nutzen, indem Sie Ihre Schüler auffordern, einen Text zu lesen und dann Fragen zu diesem Text in einem Acadly-Quiz zu beantworten, und schließlich können sie am Austausch von Ideen und der Förderung des kritischen Denkens arbeiten, wenn sie physisch im Klassenzimmer sind.

Reflexion:

- Schauen Sie sich das Video-Tutorial zu Acadly an: <http://ideal-project.eu/acadly-video-tutorial>
- Inwieweit entspricht das hier dargestellte Tool den Zielsetzungen des betreffenden Bereichs?

Bereich 4: Evaluation

Die Gestaltung jeder Aktivität muss eine Möglichkeit der Evaluation beinhalten, um den gesamten Unterrichtsprozess abzuschließen. Deshalb gibt es zahllose Möglichkeiten, einen bestimmten Inhalt unter Einbeziehung digitaler Technologien zu beurteilen. Wir können daher sagen, dass Technologien bestehende Beurteilungsstrategien verbessern können, wofür das Modul „Evaluation“ ein Beispiel mit digitalisierten Rubriken enthält. Abgesehen von der Beurteilung bestimmter Inhalte können digitale Beurteilungsressourcen jedoch auch verwendet werden, um individuelle Aufzeichnungen über das Lernverhalten der Schüler zu sammeln und ihnen ein Feedback zu dieser Art des Lernens zu geben. Die Phase der **Evaluation** wird im Bereich 4 des DigCompEdu betrachtet und umfasst die in Abbildung 10 dargestellten Kompetenzen.

Hinsichtlich der digitalen Beurteilungsressourcen gibt es eine große Vielfalt an Tools, darunter beispielsweise Google Forms, um Informationen zu einem Thema in Form eines Fragebogens zusammenzustellen, ClassMarker zur Erstellung von Prüfungsbögen oder Wizer zur Erkundung und Erstellung von Arbeitsblättern für praktische Übungen. **Socrative** ist ein Beispiel einer digitalen formativen Online-Evaluations- und intuitiven Plattform, mit der der Lehrer ein Online-Quiz erstellen kann.

Mithilfe dieses Tools kann das Inhaltsverständnis bewertet werden. Gleichzeitig können Sie Ihre Schüler auffordern, über diese Inhalte nachzudenken, um ihr Lernbewusstsein zu stärken, oder Sie können ein Szenario vorgeben, um eine Diskussion in Gang zu bringen. Der Einstieg in dieses Tool besteht darin, ein Profil als Lehrer zu erstellen und die Fragen aufzuschreiben, die Sie um Medienressourcen wie Bilder etc. ergänzen können. Darüber hinaus können Sie die Fragetypen mischen, d. h. Richtig-Falsch, Multiple Choice, Kurz- und Langantwort. Um sie mit den Nutzern zu teilen, müssen sich die Schüler als Schüler einloggen, und Sie schicken ihnen einen Zahlen- oder einen QR-Code. Sobald alle Teilnehmer verbunden sind, können Sie ein Quiz mit verschiedenen Optionen starten, beispielsweise als Wettbewerb, im vom Lehrer vorgegebenen oder im individuellen Tempo der Schüler, zu zweit etc. Mit Socrative können Sie auch alle Antworten sichtbar machen und Quizfragen mit Kollegen teilen.

Ein praktisches Beispiel für den Einsatz von Socrative ist die Erstellung eines Quiz über den englischen Sprachgebrauch in formeller und informeller Sprache, bei dem die Schüler abwechselnd die richtige Option wählen müssen, wobei sich Wahr-Falsch- und Multiple-Choice-Fragen abwechseln. Wenn Sie die Schüler in dem von Ihnen vorgegebenen Tempo

arbeiten lassen wollen, können Sie die Antworten am Ende der Aktivität zur Überprüfung in der Klasse vorlesen, wobei Sie den Beamer benutzen und die Namen der Schüler ausblenden, sodass alle die sprachlich korrekte Antwort sehen und darüber nachdenken können.

Abbildung 10: Bereich 4 des DigCompEdu: Evaluation

Assessment



Assessment strategies

To use digital technologies for formative and summative assessment. To enhance the diversity and suitability of assessment formats and approaches.



Analysing evidence

To generate, select, critically analyse and interpret digital evidence on learner activity, performance and progress, in order to inform teaching and learning.



Feedback and planning

To use digital technologies to provide targeted and timely feedback to learners. To adapt teaching strategies and to provide targeted support, based on the evidence generated by the digital technologies used. To enable learners and parents to understand the evidence provided by digital technologies and use it for decision-making.

Quelle. DigCompEdu (p. 21)

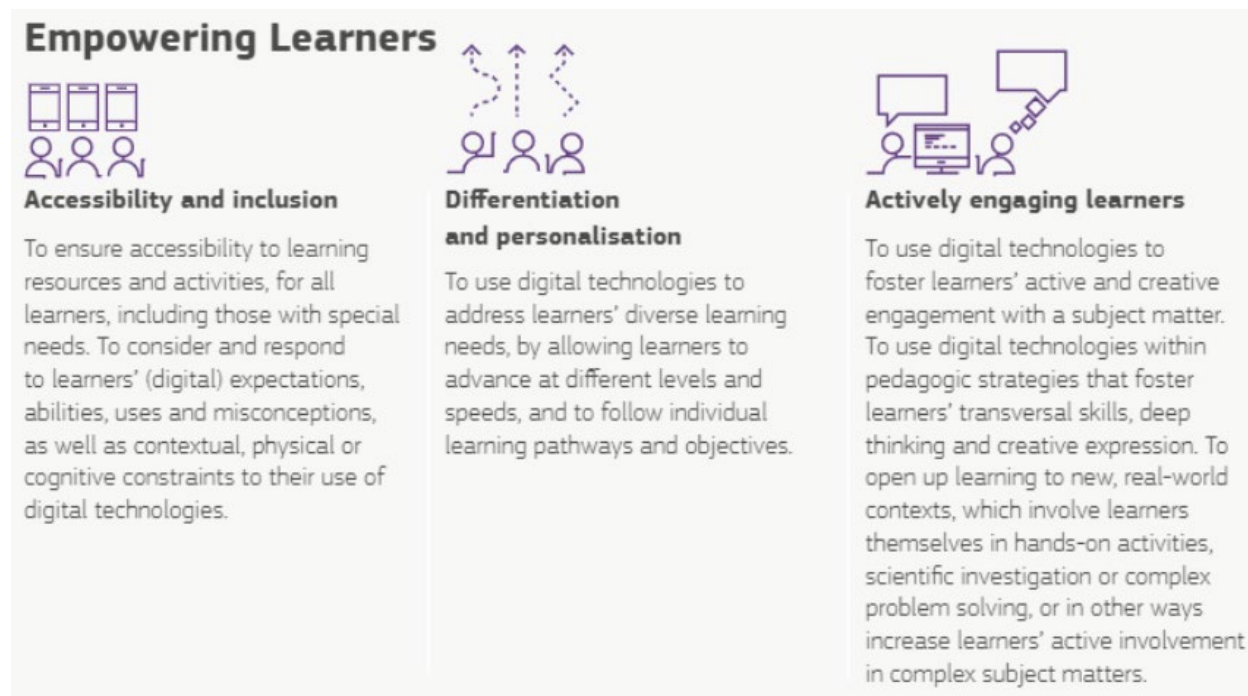
Reflexion:

- Schauen Sie sich das Video-Tutorial zu Socrative an: <http://ideal-project.eu/socrative-video-tutorial>
- Inwieweit entspricht das hier dargestellte Tool den Zielsetzungen des betreffenden Bereichs?

Bereich 5: Förderung der Lernenden

Zur Unterstützung schülerzentrierter pädagogischer Strategien und zur Förderung der aktiven Beteiligung der Schüler am Lernprozess können digitale Technologien das aktive Engagement der Schüler fördern. Gleichzeitig ist es dank der Technologien möglich, sich an das Kompetenzniveau, die Interessen und die Lernbedürfnisse der Lernenden anzupassen. So helfen digitale Technologien dem Lehrer, seine Schüler darin zu befähigen, ein Thema zu untersuchen, mit verschiedenen Optionen zu experimentieren, verschiedene Lösungen für ein Problem oder ein Projekt zu finden, Ideen miteinander zu verbinden oder mit realen Situationen in Kontakt zu kommen. Bereich 5 des DigCompEdu befasst sich mit der **Förderung der Lernenden** und umfasst die folgenden Kompetenzen:

Abbildung 11: Bereich 5 des DigCompEdu: Förderung der Lernenden



Quelle. DigCompEdu (p. 22).

Auch hier stehen Ihnen mehrere Tools zur Verfügung, mit denen Sie sich auf verschiedene Aspekte konzentrieren können, um Ihre Schüler zu unterstützen, darunter beispielsweise Wordwall zur Erstellung und Bearbeitung personalisierter Aufgaben, Flax zur Auswahl von Vokabeln und zum Vergleich ihrer Verwendung in verschiedenen Kontexten und entsprechend ihrer Funktion in der gesprochenen Sprache etc. Ein weiteres interessantes Tool ist die Online-Plattform **Mentimeter**, mit der Sie Präsentationen mit Fragen erstellen können, die in Echtzeit an Ihre Schüler gestellt werden. Mit diesem Tool können Sie die Antworten sofort in Ihre Folien einfügen und kommentieren. Sie können auch unterhaltsame Wettbewerbe auf der Grundlage einer spielerischen Aufgabe erstellen oder die Antworten verwenden, um die Fortschritte Ihrer Schüler zu verfolgen. Hierfür müssen Sie sich registrieren und ein eigenes Konto anlegen, bevor Sie mit der Erstellung von Präsentationen beginnen können. Die Schüler können Ihre Präsentation über einen Zahlen- oder einen QR-Code aufrufen.

Eine Möglichkeit der Nutzung von Mentimeter besteht darin, eine Diskussion zu initiieren, bei der die Schüler zunächst Wörter aufschreiben sollen, um dann in einem Brainstorming eine Wortwolke zu erstellen und dann ein Video anzusehen und einige offene Fragen zum Inhalt zu beantworten. Anschließend können sie mündlich diskutieren und schließlich lange Antworten als Zusammenfassung des Gesagten niederschreiben.

Reflexion:

- Schauen Sie sich das Video-Tutorial zu Mentimeter an: <http://ideal-project.eu/mentimeter-video-tutorial>
- Inwieweit entspricht das hier dargestellte Tool den Zielsetzungen des betreffenden Bereichs?

Bereich 6: Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden

Wenn Sie alle fünf vorgenannten Bereiche beherrschen, ist für Sie als Lehrer die **Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden** der letzte Schritt zu Ihrer digitalen Kompetenz. In Anbetracht der Tatsache, dass digitale Kompetenz eine der transversalen Kompetenzen ist, die Lehrer ihren Schülern vermitteln müssen, ist es wichtig, Lernaktivitäten, Aufgaben und Beurteilungen mithilfe technologischer Medien zu integrieren, die von den Schülern eine kollaborative und partizipative Rolle fordern und bei denen die Schüler selbst eine Vielzahl von Tools nutzen, während sie lernen, Probleme zu lösen und diese Tools verantwortungsvoll einzusetzen. Dies ist im Bereich 6 des DigCompEdu angesiedelt und umfasst die in Abbildung 12 dargestellten Kompetenzen.

Abbildung 12: Bereich 6 des DigCompEdu: Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden



Quelle. DigCompEdu (p. 23).

In diesem Bereich finden Sie Tools für Audioaufnahmen wie Audacity oder Vocaroo, für interaktive Präsentationen wie Emaze, Canva oder Genially, für virtuelle Welten wie Second Life oder für das Erlernen der englischen Sprache aus Alltagstexten wie Nachrichten und Artikel in News in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und viele andere. Ein Beispiel für die Kompetenzen in diesem Bereich ist **Coggle**, eine Freeware zur Erstellung von Mindmaps. Mit diesem Tool können die Schüler hierarchisch strukturierte Dokumente wie beispielsweise Verzweigungsbäume erstellen, um Informationen visuell zu organisieren,

was im Unterricht für Einzel- oder Gruppenarbeit nützlich ist, um Informationen auszutauschen, Diskussionen zu führen, zu planen, Notizen zu machen oder Probleme zu lösen.

Sie können Coggle nutzen, indem Sie Ihr eigenes Profil erstellen, einen der sechs Bereiche von DigCompEdu und die Art der zu verwendenden Maps auswählen, sei es eine Concept- oder eine Mindmap. Anschließend können Sie die Informationen aufschreiben und die besten visuellen und redaktionellen Optionen auswählen. Ein gutes Beispiel für den Einsatz dieses Tools im Unterricht besteht darin, den Schülern nach der Erläuterung von Inhalten aufzugeben, eine eigene Mindmap zu erstellen, um sich auf eine Prüfung vorzubereiten oder um ihren Mitschülern etwas zu vermitteln.

Reflexion:

- Schauen Sie sich das Video-Tutorial zu Coggle an: <http://ideal-project.eu/coggle-video-tutorial>
- Inwieweit entspricht das hier dargestellte Tool den Zielsetzungen des betreffenden Bereichs?

5. Mehr IKT und künstliche Intelligenz (KI)

Auch wenn es ein Übermaß an Informationen über IKT gibt und Sie als Lehrer Zeit brauchen, um auf dem neuesten Stand zu sein und sich an neue Tools zu gewöhnen, müssen Sie sich mit einigen dieser Tools vertraut machen, um sie für die Weiterentwicklung des derzeitigen Lehr- und Lernprozesses nutzen zu können. Darüber hinaus wird es für Lehrer in dem Maß immer schwieriger, mit IKT umzugehen, in dem **künstliche Intelligenz (KI)** auf den Markt dringt und, wie bereits erwähnt, die Nutzung grundlegender Fertigkeiten (Schreiben) bedrohen oder bestimmte Aufgaben im Unterricht überflüssig machen kann. Tabelle 3 zeigt einige interessante KI-Ressourcen, die Sie für verschiedene Zwecke in Ihrem Fremdsprachenunterricht einsetzen können.

Tabelle 3: KI-Tools für den Fremdsprachenunterricht

Aim	AI tool(s)	Aim	AI tool(s)
Abstract	Wordtune	Generate activities from content	Brisk (extension to add to Chrome)
Conclusions	EditPad, Smodia	Debate	Twee, DebateAI.org
Re-writing	Parafrasist, Conch	Words & expressions contextualised	Yarin
Revision & formatting	LorcaEditor	Text generators	ChatGPT, Perplexity, Gemini, Copilot
Plagiarism	Undetectable	Generate prompts to use in ChatGPT	AIPrim, Sounds Right
Completion	Udocz	Speaking assistant	Conversation AI
Full text	Essai	Avatars	Synthesia, Tokkingheads
Register	Writetone	Presentations	Simplified

Reflexion:

- Können Sie einige Gedanken formulieren, wie KI in den Bildungsbereich eingreifen kann? Worin liegen die Vor- und Nachteile?
- Wie sehen Sie den Einsatz von KI im Unterricht?

6. Fazit und abschließende Aufgabe

Anhand des praktischen Falls, in dem Frau López IKT-Tools in ihren Unterricht integrieren wollte, damit ihre Schüler ihre digitalen Kompetenzen durch IKT entwickeln und gleichzeitig ihre Sprachkenntnisse üben können, haben wir uns die digitalen Kompetenzen angeschaut und einige IKT-Tools vorgeschlagen, um die einzelnen Bereiche des DigCompEdu zu berücksichtigen.

Nehmen Sie sich nun Zeit für die folgende Aufgabe. Sie können die Aufgabe mithilfe der nachstehenden Tabelle lösen und finden dort auch ein Beispiel.

1. Wählen Sie einen Fall oder ein Problem aus, den bzw. das Sie in Ihrem Unterricht erlebt haben.
2. Wählen Sie eine digitale Ressource von der IDEAL-Website oder aus der KI-Ressourcentabelle aus, und konzentrieren Sie sich auf eine Sprachkompetenz.
3. Beschreiben Sie, wie Sie mithilfe dieses Tools eine Aktivität zur Lösung des Falls/Problems entwickeln würden.
4. Diskutieren Sie, welcher DigCompEdu-Bereich vorrangig im Fokus des Tools steht und warum.
5. Machen Sie gegebenenfalls einige Anmerkungen zu dem Tool.

Tabelle 4: *Entwurf einer Tabelle für die letzte Aufgabe*

Case / Problem	Tool(s)	Skill	Methodology(ies)	Comments
e.g. Public speaking anxiety	FlipGrid	e.g. Oral production	Flipped classroom	Need to teach the tool before using it
Activity description:				

Quelle. Own elaboration.

LITERATURANGABEN

- [Spain] Spanish Ministry of Education, Vet and Sports (2024). Guide on the use of Artificial Intelligence in Education. Spanish National Institute of Educational Technologies and Teacher Training (INTEF). https://code.intef.es/wp-content/uploads/2024/07/Guidelines-on-the-use-of-AI-in-Education-INTEF_2024.pdf
- [Research project] Integrating Digital Education in Adult Language Teaching (IDEAL) (2020), Project Number: 2019-1-DE02-KA204-006523. <http://ideal-project.eu/>
- Çakıcı, D. (2016). The use of ICT in teaching English as a foreign language. Participatory educational research, 4(2), 73-77. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/778411>
- Carrión-Martínez, J. J., Luque-de la Rosa, A., Fernandez-Cerero, J., & Montenegro-Rueda, M. (2020). Information and communications technologies (ICTs) in education for sustainable development: A bibliographic review. Sustainability, 12(8), 3288.
- Dudeney, G., & Hockly, N. (2016). ICT in ELT: How did we get here and where are we going? ELT Journal, 70(4), 447-456.
- Hirata, Y., Hirata, K., & Yoshida, K. (2019). E-learning in language education: A framework for continuous assessment. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 12(1), 1-15.
- Manchado, C. (2021). Recursos TIC para la enseñanza de lenguas extranjeras con AICLE durante el confinamiento de 2020. En Puebla-Martínez, B. y Vinader-Segura, R. (Coord.), Ecosistema de una pandemia. Covid 19, la transformación mundial (pp. 1663-1679). Dykinson, S.L.
- McCroskey, J. C., & Baer, J. E. (1985). Willingness to communicate: The construct and its measurement. Educational Resources Information Center (ERIC).
- Passey, D. (2021). Digital technologies and learning in the time of COVID-19. Springer.
- Redecker, C. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union.