

Digitale Werkzeuge und Apps für Sprachlernen

Website: [DAAD-Plattform](#)
Kurs: Modul 3: Lehren und Lernen mit elektronischen (Online-)Medien
Buch: Digitale Werkzeuge und Apps für Sprachlernen

Gedruckt von: Andrea Meta Birk
Datum: Dienstag, 14. April 2020, 18:01

Beschreibung

Entwickler: Prof. Dr. Jörg Roche, Dr. Katsiaryna EL-Bouz Autorin: Katsiaryna EL-Bouz

Inhaltsverzeichnis

1. Arbeit mit den Werkzeugkasten

2. Diskussion

3. Aufgabe

1. Arbeit mit den Werkzeugkasten

In den hier vorgestellten Werkzeugkasten lernen Sie und Ihre Studenten mannigfaltige Programme, Tools, Apps etc. kennen, die in Lehr- und Lernprozessen eingesetzt werden können. Diese Auswahl ist allerdings breit ausgelegt und nicht speziell auf Sprachlernen fokussiert. In Ihrem Unterricht können Sie mit Ihren Studenten DaF-Lehren und Lernen in den Mittelpunkt stellen. Hier sind die folgenden Arbeitsformen denkbar:

1. Die Studenten wählen aus den Werkzeugkasten ein oder mehrere Tools (je nach Arbeitsaufwand und Zeit im Unterricht) aus, stellen sie im Unterricht ihren Kommilitonen detailliert vor und gehen dabei explizit auf die Einsatzmöglichkeiten im DaF-Unterricht ein. Dabei sollten sie noch zusätzlich recherchieren und nicht nur die knappen Erläuterungen aus dem Werkzeugkasten verwenden.
2. Die Studenten wählen aus den Werkzeugkasten ein oder mehrere Tools (je nach Arbeitsaufwand und Zeit im Unterricht) aus und erstellen Entwürfe für ihren Einsatz im DaF-Unterricht (ganze Unterrichtspläne oder Auswahl an Übungen).
3. Die Studenten ergänzen die Werkzeugkasten mit passenden Softwarevorschlägen und stellen sie im Unterricht vor.

2. Diskussion

Haben Sie (als Lehrende oder Lernende) Erfahrungen mit digitalen Werkzeugen im Fremdsprachenunterricht gesammelt? Wie wurden sie in den allgemeinen Unterrichtskontext eingebettet? Haben Sie dabei bereits fertige Instrumente übernommen (z.B. diverse online-Übungen zu Grammatik, Wortschatz etc.) oder auch etwas selbst erstellt?

Tauschen Sie sich [hier](#) im Kurs aus.

3. Aufgabe

1. Unten sehen Sie eine Liste an plattformunabhängigen Werkzeugen zur Erstellung von multimedialen Übungen. Damit können Kursdesigner – aber auch Lehrkräfte – ohne viel Programmieraufwand Materialien erstellen und ganze Kursabschnitte multimedial darbieten.

- Hotpotatoes (www.hotpotatoes.de)
- eXeLearning (<http://exelearning.org/>)
- myUdutu (www.myudutu.com/myudutu)
- JClic (<https://jclib.edugroup.at/>)
- Mediator-Programme (<http://www.mediator-programme.de/>)
- LearningApps (<https://learningapps.org>)

Wählen Sie ein plattformunabhängiges Autorenwerkzeug aus (aus den oben angeführten oder eines, das Sie selbst kennen/nutzen). Erstellen Sie mit seiner Hilfe eine Übung zum Thema Ihrer Wahl und stellen Sie diese im Forum vor. Kommentieren Sie dabei die folgenden Aspekte: Wer ist die Zielgruppe? Was ist das Ziel der Übung? Wie kann die Übung in Präsenz- oder Blended-Learning-Unterricht eingebettet werden? Wie sollten die Lernenden damit arbeiten? Was sollte ggf. sonst beachtet werden?

2. Stellen Sie sich vor, Sie müssen im Workshop für DaF-Lehrer „Lehren mit digitalen und print-Medien“ einen Vortrag zum Thema „Digitale Arbeits-, Lern- und Kommunikationswerkzeuge“ halten. Ihr Publikum ist dabei eher skeptisch und Sie haben Aussagen gehört wie etwa: „Man kann doch alle Übungen und Aufgaben im Unterricht nur mit Papier machen und gedruckte Wörterbücher verwendet, wozu braucht man noch Computer?“ Nehmen Sie in Ihrem Vortrag Stellung dazu! Zeigen Sie die Vorteile der digitalen Arbeitszeuge und gehen Sie auf die Fälle ein, in denen sie nicht durch Papier und Kuli ersetzt werden können.

Laden Sie ihr Ergebnis [hier](#) hoch.