



Programa de la sección 3

(Seminarraum: S 14)

Viernes 15 de marzo (Campus Griebnitzsee, Haus 6)

Digitalidad en el aula de ELE	
Responsables: Jeannine Feix y Katia Wild	
9:30 - 10:30	Estefanía Velasco Más allá de memorizar: las actividades significativas en la clase de ELE en un entorno digital (Hueber)
10:30 - 11:00	Pausa-café y exposición editorial
11:00 - 11:30	Jennifer Wengler Einsatzszenarien von Virtual Reality im Spanischunterricht
11:30 - 12:00	Daniel Muench Erstellen eines eigenen digitalen Exit-Games mit genial.ly (Klett)
12:00 - 13:00	Gianni Triantis Einsatzmöglichkeiten von Künstlichen Intelligenzen (KIs) im Spanischunterricht – Chancen und Grenzen unter dem Einsatz des Paretoprinzips
13:00 - 14:30	Almuerzo (en la <i>Mensa</i> de la Universidad)
14:30 - 15:30	Henning Peppel Zum Umgang mit ChatGPT im Fremdsprachenunterricht (Cornelsen)

Sábado 16 de marzo (Campus Griebnitzsee, Haus 6)

11:15 - 12:15	Jennifer Niño Los hiperdocumentos como herramienta didáctica en la enseñanza del español: enfoques, herramientas y ejemplos
12:15 - 13:15	María Victoria Rojas Riether La medida del saber es saber medir (Klett)



Descripción de las ponencias y workshops de la sección 3

(Seminarraum: S 14)

Nombre	Estefanía Velasco
Título	Más allá de memorizar: las actividades significativas en la clase de ELE en un entorno digital
Editorial	Hueber
Formato	Workshop
Idioma	Español
Grupo destinatario	Profesores de secundaria I/II
	Las actividades son la herramienta fundamental en las clases de ELE, pero ¿qué elementos debe tener para que sean relevantes, motivadoras y atractivas y cómo podemos adaptarlas a un ambiente digital? En este taller reflexionaremos sobre el aprendizaje significativo y aquellas características que tenemos que tener en cuenta a la hora de diseñar y plantear las actividades a nuestros alumnos, además de proporcionar algunos ejemplos e ideas para fomentar el interés de nuestros estudiantes a través de herramientas digitales versátiles y sencillas de usar.



Descripción de las ponencias y workshops de la sección 3

(Seminarraum: S 14)

Nombre	Jennifer Wengler
Título	Einsatzszenarien von Virtual Reality im Spanischunterricht
Formato	Ponencia
Idioma	Alemán
Grupo destinatario	Para todo público
	<p>Während Virtual Reality Anwendungen im Industrie- und Wirtschaftsbereich bereits eine feste Größe darstellen, steckt das Ausloten ihrer Möglichkeiten für den Bildungsbereich noch in den Kinderschuhen. Dabei lässt die Vielfalt an verschiedenen VR-Systemen und -Applikationen auf dem Markt einen Mehrwert für den landeskundlichen und interkulturellen Unterricht, ebenso wie im Bereich der Differenzierung und Unterstützung von Menschen mit Behinderung erahnen (Wengler 2021, Jauch 2019). Auch für die Anbahnung funktionaler kommunikativer Kompetenzen und Medienkompetenzen sowie der Umsetzung aktueller didaktisch-methodischer Leitkonzepte wie der Handlungsorientierung scheint VR Potenzial zu bieten.</p> <p>Das Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ der KMK (2016, 56) stellt die besondere Wirkungsfähigkeit von virtuellen Lernumgebungen folgendermaßen heraus: „Lernformate mit unterschiedlichen virtuellen und physischen Präsenzen unterstützen ein individuelles, auf die persönlichen Wissensbedarfe, Voraussetzungen und Zielsetzungen zugeschnittenes Lernen. Durch die Ortsunabhängigkeit des Lernens können sich die Kursteilnehmenden mit Lernenden und Lehrenden überregional und in anderen Ländern global austauschen.“</p> <p>Darüber hinaus wird das besondere Potenzial von digitalen Simulationen betont (ebd., 50), welche insbesondere durch VR-Anwendungen möglich werden. Obgleich bisher nur wenige empirische Ergebnisse zur Lernwirksamkeit von VR und AR vorliegen, deutet einiges auf Steigerungen der Motivation von Lernenden und positive Lern-Outcomes dank Immersion und Wechselwirkungseffekte mit körperlichen Bewegungen hin (Wengler 2021). Allerdings scheint auch ein Risiko für erhöhte kognitive Belastung hervorgerufen durch technische Schwierigkeiten und reversible physiologische Effekte wie das Sehvermögen betreffende Probleme oder Übelkeit zu bestehen (ebd.).</p> <p>An der Leibniz Universität Hannover erforschten die Studierenden vom SoSe 2022 bis zum SoSe 2023 die Potenziale von Virtual Reality für den Fremdsprachenunterricht Spanisch. Es konnten seitdem diverse Anwendungen, Programme und Spiele identifiziert werden, die sich für den Spanischunterricht zur Förderung diverser Kompetenzen und Begegnungssituationen mit Muttersprachler*innen eignen. Im Vortrag sollen einige von ihnen vorgestellt und ihr didaktisches Potenzial diskutiert werden.</p> <p>Bibliographie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jauch, Steffen (2019): <i>Virtual und Augmented Reality im Klassenraum? Ein Überblick bildungsrelevanter Angebote</i>. Bundeszentrale für politische Bildung. https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/298516/virtual-und-augmented-reality-im-klassenraum-ein-ueberblick-bildungsrelevanter-angebote, 19.12.23. • (KMK=) Kultusministerkonferenz (2016): <i>Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz</i>. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie_neu_2017_datum_1.pdf, 19.12.23. • Wengler, Jennifer (2021): „Rêver les yeux ouverts? Virtual und Augmented Reality und ihre Potenziale“. in: <i>französisch heute</i> 52.3. 37.



Descripción de las ponencias y workshops de la sección 3

(Seminarraum: S 14)

Nombre	Daniel Muench
Título	Erstellen eines eigenen digitalen Exit-Games mit genial.ly
Editorial	Klett
Formato	Ponencia interactiva
Idioma	Alemán
Grupo destinatario	Para todo público
	<p>Für viele Schülerinnen und Schüler stellen gamifizierte Unterrichtsformen eine gern gesehene Abwechslung zu den klassischen Lehr- und Lernarrangements dar und ermöglichen – je nach Einsatz – einen interessanten Zugang zu neuem Lernstoff, eine gewinnbringende Erarbeitung eben dessen oder eine abwechslungsreiche Abrundung der erworbenen Inhalte und Kompetenzen aus vorangegangenen Unterrichtsstunden. Neben Mysterys oder Detektivspielen zählen auch Escape Games zur Kategorie gamifizierter Unterrichtsformen. Escape Games sind vielen Schülerinnen und Schülern häufig bereits aus nicht-schulischen Kontexten bekannt und ermöglichen ein spielerisches Lernen. Prinzipiell versuchen Escape Games einen Kontext zu schaffen, aus dem sich die Schülerinnen und Schüler mithilfe der von ihnen erworbenen Kompetenzen bzw. dem sich von ihnen angeeigneten Wissen in einer vorab angegebenen Zeit „befreien“ und ein Lösungswort (o.ä.) vorlegen müssen. Sie bieten also die Chance, Kompetenzen aus unterschiedlichen Anforderungsbereichen nutzbar zu machen und miteinander zu verschränken. Wie vielschichtig und komplex diese Verschränkung im konkreten Falle aussieht, kann im Sinne einer Leistungsdifferenzierung auf die jeweilige Lerngruppe abgestimmt werden. Vorteilhaft ist zudem auch, dass sowohl digitale als auch analoge Möglichkeiten zur Umsetzung bestehen, wobei insbesondere das Arbeiten an einem digitalen Escape Game für Lehrkräfte reizvoll ist, da mithilfe weniger Apps bzw. Programme und ohne viele Zusatzprodukte/ Arbeitsmaterialien ein solches Lernszenario in den Unterricht integriert werden kann.</p> <p>Im Workshop wird anhand eines konkreten Beispiels gezeigt, wie ein digitales Escape Game, für dessen Lösung verschiedene für den Fremdsprachenunterricht zentrale Kompetenzen notwendig sind, konzipiert werden kann und welche Vorüberlegungen zu beachten sind.</p>



Descripción de las ponencias y workshops de la sección 3

(Seminarraum: S 14)

Nombre	Gianni Triantis
Título	Einsatz-möglichkeiten von Künstlichen Intelligenzen (KIs) im Spanischunterricht – Chancen und Grenzen unter dem Einsatz des Paretoprinzips
Formato	Workshop
Idioma	Alemán
Grupo destinatario	Profesores de lenguas extranjeras (SEK I. o SEK II.), alumnos, educación de adultos, formación inicial y continua del profesorado, conferenciantes, etc.
	<p>Durch den Einsatz von Künstlicher Intelligenz im Spanischunterricht ergeben sich für Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte zahlreiche vielfältige Möglichkeiten, die mit vergleichsweise geringem Aufwand und Ressourcen genutzt werden können, um das Lehren und Lernen zu verbessern. Zum Beispiel kann eine KI automatisierte Sprachbewertung ermöglichen, indem es die Aussprache, Grammatik und den Wortschatz der SuS analysiert und personalisiertes Feedback bietet (z.B. Eingabe des Textes in ChatGPT, Feedback und Korrektur). Intelligente Tutoring-Systeme können den SuS gezielte Lerninhalte und Übungen bieten, um effizientes Lernen zu fördern (z.B. Erstellung von bestimmten Testformaten mit Künstlichen Intelligenzen und interaktiven Übungsformaten). Durch automatisierte Übersetzungen können Sprachbarrieren überwunden und das Verständnis verbessert werden (z.B. EditGPT). Sprachassistenten und Chatbots ermöglichen es den SuS, auf natürliche Weise mit der Sprache zu interagieren (z.B. über Google Chrome mithilfe des ChatGPT- Bots, Gespräche mit einer KI führen). KIs können auch das Leseverständnis und die Textinterpretation unterstützen, indem sie Texte analysieren und relevante Informationen hervorheben (z.B. Eingabe eines Zeitungsartikels/Abstracts in die KI – z.B. Analyse von Stilmittel). Trotz dieser Vorteile gibt es auch einige Nachteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unzureichende Erfassung kultureller Nuancen und komplexer Kontexte führt zu ungenauen Übersetzungen oder missverstandenen Inhalt (Interkulturelle Kompetenz). • Mangelnde emotionale Intelligenz von KIs erschwert das Eingehen auf die emotionalen Bedürfnisse und individuellen Lernfortschritte der SuS. • Datenschutzbedenken können auftreten, wenn persönliche Informationen der SuS von KIs erfasst und verarbeitet werden usw.



Descripción de las ponencias y workshops de la sección 3

(Seminarraum: S 14)

Nombre	Henning Peppel
Título	Zum Umgang mit ChatGPT im Fremdsprachenunterricht
Editorial	Cornelsen
Formato	Ponencia interactiva
Idioma	Alemán
Grupo destinatario	Profesores secundaria I/II
	<p>Mit der Entwicklung des KI-Modells ChatGPT sind für den Spanischunterricht bei der Planung und der Durchführung des Unterrichts neue Möglichkeiten im Lehr-Lernprozess entstanden, die in diesem Vortrag erläutert und mehrperspektivisch diskutiert werden. Dabei wird insbesondere eine sich verändernde Aufgabenkultur zur Förderung der Text- und Medienkompetenz nahegelegt und damit dieses Potential für den Spanischunterricht reflektiert, ohne dass unsere Lernenden dabei vergessen selbst nachzudenken.</p> <p>Bibliographie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flick, Manuel (2023): „15 Ideen für ChatGPT im Unterricht“, https://www.manueflick.de/blog/chatgpt-im-unterricht/, 19.12.23. • Haverkamp, Hendrik (2022): „Ein Lehrer lässt KI bei Klassenarbeiten zu – das hat er dabei gelernt“, https://the-decoder.de/ein-lehrer-laesst-ki-bei-klassenarbeiten-zu-das-hat-er-dabei-gelernt/, 19.12.23. • Henning, Urs (2022): „Herausforderung KI-Text-Tools“, https://web2-unterricht.ch/deutschunterricht/herausforderung-ki-text-tools/, 19.12.23. • Jenkins, Henry & Ito, Mizuko & Boyd, Danah (2016): <i>Participatory Culture in a Networked Era: A conversation on Youth, Learning, Commerce and Politics</i>, Cambridge: Polity Press. • Kultusministerkonferenz (2017): <i>Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017.</i> • Peppel, Henning (2023): „Zum Umgang mit ChatGPT im Fremdsprachenunterricht“, in: Schulverwaltungsblatt Niedersachsen 09/2023. • Pöler, Hauke (2022): „Künstliche Intelligenz (KI) / ChatGPT in Schule und Unterricht - Überblick, Tools und Fortbildung“, https://unterrichten.digital/2022/12/10/kuenstliche-intelligenz-ki-schule-unterricht/, 19.12.23. • Pöler, Hauke (2023): „ChatGPT im Unterricht (Fremdsprachen) – 25 Praxisbeispiele für ChatGPT als Lern- und Unterrichtsassistent“, https://unterrichten.digital/2023/01/20/chatgpt-unterricht-fremdsprachen/, 19.12.23. • Rieck, Christian (2023): <i>Schummeln mit ChatGPT: Texte verfassen mit künstlicher Intelligenz für Schule, Uni und Beruf</i>, München: YES Verlag.



Descripción de las ponencias y workshops de la sección 3

(Seminarraum: S 14)

Nombre	Jennifer Niño
Título	Los hiperdocumentos como herramienta didáctica en la enseñanza del español: enfoques, herramientas y ejemplos
Formato	Workshop
Idioma	Español
Grupo destinatario	Profesores de secundaria I/II, profesores en formación y profesores de educación de adultos
	<p>Este taller se centrará en el potencial de los hiperdocumentos para transformar la enseñanza del español como lengua extranjera. Los hiperdocumentos, documentos digitales interconectados por enlaces, ofrecen una oportunidad única para fomentar el trabajo autónomo, permitiendo a los estudiantes seguir su propio camino de aprendizaje y explorar conceptos a su propio ritmo. Además, los hiperdocumentos proporcionan una solución eficaz para conectar diversos enfoques pedagógicos modernos como la enseñanza híbrida, la clase invertida y el aprendizaje mixto. Facilitan una transición fluida entre el aprendizaje presencial y el digital, y pueden ser utilizados para proporcionar a los estudiantes acceso a materiales de estudio antes, durante y después de la clase, optimizando así el tiempo de aprendizaje y permitiendo una experiencia de aprendizaje más profunda y personalizada. Durante el taller, se presentarán diferentes herramientas para la creación de hiperdocumentos, poniendo énfasis en aquellas que requieren una curva de aprendizaje baja para los docentes. Esta selección de herramientas permitirá a los docentes integrar los hiperdocumentos en su práctica pedagógica de una manera eficiente y sin estrés. Finalmente, a través de ejemplos concretos, se mostrará cómo los hiperdocumentos pueden ser integrados en el aula de español, tanto en contextos presenciales como virtuales. Los ejemplos abordarán una variedad de objetivos de aprendizaje, ilustrando cómo esta tecnología puede ser utilizada para enriquecer el aprendizaje del español. En resumen, este taller tiene como objetivo resaltar cómo los hiperdocumentos pueden mejorar la experiencia de aprendizaje del español, proporcionando a los docentes nuevas formas de promover la autonomía del estudiante, integrar diferentes enfoques pedagógicos y aprovechar al máximo la tecnología en el aula.</p>

Nombre	María Victoria Rojas Riether
Título	La medida del saber es saber medir
Editorial	Klett
Formato	Workshop
Idioma	Español
Grupo destinatario	Todo tipo de profesores de escuelas, universidades y adultos
	<p>Durante este taller veremos cómo la digitalización ha transformado nuestra vida cotidiana, los materiales y la enseñanza. Esto ha contribuido tanto a optimizar el proceso de adquisición de conocimientos como a abrir más oportunidades para la diversidad de estilos de aprendizaje. Analizaremos cómo se han ido modificando los materiales a lo largo del tiempo hasta nuestros días. Se darán ideas prácticas sobre cómo integrar eficazmente la tecnología en el aula utilizando diferentes herramientas y métodos. A través de ejemplos, podremos ver cuándo, cómo y en qué medida se debería integrar la digitalización para hacer las clases más motivadoras y enriquecedoras. Eso sí, sin perder de vista los objetivos que hay que alcanzar para lograr una integración equilibrada de la tecnología digital en el aula.</p>