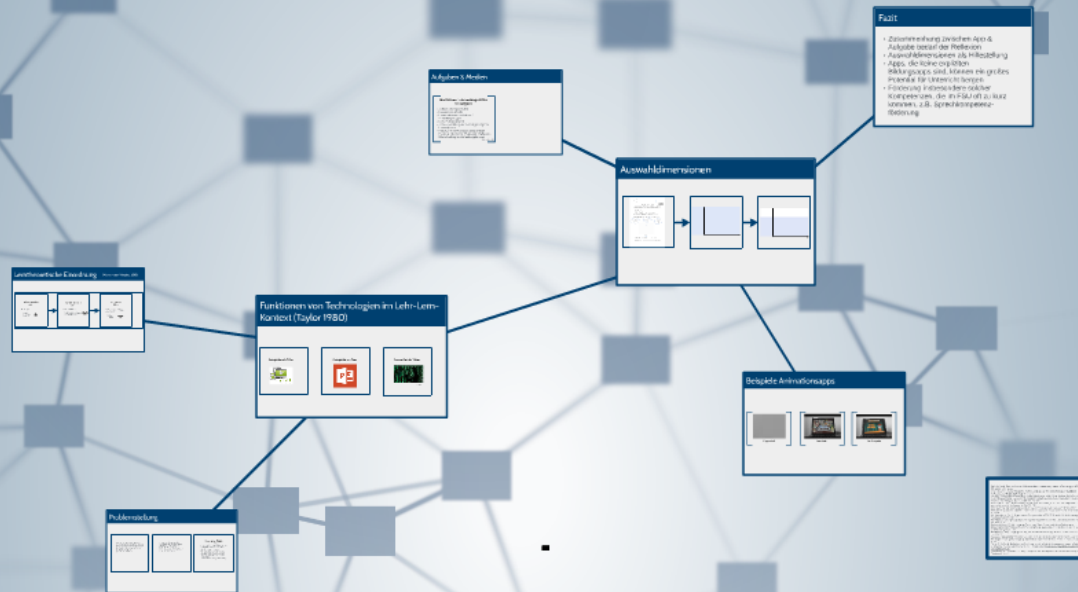


# Mehr als ein Diktiergerät

Das Potential von Tablets zur Förderung des Sprechens  
im Fremdsprachenunterricht



# Mehr als ein Diktiergerät

Das Potential von Tablets zur Förderung des Sprechens  
im Fremdsprachenunterricht

# Problemstellung

„The shift to global information-based economies has meant a dramatic increase in the need to deal with large amounts of information and to communicate across languages and cultures.“  
(Warschauer/ Healey 58)

„However, the language tasks designed in this new CALL context still reflect [...] highly organized language tasks that gear the learning toward predetermined task outcomes.“ (Pellerin 5)

## Forschung MALL

- sprachliche Korrektheit (Baleghizadeh & Oladrostam, 2010; Li & Hegelheimer, 2013)
- Sprachfluss (Kessler, 2010),
- Wortschatz (Thornton & Houser, 2005; Stockwell, 2010; Wong & Looi, 2010)
- Schülereinstellungen MALL (Stockwell, 2007, 2010)
- Leseverständnis (Chang & Hsu, 2011)

„The shift to global information-based economies has meant a dramatic increase in the need to deal with large amounts of information and to communicate across languages and cultures.“  
(Warschauer/ Healey 58)

„However, the language tasks designed in this new CALL context still reflect [...] highly organized language tasks that gear the learning toward predetermined task outcomes.“ (Pellerin 5)

# Forschung MALL

- sprachliche Korrektheit (Baleghizadeh & Oladrostam, 2010; Li & Hegelheimer, 2013)
- Sprachfluss (Kessler, 2010),
- Wortschatz (Thornton & Houser, 2005; Stockwell, 2010; Wong & Looi, 2010)
- Schülereinstellungen MALL (Stockwell, 2007, 2010)
- Leseverständnis (Chang & Hsu, 2011)

# Problemstellung

„The shift to global information-based economies has meant a dramatic increase in the need to deal with large amounts of information and to communicate across languages and cultures.“  
(Warschauer/ Healey 58)

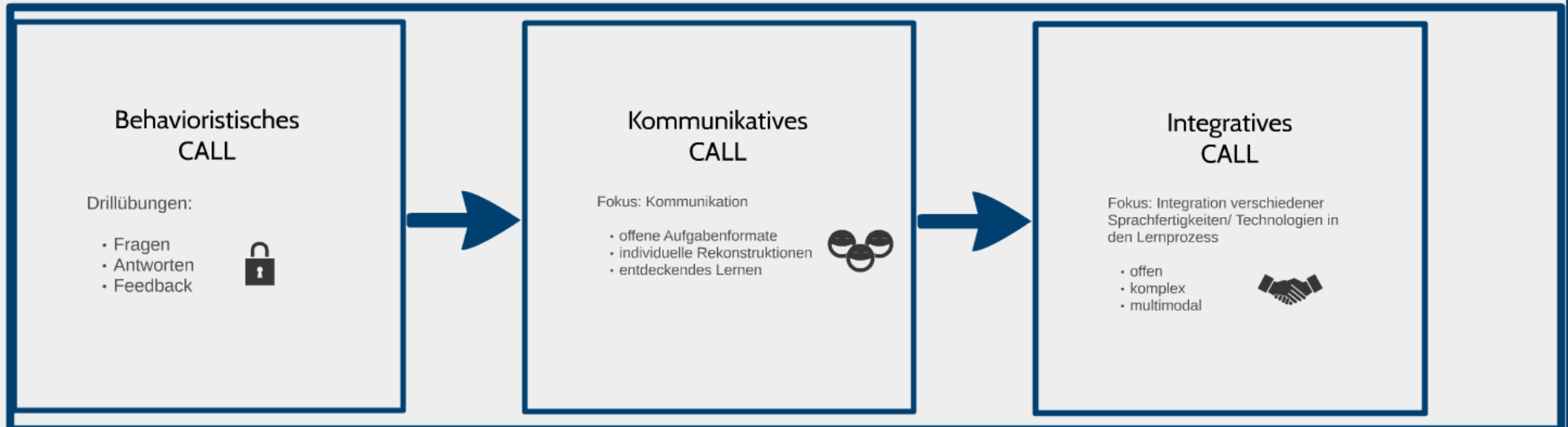
„However, the language tasks designed in this new CALL context still reflect [...] highly organized language tasks that gear the learning toward predetermined task outcomes.“ (Pellerin 5)

## Forschung MALL

- sprachliche Korrektheit (Baleghizadeh & Oladrostam, 2010; Li & Hegelheimer, 2013)
- Sprachfluss (Kessler, 2010),
- Wortschatz (Thornton & Houser, 2005; Stockwell, 2010; Wong & Looi, 2010)
- Schülereinstellungen MALL (Stockwell, 2007, 2010)
- Leseverständnis (Chang & Hsu, 2011)

# Lerntheoretische Einordnung

(Warschauer/ Healey, 1998)





# Behavioristisches CALL

Drillübungen:

- Fragen
- Antworten
- Feedback



# Kommunikatives CALL

Fokus: Kommunikation

- offene Aufgabenformate
- individuelle Rekonstruktionen
- entdeckendes Lernen



# Integratives CALL

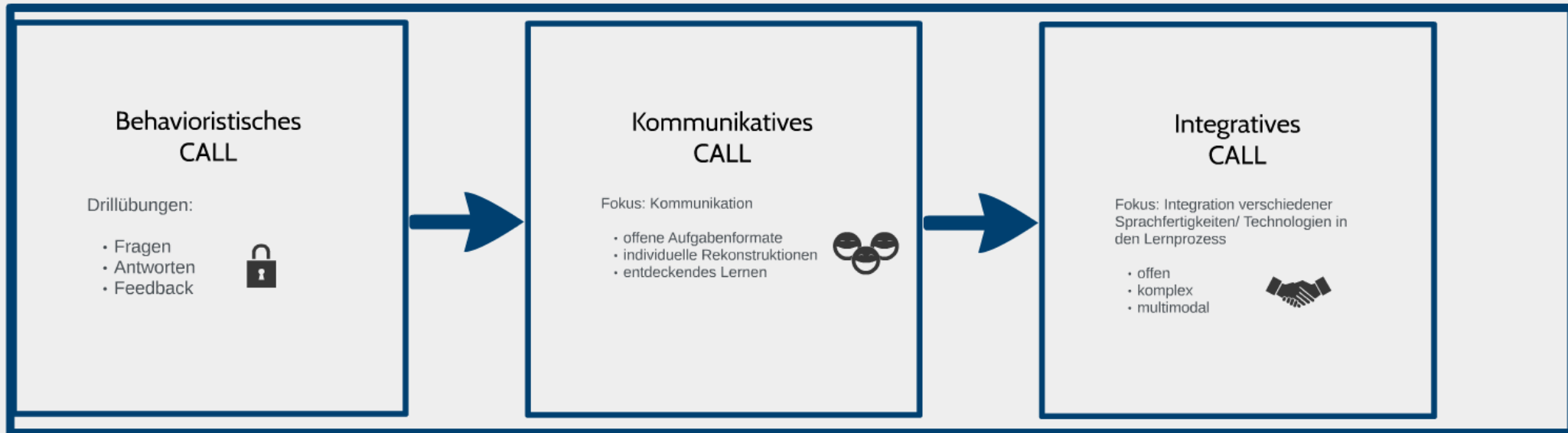
Fokus: Integration verschiedener  
Sprachfertigkeiten/ Technologien in  
den Lernprozess

- offen
- komplex
- multimodal



# Lerntheoretische Einordnung

(Warschauer/ Healey, 1998)



# Funktionen von Technologien im Lehr-Lern-Kontext (Taylor 1980)

Computer als Tutor



Computer als Tool



Computer als Tutee



Bild: Reuters

# Computer als Tutor



# Computer als Tool



# Computer als Tutee



Bild: Reuters



# Funktionen von Technologien im Lehr-Lern-Kontext (Taylor 1980)

Computer als Tutor



Computer als Tool



Computer als Tutee



Bild: Reuters

# Aufgaben & Medien

## Qualitätsmerkmale mediengestützter Lernaufgaben

- authentische Materialien
- bedeutsame Inhalte
- Lernerautonomie in Inhalts-/  
Gestaltungsfragen
- hohe Schüleraktivität
- aktive Gestaltung der Lernumgebung bzw.  
Lernaufgaben
- metakognitive Prozesse: selbständige  
Planung, Monitoring, Evaluation, Reflexion,  
Überarbeitung von Arbeitsergebnissen

(Pellerin 9ff.)

# Qualitätsmerkmale mediengestützter Lernaufgaben

- authentische Materialien
- bedeutsame Inhalte
- Lernerautonomie in Inhalts-/  
Gestaltungsfragen
- hohe Schüleraktivität
- aktive Gestaltung der Lernumgebung bzw.  
Lernaufgaben
- metakognitive Prozesse: selbständige  
Planung, Monitoring, Evaluation, Reflexion,  
Überarbeitung von Arbeitsergebnissen

(Pellerin 9ff.)

# Auswahldimensionen

Übersicht: Problem, Lösung, Bewertung

**Aufgabe „Bereitschende Ausende“**


Es ist Montag. Deine Eltern sind endlich bereit auf dich. Wieder einmal! Heute wirst du wieder Schule nach Hause bekommen und hast dich für die Rest des Tages mit der besten Party im Zimmer vertrieben. Dabei hast du vergessen die Aufgaben der Woche zu erledigen.

- Mathe-Kontrollen
- zwei Aufsätze
- Physik-Vorlesung im Zehner

Zur Strafe steht die WLAN-Passwort für die nächste Woche auf dem Spiel. Versuche, diese schnell mit einem Animate-App in herauszufinden, der sagt, dass es nicht ohne Schokolade, die du dir die Aufgabe nicht erfüllen kannst.

Wähle die App „PuppetPals“ in Fremdsprache und bearbeite in diesem Animate-App die folgenden Fragen:

Was ist in dem Spiel passiert?  
 Wo ist nur die Schokolade?  
 Staubsauger ist doch ein Verbrechen, oder?



Tipps zur App


1. Bevor Du beginnst, schalt die Erlaubnis für Benutzung der App (App-Startseite, Buttons unten links) an.
2. Mach dich mit den Figuren und den Werten vertraut, indem du ein beliebiges Textfeld aufrufst.



INHALTE	statisch	modifizierbar
SKILLS (QUANTITATIV)	fokussiert	komplex
SKILLS (QUALITATIV)	skill-getting	skill-using
SCAFFOLDING	immanent	bedarfsorientiert
FUNKTIONEN	begrenzt	zahlreich
PRODUKT	geschlossen	offen



INHALTE	statisch	Sock Puppets	PuppetPals	Tcoontastic	modifizierbar
SKILLS (QUANTITATIV)	fokussiert				komplex
SKILLS (QUALITATIV)	skill-getting				skill-using
SCAFFOLDING	immanent				bedarfsorientiert
FUNKTIONEN	begrenzt				zahlreich
PRODUKT	geschlossen				offen



### Aufgabe „Beeindruckende Ausrede“

Einzelarbeit  
Zeit: 45 min

Es ist Freitag. Deine Eltern sind ziemlich sauer auf dich. Wieder einmal bist du direkt nach der Schule nach Hause gekommen und hast dich für den Rest des Tages mit deinem Tablet im Zimmer verkrochen. Dabei hast du vergessen die Aufgaben der Woche zu erledigen:

- Müll runterbringen
- Brot kaufen
- Staub wischen im Zimmer

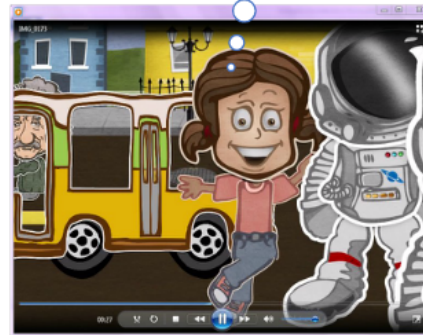
Zur Strafe steht das W-LAN Passwort für die nächste Woche auf dem Spiel. Versuche, deine Eltern mit einem Animationsfilm umzustimmen, der zeigt, dass es nicht deine Schuld war, dass du die Aufgaben nicht erfüllen konntest.

Nutze die App *-PuppetPals in Fremdsprache x-* und beantworte in deinem Animationsfilm **eine** der folgenden Fragen:

Was ist mit dem Brot passiert?



Wo sind nur die Mülltonnen hin?

Staubwischen ist doch ein Verbrechen, oder?




Tipp zur App

1. Bevor Du beginnst, sieh Dir bitte die Einführung zur Benutzung der App (App-Startseite; Button unten links) an.
2. Mach dich mit den Figuren und den Welten vertraut, indem du einfach einen Testfilm aufnimmst.



<b>INHALTE</b>	statisch	modifizierbar
<b>SKILLS (QUANTITATIV)</b>	fokussiert	komplex
<b>SKILLS (QUALITATIV)</b>	skill-getting	skill-using
<b>SCAFFOLDING</b>	immanent	bedarfsorientiert
<b>FUNKTIONEN</b>	begrenzt	zahlreich
<b>PRODUKT</b>	geschlossen	offen



# Beispiele Animationsapps



Puppet Pals



Toontastic



Sock Puppets



# Puppet Pals





Toontastic



# Sock Puppets

# Auswahldimensionen

Wiederholungs-  
Schritt im digitalen  
System  
Mitschrift PDF

Kunde  
www.prezi.com/lehre/prezi.de  
www.prezi.com/lehre/prezi.de

**Aufgabe „bestimmende Ausrede“** Erwartet  
Zeit: 15 min


Es ist Freitag. Deine Eltern sind ziemlich sauer auf dich. Wieder einmal bist du direkt nach der Schule nach Hause gekommen und hast dich für den Rest des Tages mit dem Tablet im Zimmer vertrieben. Dabei hast du vergessen die Aufgaben der Woche zu erledigen.

- Müll runtertragen
- Fedl bügeln
- Saubermachen im Zimmer

Zur Strafe erhält die W-LAN Passwort für die nächste Woche auf dem Kopf. Versuche, deine Eltern mit einem Animationsfilm zu begeistern, der zeigt, dass es nicht deine Schuld war, dass die Aufgaben nicht erledigt wurden.

Mache die App „PuppetPals“ in Fremdsprache in und bearbeite in deinem Animationsfilm alle der folgenden Fragen:

- Was ist mit dem Brot passiert?
- Wo sind zur die Mülltonnen?
- Was zwischen sie durch ein Versteck, oder?



Tipp zur App

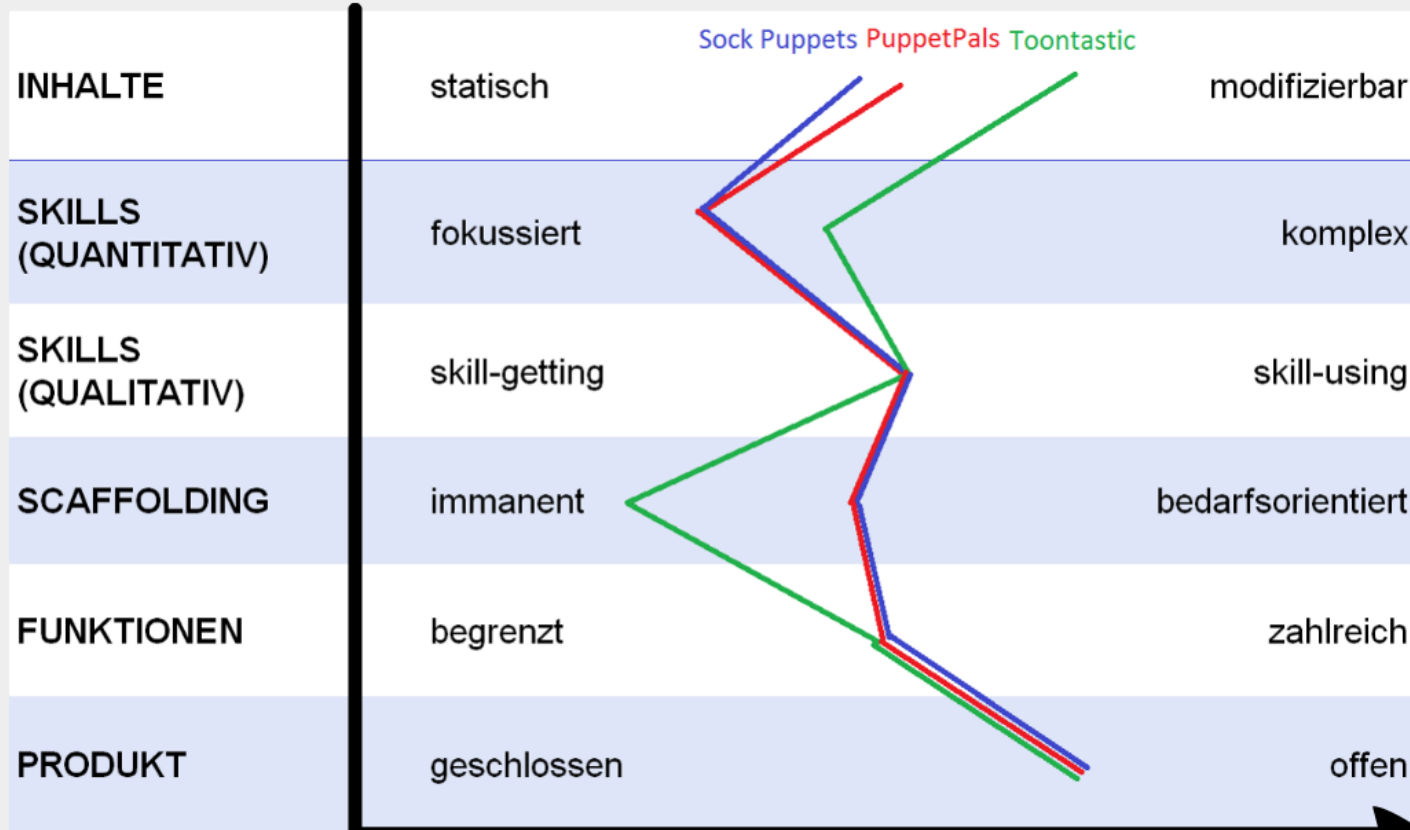
1. Bevor Du beginnst, schneide die Einführung zur Benutzung der App (Vier Schritte) durch, wenn möglich.
2. Mach dich mit den Figuren und den Wörtern vertraut, indem du sie in einem Textfilm aufbaust.



INHALTE	statisch	modifizierbar
SKILLS (QUANTITATIV)	fokussiert	komplex
SKILLS (QUALITATIV)	skill-getting	skill-using
SCAFFOLDING	immanent	bedarfsorientiert
FUNKTIONEN	begrenzt	zahlreich
PRODUKT	geschlossen	offen



INHALTE	statisch	Sock Puppets, PuppetPals, ToonLastic	modifizierbar
SKILLS (QUANTITATIV)	fokussiert		komplex
SKILLS (QUALITATIV)	skill-getting		skill-using
SCAFFOLDING	immanent		bedarfsorientiert
FUNKTIONEN	begrenzt		zahlreich
PRODUKT	geschlossen		offen

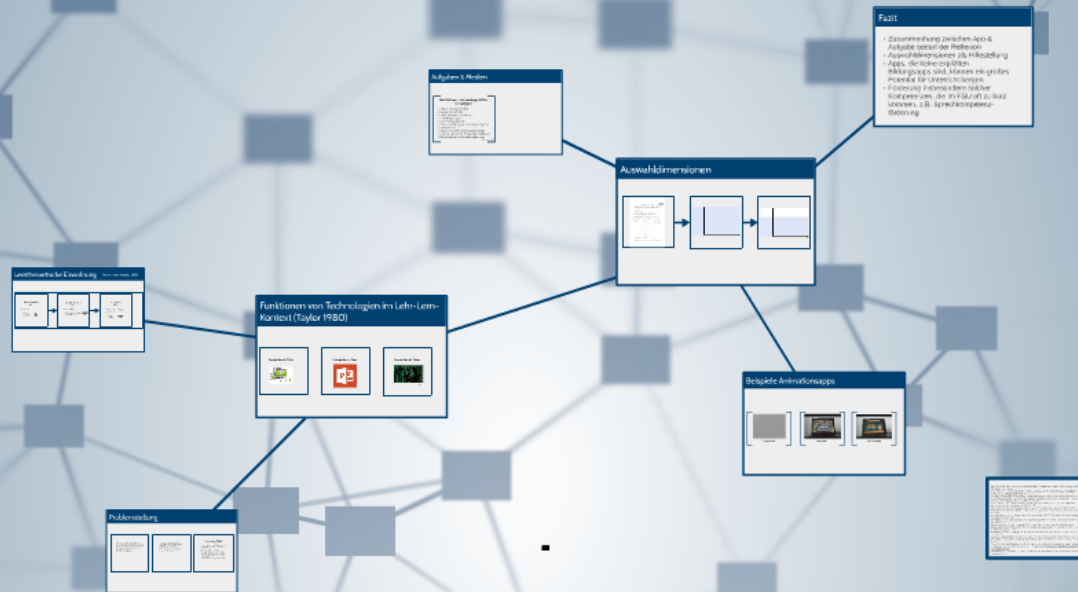


# Fazit

- Zusammenhang zwischen App & Aufgabe bedarf der Reflexion
- Auswahldimensionen als Hilfestellung
- Apps, die keine expliziten Bildungsapps sind, können ein großes Potential für Unterricht bergen
- Förderung insbesondere solcher Kompetenzen, die im FSU oft zu kurz kommen, z.B. Sprechkompetenzförderung

- Bull, G. (2009). Tutor, tool, tutee: A vision revisited. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9 (2), 89-94.
- Chen, Xiao-Bin. (2013) "Tablets for informal language learning: student usage and attitudes." *Language, Learning & Technology* 17.1: 20-26.
- Gallardo, Eliana Esther; Echenique, Luis Marqués; Molías, Mark Bullen; Strijbos, Jan-Willem. (2015) Let's Talk about Digital Learners in the Digital Era. *International Review of Research in Open and Distributed Learning* Volume 16, Number 3, 156-187.
- Jones, Chris. (1986) „It's not so much the program, more what you do with it: The importance of methodology in CALL“ *System*, 14 (2), 171–178.
- Krathwohl, David R. (2002) A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *THEORY INTO PRACTICE*, Volume 41, Number 4, Autumn 2002. College of Education, The Ohio State University, 212-218.
- Koutropoulos, A. (2011). Digital natives: Ten years after. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 7(4), 525–538.
- Prensky, Marc. (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants", in: *On The Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, 1-6.
- Pellerin, Martine. (2014) "Language Tasks Using Touch Screen and Mobile Technologies: Reconceptualizing Task-Based CALL for Young Language Learners." *Canadian Journal of Learning and Technology* 40.1: 1-23.
- Rüschhoff B. (1993) "Language learning and information technology: state of the art", *CALICO Journal* 10, 3: 5-17.
- Stevens V. (ed.) (1989) "A direction for CALL: from behavioristic to humanistic courseware". In Pennington M. (ed.), *Teaching languages with computers: the state of the art*, La Jolla, CA: Athelstan: 31-43.
- Taylor, R. P. (2003). Reflections on The Computer in the School. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education* [Online serial], 3 (1). Retrieved from <http://www.citejournal.org/vol3/iss1/seminal/article2.cfm>
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, 31, 57-71.





# Mehr als ein Diktiergerät

Das Potential von Tablets zur Förderung des Sprechens  
im Fremdsprachenunterricht