

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Digital Englisch unterrichten*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



# Inhalt

<b>1 Einleitung</b> .....	8
1.1 <i>Welcome to the digital age!</i> .....	8
1.2 Das Potenzial digitaler Medien für das Englischlernen .....	11
1.3 Der Englischunterricht als Ort für digitale Bildung .....	16
1.4 Zu diesem Buch .....	19
<b>2 Didaktisch-methodische Prinzipien des modernen Englischunterrichts</b> .....	24
2.1 Einführung in das Kapitel .....	24
2.2 Lernendenorientierung .....	26
2.3 Lernendenautonomie .....	31
2.4 Personalisiertes Lernen .....	39
<b>3 Digitale Kompetenz und Modelle digitalen Lehrens und Lernens</b> .....	41
3.1 Einführung in das Kapitel .....	41
3.2 Digitale Kompetenz .....	42
3.3 Der Europäische Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden .....	46
3.4 Der <i>TPACK Framework</i> .....	48
3.5 Das <i>SAMR-Modell</i> von Puentedura .....	50
3.6 Der <i>Framework for 21st Century Learning</i> .....	53
<b>4 Didaktische Konzepte digitalen Lehrens und Lernens</b> .....	55
4.1 Einführung in das Kapitel .....	55
4.2 <i>Computer-Assisted Language Learning (CALL)</i> .....	56
4.3 <i>Blended Learning</i> .....	57
4.4 <i>Mobile-Assisted Language Learning (MALL)</i> .....	59
4.5 <i>Flipped Classroom</i> .....	62
4.6 Methodisch-didaktische Implikationen .....	67

<b>5 Empirische Befunde zum digitalen Medieneinsatz im Unterricht</b> .....	69
5.1 Einführung in das Kapitel .....	69
5.2 Forschungsstand zum Lernen mit digitalen Medien .....	70
5.3 Aktionsforschung .....	75
<b>6 Die Förderung fremdsprachlicher Kompetenzen mit digitalen Medien</b> .....	78
6.1 Einführung in das Kapitel .....	78
6.2 Lesen und Lesekompetenz im digitalen Zeitalter .....	80
6.2.1 Digitales Lesen .....	84
6.2.2 Digitale Sachtexte lesen .....	86
6.3 Hörverstehenskompetenz .....	91
6.3.1 Podcasts .....	92
6.4 Hör-Seh-Verstehen im Englischunterricht .....	96
6.4.1 <i>YouTube</i> -Videos .....	101
6.4.2 Lernvideos .....	107
6.4.3 <i>Influencer-Videos</i> .....	111
6.5 Digitales Schreiben .....	114
6.5.1 Digitales Schreiben: Stift, Tastatur oder Touchscreen? .....	117
6.5.2 Digitale Texte schreiben .....	118
6.5.3 Kollaboratives Schreiben .....	120
6.5.4 <i>Fanfiction</i> .....	123
6.6 Wortschatzarbeit .....	124
6.6.1 Online-Wörterbücher und Übersetzungsprogramme .....	125
6.6.2 Digitale Wortschatzarbeit .....	128
6.7 Interkulturelles und globales Lernen .....	130
<b>7 Digitale Texte im Englischunterricht</b> .....	135
7.1 Einführung in das Kapitel .....	135
7.2 <i>Digital Game-based Learning</i> .....	137
7.3 <i>#Hashtags</i> in EFL .....	143
7.4 <i>Memes and GIFs</i> .....	147

<b>8 Algorithms: friend or foe?</b>	151
8.1 Einführung in das Kapitel	151
8.2 Fake News	152
8.3 <i>Filter Bubbles</i> und <i>Echo Chambers</i>	156
8.4 <i>Clickbaits</i>	158
<b>9 Literatur im digitalen Zeitalter und digitale Literatur</b>	159
9.1 Einführung in das Kapitel	159
9.2 Jugendliteratur über digitale Medien	160
9.3 Digitale Medien zur Förderung literarischer Kompetenzen	161
9.4 <i>Born-digital literature</i>	166
9.4.1 <i>Digital poetry</i>	172
9.5 <i>Digital storytelling</i>	178
<b>10 Digitale Medien und Inklusion</b>	185
10.1 Einführung in das Kapitel	185
10.2 Digitale Medien und Inklusion	186
10.3 Digitale Medien und Mehrsprachigkeit	189
<b>11 Sicherheit und Gesundheit im digitalen Zeitalter</b>	192
11.1 Einführung in das Kapitel	192
11.2 <i>Digital addiction</i>	196
11.3 Cybermobbing	197
11.4 Schönheitstrends und <i>body norms</i>	199
11.5 <i>Grooming</i>	201
11.6 Sicherheit im Netz	202
<b>12 Reflexion und Bewertung in digitalen Lernumgebungen</b>	204
12.1 Einführung in das Kapitel	204
12.2 Leistungsbewertung und -messung in der digitalen Welt	206
12.3 Feedback	208
12.4 Bewertung digitaler Lernprodukte	210

<b>13 Die Zukunft ist digital: Zukunftstechnologien von morgen</b> .....	212
13.1 Einführung in das Kapitel .....	212
13.2 Erweiterte und virtuelle Realitäten .....	212
13.3 Künstliche Intelligenz .....	215
<b>14 Schlusswort und Ausblick</b> .....	220
<b>15 Literaturverzeichnis</b> .....	222

---

# 1 Einleitung

## 1.1 *Welcome to the digital age!*



### EINLADUNG ZUM VORDENKEN

---

- Wie hat sich ihr Leben in den letzten Jahren durch digitale Medien verändert?
  - Welchen Stellenwert nehmen digitale Medien in ihrem Alltag ein?
  - Wie schätzen Sie Ihre Kenntnisse und Kompetenzen im Bereich digitale Mediennutzung ein?<sup>1</sup>
- 

Scrollen, swipen oder instagrammen gehören inzwischen genauso zum alltäglichen Sprachgebrauch wie Hashtags, Memes, Gifs, Emojis und Akronyme wie LOL oder OMG. Doch digitale Medien verändern und erweitern nicht nur unsere Sprache, sondern beeinflussen alle Bereiche unseres Lebens nachhaltig.

Mit smarten und mobilen Endgeräten wie Tablets und Smartphones können wir in Echtzeit auf alle gewünschten Informationen zugreifen und Social-Media-Plattformen erlauben es uns, mit jedem zu jeder Zeit in Verbindung zu stehen. Unsere Freizeitgestaltung und Arbeitswelt, aber auch unser Konsumverhalten werden zunehmend nicht nur digitaler, sondern auch vernetzter. Autonom fahrende U-Bahnen und Busse bringen uns in der Smart City von A nach B, in Smart Homes lassen sich Haushaltsgeräte und Maschinen nicht nur beliebig von überall steuern, sondern sie kommunizieren auch intelligent miteinander und Virtual-Reality-Brillen erlauben uns zu reisen, ohne das Haus zu verlassen. Die Grenzen zwischen analog und digital verschwimmen zunehmend und man geht davon aus, dass die beiden Welten mit der 4. Evolutionsstufe des digitalen Zeitalters ab ca. 2030 vollkommen miteinander verschmelzen werden.



#### **Das digitale Zeitalter**

Der Begriff des digitalen Zeitalters beschreibt den Zeitraum der Menschheitsgeschichte, der durch die kontinuierliche Umwandlung aller Lebensbereiche und Prozesse in Einklang mit der Digitalisierung geprägt ist. Das *digital age* zeichnet sich vor allem durch die zunehmende Nutzung und Vernetzung digitaler Informations- und Kommunikationstechnologien aus. Nach Kerres (2018 a, b) lassen sich die Merkmale der Digitalisierung anhand von drei Oberbegriffen skizzieren.



---

<sup>1</sup> Link zum Selbsttest z. B. hier: <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home> (Zugriff: 23.06.2022)

#### Digitale Werkzeuge und Informationen

- sind überall *verfügbar*, sie sind *ubiquitär*,
- durchdringen alle Lebensbereiche, sie sind *pervasiv*,
- sind zunehmend eingebettet, sie sind *unsichtbar*.

Immer häufiger wird auch vom postdigitalen Zeitalter gesprochen, das den Zustand der Gesellschaft nach Abschluss der Digitalisierung aller Lebensbereiche beschreibt. Digitale Medien werden wie Wasser und Luft nur noch durch ihre Abwesenheit wahrgenommen, wodurch eine verstärkte Rückbesinnung auf den Menschen möglich wird.



#### Internet der Dinge

Der Ende der 1990er-Jahre entstandene Begriff des Internets der Dinge (*Internet of things, IoT*) beschreibt die weitestgehend ohne menschliches Zutun stattfindende Vernetzung und Zusammenarbeit intelligenter Geräte (*smart devices*) über das Internet.

Mit der zunehmenden Digitalisierung und Vernetzung unserer Gesellschaft im Internet der Dinge (*Internet of Things*) sowie der stetig wachsenden Bedeutung kommunikativer Netzwerke wird der Ruf nach einer digitalen Bildung, welche den digitalen Lebensrealitäten heutiger Lernender entspricht und sie auf die Herausforderungen des digitalen Wandels (*digital transformation*) vorbereitet, nicht nur international, sondern auch national immer lauter. So forderte z. B. die KMK bereits 2016 in ihrem Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“, dass Medienbildung nicht mehr nur schulische Querschnittsaufgabe, sondern integraler Bestandteil aller Unterrichtsfächer wird (KMK 2016, S. 19). Ergänzt wird diese Forderung durch die Ende 2021 erschienene Empfehlung zum Strategiepapier, welche die vielfältigen durch die digitale Realität entstehenden Veränderungen kommunikativer Praktiken und sozialer Strukturen noch stärker in den Blick nimmt und die Wichtigkeit der Förderung derjenigen Kompetenzen, die Lernenden eine „mündige, souveräne und aktive Teilhabe an der digitalisierten Lebens- und Arbeitswelt“ ermöglichen, hervorhebt (KMK 2021, S. 6). Dies scheint, nimmt man das digitale Nutzungsverhalten heutiger Jugendlicher in den Blick, dringend geboten. Kinder und Jugendliche sind quasi immer *on*, eine Trennung zwischen *on-* und *offline* existiert nicht mehr. Dieses Verschmelzen von digitalem und analogem Leben liegt v. a. an der weit verbreiteten Nutzung des Smartphones und der Möglichkeit, immer und überall ins Internet gehen zu können. So zeigen auch die Ergebnisse der letzten JIM-Studie, die jährlich den Medienumgang von Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren untersucht, dass 97 % der Jugendlichen ein Smartphone besitzen, welches bei der täglichen Mediennutzung an erster Stelle steht (mpfs 2021, S. 5).

Nicht nur im öffentlichen Diskurs, sondern auch in der Bildung, gehen die Meinungen über die Sinnhaftigkeit (und Umsetzbarkeit) eines verstärkten Medieneinsatzes im Unterricht trotz der außerschulisch gelebten Digitalität jedoch teilweise immer noch stark auseinander. Unterricht sollte Lernenden ermöglichen, vom ständigen Tippen, Klicken, Swipen und Liken ihres stark mediengelenkten Alltags abzuschalten, sagen die einen, digitale Medien gehören zur Lebensrealität vieler Jugendlicher und damit auch in den Klassenraum, sagen die anderen. Nichts wird zurzeit in der deutschen Bildungslandschaft kontroverser diskutiert als das immer noch weitestgehend in den Kinderschuhen steckende digitale Lernen, dessen Möglichkeiten, aber auch Grenzen uns v. a. durch die Pandemiesituation der letzten beiden Jahre vor Augen geführt wurden. Zahlreiche Studien belegen jedoch, dass digitale Medien nicht nur im Alltag jugendlicher Lernender allgegenwärtig sind, sondern seitens der Lernenden auch der Wunsch nach einer stärkeren Einbindung und intensiveren Nutzung digitaler Endgeräte wie z. B. Smartphones im Unterricht besteht (vgl. u. a. BITKOM 2022). Nicht nur ein Leben ohne Smartphone ist für heutige Jugendliche zunehmend unvorstellbar, sondern auch das Lernen in der Schule.

i

#### **Aktuelle Studien zum Medienverhalten und -Umgang von Kindern und Jugendlichen zum Nach- und Weiterlesen**

- mpfs (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2021): JIM-Studie 2021: Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Online: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie\\_2021\\_barrierefrei.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf) (Zugriff: 23.06.2022)
- mpfs (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2020): KIM-Studie 2020: Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Online: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020\\_WEB\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf) (Zugriff: 23.06.2022)
- mpfs (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2020): miniKIM-Studie: Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Online: [https://www.mpfs.de/fileadmin/user\\_upload/lfk\\_miniKIM\\_2020\\_211020\\_WEB\\_barrierefrei.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/user_upload/lfk_miniKIM_2020_211020_WEB_barrierefrei.pdf) (Zugriff: 23.06.2022)
- Bündnis gegen Cybermobbing in Zusammenarbeit mit der Techniker Krankenkasse (2020): Cyberlife III: Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Dritte empirische Bestandsaufnahme bei Eltern, Lehrkräften und Schüler/-innen. Online: <https://www.tk.de/resource/blob/2095298/e576a0e34a8731c50c60d9edbb661ca7/studie-cybermobbing-2020-data.pdf> (Zugriff: 23.06.2022)



Vor diesem Hintergrund geht dieses Buch der Frage nach, wie digitale Medien zu einem zeitgemäßen, lebensweltnahen und an den (digitalen) Erfahrungen und Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler ausgerichteten Englischunterricht beitragen können. Dabei geht es nicht nur um die Nutzung digitaler Werkzeuge sowie die Integration digitaler Texte aus der reinen Mehrwertperspektive heraus, sondern auch um die damit einhergehende Neugestaltung analoger Aufgaben- und Prüfungsformate. Eng damit verknüpft ist die Frage, wie der Fremdsprachenunterricht Englisch zu einer ganzheitlichen Medienbildung der Lernenden beitragen kann, ihnen also helfen kann, diejenigen fachübergreifenden Medienkompetenzen zu erwerben, die ihnen eine lebenslange gesellschaftliche Teilhabe im (post-)digitalen Zeitalter ermöglichen.

## 1.2 Das Potenzial digitaler Medien für das Englischlernen



### EINLADUNG ZUM VORDENKEN

---

- Welche neuen Zieldimensionen für den Englischunterricht eröffnen sich durch den Einsatz digitaler Medien?
  - Welche Vorteile und Herausforderungen sehen Sie beim Einsatz digitaler Medien im Englischunterricht?
- 

Warum digitale Medien im Englischunterricht? Diese Frage scheint angesichts der zunehmenden Digitalisierung und Vernetzung der Gesellschaft fast obsolet. „Significant digital challenges“, so Lütge und Merse, „do not stop short of English language education“ (2021, S. 13). Anders gesagt, auch der Englischunterricht darf sich dem zunehmend sichtbarerem digitalen Wandel und dem damit einhergehenden ubiquitären digitalen Medienverhalten junger Lernender nicht verschließen, sondern sollte das lernförderliche Potenzial digitaler Medien nutzen, um sowohl die Fremdsprachen- als auch Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu stärken. Dabei geht es keinesfalls darum, bewährte (analoge) Medien, Lernmaterialien und Methoden des Englischunterrichts unreflektiert zu digitalisieren (vgl. u. a. Schmidt/Strasser 2016), sondern diese zielgerichtet und didaktisch intendiert zu erweitern. Anders gesagt sollte die verstärkte Einbindung digitaler Medien mit einem Wandel tradierter Lernkulturen hin zu offenen und handlungsorientierten Lernformen einhergehen, die das Potenzial digitaler Medien voll ausschöpfen. Denn das „didaktische Potenzial ist nicht inhärenter Bestandteil eines digitalen Mediums“, sondern „entscheidet sich primär an der methodischen Ausgestaltung“ (Koschel/



**Christian Ludwig** ist derzeit Gastprofessor für Didaktik des Englischen an der *Freien Universität Berlin*. Zuvor war er an der *Pädagogischen Hochschule Karlsruhe* tätig und unterrichtete Englisch sowie Deutsch als Fremdsprache an verschiedenen Gesamtschulen und Gymnasien. Seine Arbeits- und Forschungsinteressen liegen in den Bereichen digitale Bildung, Literaturunterricht und Genderstudies.

Im internationalen Vergleich werden digitale Medien in Deutschland bisher immer noch sehr wenig im Unterricht eingesetzt. Jedoch rückt die digitale Vermittlung von Inhalten auch im Englischunterricht immer mehr in den Fokus. So bietet der Einsatz digitaler Medien nicht nur die Chance, die digitale Medienkompetenz der Lernenden zu fördern, sondern auch Lernprozesse prozessorientierter und flexibler zu gestalten.

Dieser Band stellt Ideen, Ansätze und Konzepte vor, um digitale Medien sinnvoll für das Fremdsprachenlernen zu nutzen. Dabei rückt die Einbindung der individuellen Bedürfnisse der Lernenden verstärkt in den Vordergrund. So bieten digitale Medien zahlreiche Möglichkeiten, neben gemeinsamen Unterrichtsphasen auch adaptive und personalisierte Unterrichtsprozesse umzusetzen.

Im Fokus stehen folgende Fragen und Aspekte:

- **Basiswissen:** Welche Begriffe und Modelle zur Integration digitaler Medien in den Fremdsprachenunterricht muss man kennen?
- **Hardware:** Welche Geräte gibt es und wie lassen sie sich sinnvoll nutzen?
- **Software:** Welche Apps und Tools können das fachliche Lernen unterstützen?
- **Methodik:** Wie lassen sich gängige Verfahren und Methoden des Englischunterrichts digital unterstützen oder vollständig realisieren?

Der Praxisband wendet sich an Studierende, Berufsanfängerinnen und Berufsanfänger sowie an erfahrene Lehrkräfte des Fachs Englisch, die nach Wegen suchen, fremdsprachliches Lernen digital anzubahnen und zu fördern.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Digital Englisch unterrichten*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

