

ZUKUNFTSKOMPETENZEN MOTIVIEREND FÖRDERN SCHOOLTOGO – INNOVATIVE SPRACHLERNANGEBOTE ZUM MITNEHMEN

La plateforme d'apprentissage *School to go* a été lancée en mars 2020 dans le cadre de la pandémie Corona. L'objectif de cette plateforme est de regrouper des offres d'apprentissage dont la qualité est contrôlée et qui sont conformes au programme scolaire, afin de les mettre gratuitement à la disposition des parents, des enseignants et du public intéressé. Le présent article montre quelles facettes de la littératie sont concernées par la plateforme d'apprentissage interactive. En même temps, il met en lumière deux exemples d'offres d'apprentissage linguistique réussies, représentatives de la vaste offre d'apprentissage de *School to go*.

● Julia Knopf, Ann-Kristin Müller & Jannick Eckle | Universität des Saarlandes

School to go – Motivation und Zielsetzung

Die Themen Distanzunterricht, Digitales Lernen und E-Trainings erlangten im Zuge der pandemiebedingten Schulschließungen im März 2020 mehr Aufmerksamkeit denn je. Mit dem Aussetzen der Präsenzpflicht an Schulen mussten Lehrende und Lernende ihren Schulalltag kurzfristig digital umgestalten. Häufig wurde auf analoge Materialien wie Arbeitsblätter und -materialien zurückgegriffen, die digital vervielfältigt und per E-Mail an die Lernenden versendet wurden. Der Bedarf an motivierenden und qualitätsgeprüften Materialien war und ist ungebrochen – das Angebot hingegen überschaubar. Ein weiteres Problem: Viele Materialien, die auf den verschiedenen Internetseiten oder Foren ausgetauscht werden, unterliegen häufig keiner inhaltlichen oder didaktischen Qualitätsprüfung. Die Angebote werden an den entsprechenden Stellen ohne Kontrollinstanz hochgeladen, ohne dass zuvor deren Qualität kritisch geprüft wurde. Die Folge: Materialien mit unzureichender Qualität gelangen so in Umlauf und verbreiten sich so ungehindert.

School to go ist der Name der Non-profit-Initiative, die vom Forschungsinstitut Bildung Digital (FoBiD), der Didactic Innovations GmbH und der DFKI-Forschungsgruppe Smart Enterprise Engineering ins Leben gerufen wurde, um Lehrkräften, Eltern und Lernenden qualitätsgeprüfte und lehrplankonforme Lernangebote anbieten zu können.¹ Der Aufbau und die Oberfläche von *School to go* erinnern an einen Social Media Feed, der die privaten Gewohnheiten der Mediennutzung aufgreift und attraktive Lernangebote für verschiedene Altersgruppen und Lernbereiche (u.a. Fremdsprachen) bündelt. Digitale Escaperooms und Logicals kombiniert mit motivierenden Sprachlernangeboten, interaktiven Lernvideos zur Vermittlung von linguistischen Zusammenhängen sowie Chatbots zum interaktiven Erlernen von Fremdsprachen – diese und weitere didaktisch motivierende Formate sind Bestandteil des umfangreichen Angebots, das inzwischen über mehr als 1300 kostenlose Lerneinheiten beinhaltet (Stand: März 2022) (vgl. Eckle et al., 2021). Allein 130 Lernangebote sind der

¹ Als Spin-off der beiden Universitäten Osnabrück und Saarbrücken gestaltet die Didactic Innovations GmbH innovative Aus- und Weiterbildungsszenarien entlang der lebenslangen Bildungskette. Das Unternehmen desigt und digitalisiert moderne Lehr- und Lernformate. Das Forschungsinstitut Bildung Digital (FoBiD) versteht sich als interdisziplinäre Einrichtung, in der innovative Forschungsprojekte im Kontext von Bildung und Digitalisierung durchgeführt werden. An der Schnittstelle von Universität, Schule und Wirtschaft entwickelt das Institut Wei-

Kategorie „Fremdsprachen“ zugeordnet. Das Angebot – nicht nur in dieser Kategorie – wächst täglich weiter an. *School to go* setzt bei allen Lernangeboten auf die sinnvolle Verknüpfung von analog und digital: Dort, wo digitale Formate didaktisch sinnvoll sind, erweiterten sie die analogen Angebote.

Über die Unterstützung des Homeschoolings hinaus zeigt sich inzwischen immer deutlicher, welchen Mehrwert eine Plattform wie *School to go* für die digitale Bildung im Allgemeinen und die Ausbildung neuer literaler Kompetenzen, die im Umgang mit Angeboten im Internet zentral sind, für Kinder und Jugendliche bietet. Die Plattform imitiert Charakteristika sozialer Netzwerke und kombiniert diese Prinzipien mit attraktiven Lerninhalten. Durch die Verschränkung digitaler und analoger Angebote werden sowohl konventionelle als auch neue digitale, literale Praktiken in einer sicheren, qualitätsgeprüften Umgebung eingeübt. Die Bildungsstandards für das Fach Deutsch fordern etwa, dass Kinder und Jugendliche verschiedene Medien verstehen und aktiv nutzen sollen. Sie sollten zwischen Informations- und Unterhaltungsfunktion unterscheiden, medienpezifische Formen kennen (z.B. Print, Online, Hypertexte, Videos etc.). Außerdem ist es ein erklärtes Ziel, Intentionen und Wirkungen zu erkennen und zu bewerten. Sie sollen also in der Lage sein, die in Medien vermittelten Absichten und Haltungen (z.B. Informieren) der Autorinnen und Autoren zu untersuchen und kritisch zu reflektieren (z.B. sachlich neutral vs. emotional gefärbt).

School to go und die Facetten von Literalität

Die Plattform *School to go* deckt viele Facetten von Literalität ab und schult Kinder und Jugendliche in den Kompetenzen, die sie brauchen, um an einer Gesellschaft der Digitalität zu partizipieren. Bereits beim Suchen, Auswählen und Bearbeiten der Materialien auf der Plattform stützen sich Lese- und Schreibprozesse gegenseitig. Ein Modus, der typisch für das multimodale Lesen und Schreiben in Sozialen Netzwerken ist und gleichzeitig eine sinnvolle Brücke zwischen konventionellen literalen Praktiken und digitalen schafft. Indem die Lernenden auf der Plattform unterschiedliche Beiträge zu einem Thema recherchieren, das sie

interessiert (oder das von der Lehrperson vorgegeben wurde), lesen sie selektiv und vergleichend und treffen eine begründete Entscheidung für ein Materialangebot. Dieses wird dann im Folgenden entweder digital oder analog bearbeitet. Die Auseinandersetzung mit der Überschrift rückt bei einer derartigen Beschäftigung mit den Posts in den Vordergrund, denn oft sind diese so formuliert, dass sie Interesse wecken, aber nicht den wahren Inhalt des Materials preisgeben. Ein Effekt, der auch für das außerschulische Lesen im Netz relevant ist, da er zum genauen Lesen anregt und die nötige Distanz gegenüber Schlagzeilen in Posts etc. fördert. Die Nutzung der Plattform fördert somit gleich mehrere Dimensionen digitaler Literalität. Neben der reflexiven Literalität, die insbesondere durch die selbstbestimmte Auswahl der Lerninhalte und durch die Sprachreflexion bzgl. der Überschriften gefördert wird, werden durch die Blogbeiträge auch die kommunikative Literalität angesprochen und die partizipative Literalität angebahnt (vgl. Müller, 2021).

Stellvertretend für diverse weitere Sprachlernangebote wird im Folgenden am Beispiel der Wortschatzerweiterung aufgezeigt, wie eine digitale Variante zur kreativen Wortschatzarbeit aussieht.

Ein ausgewogener Wortschatz ist nicht nur eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiche Kommunikation, sondern auch für den Schulerfolg. Daher wird der ganzheitlichen Wortschatzarbeit bereits in der Primarstufe eine besondere Bedeutung beigemessen. Wortschatzarbeit bedeutet aber schon lange nicht mehr nur, Karteikarten zu wälzen. Digitale Medien gestalten den Erwerb neuer Wörter dynamisch und individuell.

Das wohl am wenigsten erforschte Gebiet der Wortschatzarbeit ist die Wortschatzerweiterung. Dabei geht es um die Erweiterung als „Ausbau des produktiv wie rezeptiv verfügbaren Wortschatzes“ (Kilian, 2011:133). Der passive Wortschatz, auch Verstehenswortschatz genannt, umfasst all diejenigen Wörter, die zum Verstehen von schriftlichen und mündlichen Beiträgen zur Verfügung stehen. Der Verstehenswortschatz ist im Durchschnitt 4-5 Mal größer als der Mitteilungswortschatz. Der Mitteilungswortschatz, auch produktiver Wortschatz genannt, setzt sich aus jenen Wörtern zusammen, die zur akti-



Prof. Dr. Julia Knopf ist Inhaberin des Lehrstuhls Fachdidaktik Deutsch Primarstufe an der Universität des Saarlandes, Gründungspartnerin des Forschungsinstituts Bildung und Digital und der Didactic Innovations GmbH.



Ann-Kristin Müller ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl Fachdidaktik Deutsch Primarstufe an der Universität des Saarlandes.



Jannick Eckle ist Head of Content Didactic and Didactic Solutions in der Didactic Innovations GmbH und Lehrbeauftragter am Lehrstuhl Fachdidaktik Deutsch Primarstufe an der Universität des Saarlandes.

terbildungs- und Beratungsangebote und gewährleistet dadurch einen Transfer Theorie und Praxis. Das Deutsche Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (DFKI) GmbH wurde 1988 als gemeinnützige Public-Private Partnership (PPP) mit den Standorten in Kaiserslautern, Saarbrücken, Bremen, Berlin, Niedersachsen und St. Wendel gegründet. Das DFKI ist auf dem Gebiet innovativer Softwaretechnologien auf der Basis von Methoden der Künstlichen Intelligenz die führende wirtschaftsnahe Forschungseinrichtung Deutschlands.

ven Verständigung beim Sprechen und Schreiben genutzt werden. Inhalt und Größe des Mitteilungswortschatzes sind verschieden. Er variiert je nach Alter, Herkunft und persönlichen Interessen (Nodari, 2006).

Wer Wortschatzerweiterung betreibt, will neue Begriffe und deren Bedeutung kennenlernen, sie gleichzeitig aber auch in das eigene mentale Lexikon einfügen. Das bedeutet: Wortschatzerweiterung heißt nicht nur, so viele neue Wörter wie möglich zu erwerben, sondern auch flexibel mit ihnen umgehen zu können. Das Problem der Wortschatzerweiterung: Viele gehen davon aus, dass sich der muttersprachliche Wortschatz automatisch erweitert. Deshalb findet eine systematische Wortschatzerweiterung kaum statt (Kilian, 2011).

„Von Salut bis Adeus“ – Ein interaktives Quiz zur Wortschatzerweiterung

Vor allem für die muttersprachliche Wortschatzarbeit wird es schnell zur echten Herausforderung, dass der Wortschatz wenig abgrenzbar und individuell verschieden der Wortschatz ist. Die Argumente hierfür sind häufig ähnlich: Im Unterschied zur fremdsprachlichen Wortschatzarbeit besteht die muttersprachliche Wortschatzarbeit nicht aus einer beschränkten Anzahl an zu lernenden Begriffen. Außerdem ist es schwierig, nur weniger geläufige Bedeutungen zu lehren. Damit Kinder für den realitätsnahen Gebrauch der Wörter gerüstet sind, müssen sie unter Umständen unzählige Nebenbedeutungen und Verwendungen kennen (vgl. Ulrich, 2010). Lehrkräfte greifen daher häufig auf bestehende

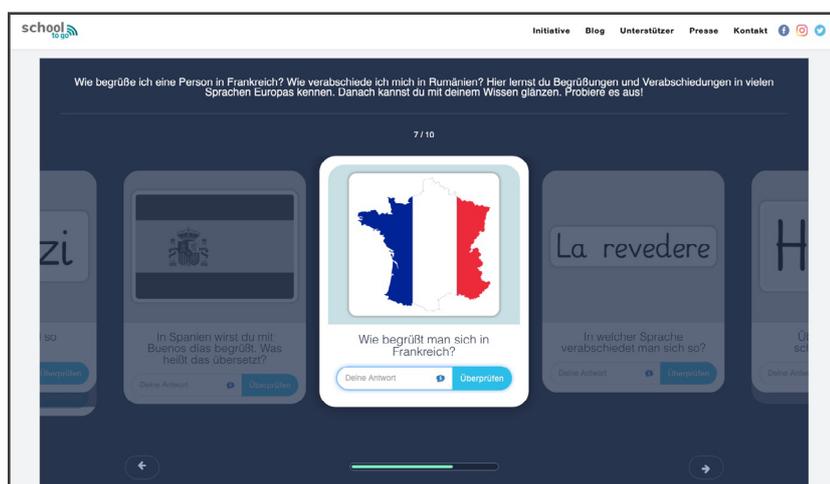
Karteien (z.B. primarstufenspezifischer Grundwortschatz) zurück und betreiben eine Art Vokabellernen mit ihren Schüler:innen.

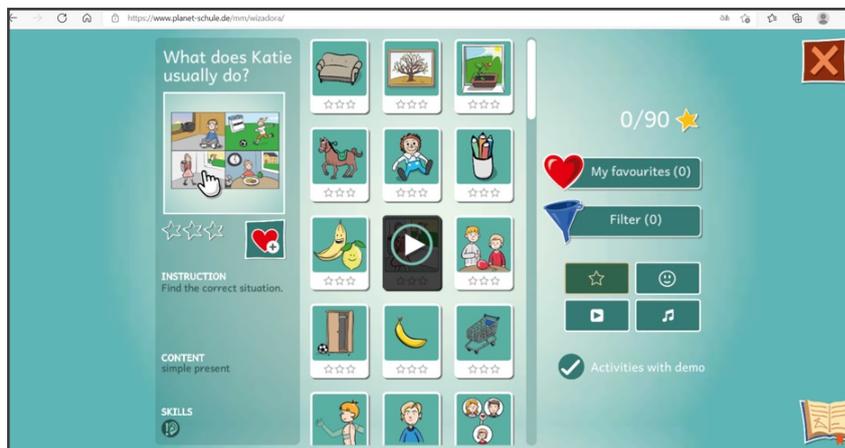
Wirft man einen Blick auf die Lerngruppen, zeigt sich allerdings schnell, wie heterogen die Sprachlandschaft der Schüler:innen ist. Unterschiedliche Kinder stoßen an unterschiedlichen Stellen auf unbekannte Wörter. Unbekannte Wörter zu thematisieren ist wichtig, denn ohne den nötigen Wortschatz scheitern die Lerner sowohl im Themenkomplex Literatur als auch im Bereich Sprache. Damit Wortschatzerweiterung gelingt, muss sie sich den jeweiligen Voraussetzungen anpassen. Es muss möglich sein, individuelle Pakete zusammenzustellen, mit deren Hilfe sich Wortschatzerweiterung personalisieren und individualisieren lässt.

Die exemplarische Umsetzung eines solchen Formats, das auf *School to go* zum Selbstlernen kostenlos zur Verfügung steht, finden Nutzer:innen im Angebot „Von Salut bis Adeus“ – ein interaktives Quizformat, das zum Erlernen von Begrüßungs- und Abschiedsformeln einlädt (siehe Abbildung 2). Die Übung macht deutlich: Es gibt viele verschiedene Arten sich zu begrüßen und zu verabschieden – sogar mehr als es Sprachen gibt. Gruß- und Abschiedsformeln gehören somit zu den wichtigen Grundlagen einer jeden Sprache, die selbst Anfänger:innen ohne Vorkenntnisse schnell erlernen können. Über interaktive Karten, bestehend aus Wort-/Bild- und Audiobeiträgen, werden die Lernenden mit verschiedenen Fragen konfrontiert, z.B. „Wie begrüßt man sich in Frankreich“ oder „Wie verabschiedet man sich in Großbritannien?“. Über die Antwortmaske geben die Schüler:innen die entsprechende Lösung ein und überprüfen ihre Eingabe anschließend mithilfe des gleichnamigen Buttons. Die Wortschatzaufgabe besteht aus multimedialen Kleinstübungen, die dazu anregen, anderen Sprachen zu begegnen und bewusster mit Formen, Strukturen und Redemitteln europäischer Sprachen umzugehen. Beim Einsatz dieses Lernformats im Unterricht können Schüler:innen, die zwei- oder mehrsprachig aufwachsen, ihre Sprachlernerfahrungen aktiv einbringen, Bezüge zu anderen Sprachen herstellen und ihren Mitschüler:innen spannende Einblicke in ihre Zweitsprache gewähren.

Abbildung 1

Interaktives Sprachlernangebot auf der Plattform *School to go*





„Wizadora“ – Ein innovatives Sprachlernspiel zur Wortschatzerweiterung

Ein weiteres innovatives Beispiel, das sich auf der Lernplattform *School to go* befindet, ist das Sprachlernspiel „Wizadora“. Das Browser-Spiel eignet sich für Schüler:innen der Grund- und weiterführenden Schulen, die Englisch lernen möchten und auf spielerische Weise Kompetenzen im Bereich Wortschatz und Grammatik sowie landestypische Informationen rund um Großbritannien erwerben möchten (Planet Schule, 2019). Innerhalb der verschiedenen Mini-Games können die Lernenden zwischen den verschiedenen Standorten wählen und gemeinsam mit der Zauberin Wizadora und ihren Freund:innen spannende „Sprachlern-Abenteuer“ erleben. Den eigenen Lernerfolg können die Kinder jederzeit in der Navigationsleiste einsehen. Das Spiel verbindet die Kompetenzbereiche Hörverstehen und Wortschatzerweiterung / -festigung auf kindgerechte Weise, indem es individuell anpassbare Übungsszenarien zu verschiedenen alltagsnahen Themen zum autonomen Lernen anbietet. Darüber hinaus steht Lehrpersonen eine methodisch-didaktische Handreichung zur Verfügung, die hybride Lernszenarien sinnvoll unterstützen kann und die curriculare Verortung der Sprachlernangebote sicherstellt.

Das Beispiel von *School to go* zeigt lediglich einen Ausschnitt digitaler, literaler Praktiken und die beiden ausgewählten Lernangebote stehen nur stellvertretend für viele weitere innovative Lehr- und Lernszenarien, die das Sprachenlernen interaktiv, innovativ und individuell gestalten. Wie auch konventionelle literale Praktiken verändern sich die Formen und Dimensionen digitaler Literalität und ihre bevorzugten Praktiken ständig, ohne dabei allerdings ihren Stellenwert als

Schlüsselkompetenz einzubüßen. Dieser Befund schließt neue Technologien ausdrücklich auch als Akteure ein, denn „die neue Medienlandschaft hat genauso viel mit neuen sozialen Strukturen und kulturellen Praktiken zu tun wie mit neuen Werkzeugen und Technologien“ (Clinton/Jenkins/Mc Williams 2015, S. 210) Für die künftigen Lehr- und Lernprozesse bedeutet dies letztlich nichts geringeres als „(...) jungen Menschen beim Erwerb der Denkgewohnheiten zu helfen, die erforderlich sind, um sich an einer vernetzten Öffentlichkeit vollständig zu beteiligen.“ In Zukunft soll die Lernplattform nicht nur um weitere Lernangebote, sondern auch um einen individuellen Login-Bereich erweitert werden. So haben Nutzer:innen die Möglichkeit, direkt die Angebote zu finden, die inhaltlich am besten zu ihnen und ihren angegebenen Interessen (Fächerkombinationen, Schulformen etc.) passen.

Abbildung 2

Sprachlernspiel „Wizadora“

Das Beispiel von *School to go* zeigt lediglich einen Ausschnitt digitaler, literaler Praktiken und die beiden ausgewählten Lernangebote stehen nur stellvertretend für viele weitere innovative Lehr- und Lernszenarien, die das Sprachenlernen interaktiv, innovativ und individuell gestalten.

Literatur

Clinton, K., Jenkins, H. & Mc Williams, J. (2015). Neue Literalitäten in einer Ära der Partizipationskultur, in: Hagener, M., Hediger, V.: Medienkultur und Bildung. Ästhetische Erziehung im Zeitalter digitaler Netzwerke.

Eckle, J. et. al (2021). School to go: Neues Lernen im Social-Media-Stil, in: HMD Praxis der Wirtschaftsinformatik volume 58, 1469-1482.

Kilian, J. (2011). Wortschatzerweiterung und Wortschatzvertiefung. In: Pohl, I. & Ulrich, W. (Hrsg.): Deutschunterricht in Theorie und Praxis (DTP). Wortschatzarbeit. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 133-142.

Müller-A.-K. (2021). Von Grund auf neu? Potenziale und Veränderung der Grundkompetenzen Lesen und Schreiben durch Digitalisierung [Vortrag].

Nodari, C. (2006). Grundlagen zur Wortschatzarbeit, in: <https://www.foermig.uni-hamburg.de/pdf-dokumente/grundlagen-wortschatzarbeit.pdf> [zuletzt abgerufen am 01.12.2021].

Planet Schule (2019). Wizadora.de. Das digitale Englisch-Lernspiel. Verfügbar unter: https://www.planet-schule.de/fileadmin/dam_media/swr/wizadora/pdfdoc/wizadora_lehrerhandreichung_v1-3.pdf [zuletzt abgerufen am 01.12.2021].

Ulrich, W. (2010). Wörter, Wörter, Wörter. Wortschatzarbeit im muttersprachlichen Deutschunterricht. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Anmerkungen

Teile des vorliegenden Beitrags sind bereits im Rahmen folgender Publikationen veröffentlicht worden:

Eckle, J. et. al (2021). School to go: Neues Lernen im Social-Media-Stil, in: HMD Praxis der Wirtschaftsinformatik volume 58, 1469-1482.

Knopf, J., Mosbach J. & Eckle, J. (2020). Vom WORT zum SCHATZ. Individuelle Wortschatzerweiterung mit Augmented Reality, in: J. Knopf, U. Abraham: Deutsch Digital. Band 2: Praxis. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 132-139.

Müller-A.-K. (2021). Von Grund auf neu? Potenziale und Veränderung der Grundkompetenzen Lesen und Schreiben durch Digitalisierung [Vortrag].