

LET'S GO DIGITAL!

DER EINSATZ VON TABLETS IN EINER PRIMARSCHULE DER STADT ZUG UND AN DER PÄDAGOGISCHEN HOCHSCHULE ZUG IM FACHBEREICH ENGLISCH

We currently live in a digitalised world in which novel skills are important. Therefore, as educators we need to prepare pupils, pre-service teachers and teachers for the challenges of the 21st century. There are many ways to cater for these. In this article we will embrace the use and added value of tablets in English in primary school and teacher education, and present projects on both levels.

● Andrea Lustenberger & Sylvia Nadig | Zug

Andrea Lustenberger ist wissenschaftliche Assistentin an der PH Zug. Daneben ist sie als Primar- und Englischlehrerin tätig und unterrichtet seit 2002 unter anderem Englisch für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.



Sylvia Nadig arbeitet seit 2004 als Dozentin für Fachdidaktik Englisch und als Fachschaftsleiterin Fremdsprachen an der Pädagogischen Hochschule Zug. Sie hat als Englisch- und Französischlehrerin auf verschiedenen Schulstufen unterrichtet und ist Mitglied des Leitungsausschusses der Arbeitsgruppe Fremdsprachen der Kammer PH von swissuniversities.



Gezielte und kritische Wissensbeschaffung, ortsunabhängiges Arbeiten, digitale Aufbereitung der Materialien, neue Strategien der Zusammenarbeit und Kommunikation – dies sind Schlüsselkompetenzen der heutigen Zeit. In einer Zuger Primarschule und an der PH Zug werden sie in einem Tablet-Projekt ins Zentrum gerückt. Die Wahl fiel deshalb auf Tablets, weil sie gegenüber Laptops mobiler, leichter und schneller einsetzbar sind. Ausserdem ist eine Mehrheit der Primarschulkinder bereits mit Tablets vertraut, denn wie die MIKE-Studie (Suter *et al.*, 2015) aufzeigt, ist in drei Vierteln der Haushalte mit Kindern in der Schweiz ein Tablet verfügbar. Kinder haben heutzutage eher ein Tablet im eigenen Zimmer als einen Computer oder Laptop. Im Unterricht sind Tablets ideal für ortsunabhängiges Arbeiten, was neue Unterrichtsmöglichkeiten eröffnet: so zum Beispiel Actionbound – eine interaktive Schnitzeljagd, die sich bestens für Aktivitäten im ganzen Schulareal eignet. Zudem eröffnen Cloud-Funktionen und der Einsatz von Ton- oder Filmauf-

nahmen neue didaktische Möglichkeiten – und reduzieren den Papierverbrauch. Besonders hilfreich erweisen sich für die im Folgenden beschriebenen Projekte Apps wie Book Creator, Glogster und Songify. Zudem stehen gerade fürs Englischlernen unzählige kostenfreie Apps zur Verfügung, die intuitiv bedienbar sind und deshalb bereits im Anfängerunterricht eingesetzt werden können. Sie lassen sich gezielt zum individualisierten Üben und Automatisieren gewisser sprachlicher Elemente einsetzen. Überflüssig zu sagen, dass die Apps vor Gebrauch von der Lehrperson getestet und auf ihren effektiven Mehrwert hin geprüft werden müssen, insbesondere in Bezug auf die Lernziele und die angeregten Lernprozesse. Oft ist es besser, weniger, aber dafür sorgfältig ausgewählte Apps zu installieren. Für die Apps, die nur mit Internet funktionieren, muss die Schule über ein stabiles Wi-Fi verfügen. Gefahren wie unkontrollierter Gebrauch sollten ebenfalls in Betracht gezogen werden (Burow, 2014: 129).

Einsatz von Tablets im Englischunterricht in der Stadt Zug

Die Tablets wurden im Rahmen eines Projekts an einer Primarschule in der Stadt Zug im Fach Englisch genutzt. Die Kinder der 4. Primarklasse *Deutsch als Fremdsprache* gestalteten zum Thema „Exploring Nature“ (Unit 4 in *Young World 2*) je nach Präferenz ein multimediales Buch oder eine multimediale Präsentation. Zuerst wählte jedes Kind ein Tier aus, über welches es mehr erfahren wollte, gestaltete mit seinem Vorwissen ein Mindmap und stellte zwei Fragen, die nur erforschend beantwortet werden konnten. Auf englischen Webseiten für Kinder (u.a. kids.nationalgeographic.com/animals, animalcorner.co.uk) suchten sie die notwendigen Informationen und hielten sie schriftlich in ihrem Mindmap fest. Anschliessend arbeiteten sie mit der App PowerPoint, Notepad oder Book Creator – je nach Vorkenntnissen und Geräten, welche sie z. T. selber mitgebracht hatten. Das Schreiben der englischen Texte gelang ihnen mithilfe der Mindmap gut. Die Texte reicherten sie mit lizenzfreien Bildern aus dem Internet wie auch mit YouTube Clips an. Einige berichteten auf einer eingefügten Audiodatei, warum sie sich für ein bestimmtes Tier entschieden hatten. Die Kinder, die mit Book Creator arbeiteten, hatten eine Feedbackseite angefügt, auf der die anderen Kinder ihre Rückmeldungen schriftlich eintragen konnten. Am Schluss präsentierten sie ihre Arbeiten und gaben sich gegenseitig mündlich Feedback.

Die meisten Kinder konnten diese Aufgaben problemlos bewerkstelligen. Für einige waren die Programme neu und ungewohnt. Ein Schüler der Klasse, der sehr geübt im Umgang mit smarten Geräten ist, nutzte seine ausserschulischen Fähigkeiten und wurde in der Klasse plötzlich zur Schlüsselfigur. Auch fand immer wieder ein spontaner Ideenaustausch statt, indem die Kinder einander über die Schultern schauten und nach noch ausgeklügelteren Umsetzungsmöglichkeiten suchten.

Das Projekt zeigt beispielhaft auf, wie sich zentrale Elemente des aktuellen Englischunterrichts, content-based (CLIL)

und task-based learning (TBL), mit digitalem Lernen vereinen lassen. Die Kinder schulen ihre Fähigkeiten, Informationen von digitalen Plattformen gezielt zu sammeln, diese digital zu verarbeiten und anschliessend zu präsentieren – und das alles auf Englisch.

Schon zur vorangehenden Unit „A World of Colour“ (Unit 3 in *Young World 2*) hatte jedes Kind dieser Klasse ein englisches Gedicht oder ein Haiku über seine Lieblingsfarbe geschrieben. In der App Songify haben sie anschliessend eine Hintergrundmusik ausgewählt und ihre Gedichte aufgenommen. Nach kurzer Zeit wurden diese in einen Song umgewandelt, den sie versenden konnten – was sie begeisterte. Auch hier schulten sie ihren Umgang mit neuen Technologien in Kombination mit dem Verfassen englischer Texte.



Eine 5. Klasse nutzte die Tablets im Englischunterricht, um Erklärvideos zu bestimmten Themen herzustellen – also kurze Clips, die ein Thema spielerisch, attraktiv und wirkungsvoll darstellen.

Eine grosse Erleichterung für die Lehrperson stellen die Tablets insbesondere bei mündlichen summativen Lernkontrollen dar, denn diese können ohne die Anwesenheit der Lehrperson parallel zum Unterricht stattfinden. Die Kinder bereiten die Aufgabe gemäss Anweisung



vor. Dann begibt sich jeweils ein Kind in einen Gruppenraum, wo ein Tablet bereitliegt, und nimmt sich entweder mit einem Sprachaufnahmetool (Audio Recorder) auf oder filmt sich mit der Tablet-Kamera. Letzteres erwies sich als grosser Mehrwert in einer 3. Klasse, welche die Körperteile auf Englisch lernte. So filmten sich die Kinder gegenseitig, wie sie auf den jeweiligen Körperteil zeigten und ihn benannten. Mit einem Sprachrecorder hätte die Lehrperson nicht sehen können, ob die Kinder das Wort wirklich verstanden und auf den richtigen Körperteil gezeigt hatten. Für die Beurteilung kann sich die Lehrperson in aller Ruhe die Videos später anschauen, bei Bedarf auch mehrmals.

Und die Lehrpersonen?

Viele praktizierende Lehrkräfte sind, im Gegensatz zu ihren Schülerinnen und Schülern, keine *Digital Natives*. Zum Teil üben sie das geschickte Einbauen von digitalem Lernen im Unterricht wie auch den kritischen Umgang mit den Medien an Weiterbildungskursen.

Die PH Zug hat das Thema „Digitales Lernen“ im Englischdidaktik-Modul im

4. Semester gezielt mit einem didaktischen Doppeldecker aufgenommen: Die Veranstaltung zum Thema „*Digital Media in Primary English*“, die sich neu auf den Einsatz von Tablets konzentriert, wurde via Tablets vermittelt. Studierende, die keinen Zugang zu einem Tablet hatten, konnten eines der PH Zug ausleihen. Die Lerneinheit fand im EdLab der PH Zug statt und enthielt Elemente des *Inverted Classroom Models* (ICM), das in den USA und Deutschland in der Hochschulbildung weit verbreitet ist (Handke *et al.*, 2013: 1). Bei diesem Modell wird die Theorie vorgängig zu Hause mit Videos erarbeitet und in der Veranstaltung wird über das Gelernte diskutiert, reflektiert und praktisch gearbeitet.

Die Studierenden haben sich also die Theorie vor der Veranstaltung via Video angeeignet, durch inhaltsbezogene Fragen in einem Online-Fragebogen gefestigt, und jede/r von ihnen hat eine unterschiedliche App, die im Primarschulenglisch eingesetzt werden kann, gemäss Kriterienraster analysiert. In der Veranstaltung wurden gewisse Theoriefragen mit dem Online-Spiel *Kahoot* (getkahoot.com) überprüft, das die Ergebnisse umgehend visuell darstellt. Nach einer Diskussionsrunde über Vorteile, Mehrwert und Herausforderungen des Einsatzes von Tablets auf der Zielstufe stellten sich die Studierenden in Kleingruppen ihre Apps vor. Auch hier wurden Vorteile und Mehrwert herausgestrichen, aber auch Kritik an einzelnen Anwendungen geübt. Anschliessend gab die Leiterin der Lerneinheit Einblick in ihre obgenannten Projekte auf Primarschulebene und stellte weitere Möglichkeiten für digitales Lernen vor.

Lehren und Lernen wird sich weiterentwickeln. Um mit den sich stetig wandelnden Anforderungen der Gesellschaft an die Lernenden Schritt zu halten, ist der Einsatz von mobilen Tablets, die mehrere Geräte in sich vereinen dabei von grossem Nutzen. Let's go digital!

Auswahl geeigneter Anwendungen mit Beispielen

Actionbound: für digitalen Werkstattunterricht

Book Creator/iBook Author: Erstellen von multimodalen Büchern

Duolingo: Sprachlern-App

Glogster: Erstellen von multimedialen Postern

Kahoot: Umfrage mit sofortiger graphischer Auswertung, Lernspiel, Debatte

Kamera/Audio Recorder: vielseitiger Einsatz, z.B. auch für mündliche Lernkontrollen

Learningapps.org: interaktive und multimediale Lernbausteine für vielseitiges Lernen

Podcasts: Podcasts hören oder selber welche mit Apps (Kamera, Audio Recorder) gestalten

Puppet Pals/Sock Puppet (nur für iPad): Dialoge mit Avataren/Handpuppen spielen und aufnehmen

Quizlet: Lernen mit Flashcards

Songify: Aufnahme von Texten/Gedichten, die mit Musik untermalt werden

EdLab

Das Education Lab (EdLab) der PH Zug engagiert sich für innovative Medienprojekte der schulischen und schulbegleitenden Bildung. Studierende und Lehrende werden medienpädagogisch und medientechnisch begleitet, um neuen Ideen nachzugehen. Unterstützt wird die PH Zug dabei von Samsung Electronics Schweiz im Rahmen ihres Corporate Citizenship Programmes, mit welchem sie u. a. digitale Lernumfelder an Schulen fördern.

Literaturverzeichnis

Burow, O.-A. (2014). *Digitale Dividende. Ein pädagogisches Update für mehr Lernfreude und Kreativität in der Schule.* Weinheim und Basel: Beltz.

Handke, J., Kiesler, N. & Wiemeyer, L. (2013). 'Recent developments in ICM implementation'. in J. Handke, N. Kiesler & L. Wiemeyer (Hrsg.) *The inverted classroom model. The 2nd German ICM-Conference-Proceedings,* München: Oldenbourg Verlag, S. 1.

Suter, L., Waller, G., Genner, S., Oppliger, S., Willemsse, I., Schwarz, B. & Süss, D. (2015). *MIKE – Medien, Interaktion, Kinder, Eltern. Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2015.* [Online]. Abgerufen am 20. April 2016 von https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/mike/Bericht_MIKE-Studie_2015.pdf.