

Sección - *Sektion* 1: Reencuentros digitales en el aula

Jefas de sección - *Leitung*: Dr. Christiane Ostermeier & Carolina Goreczka-Hehl
Coordinadora - *Koordination*: Doris Jakob-Fuchshuber

11.03.2022

10:00-11:00	Medienkompetenz im Fremdsprachenunterricht gezielt schulen Helene Pachale & Maria-Josephina Schröder
11:30-12:05	Bildungsinhalte für das Fach Spanisch finden und teilen mit der Mittmach-Plattform WirLernenOnline , Natascha Remmert
12:10-12:45	FLIP Spanisch: diseño, práctica y evaluación de cursos híbridos de ELE Rosaura López Madrigal
14:00-15:15	Förderung digitaler Bildung: Programmieren im Spanischunterricht Jennifer Wengler (Westermann)

12.03.2022

10:00-11:00	Lernwirksame Projektarbeit mit Lehrwerk und Tablet – Blended Learning im Spanischunterricht , Alexander Gropper (Cornelsen)
14:00-15:15	El/la profe en la pantalla – ganz einfach Lernvideos für meine Klasse produzieren und in kompetenzorientierte Lernszenarien einbinden Birgit Deppermann (Cornelsen)
15:30-16:30	¿Inmersión lingüística virtual? El uso de la realidad virtual y los entornos 360 grados en clase de lengua extranjera , Kathleen Plötner

11.03.2022, 10:00-11:00, Vortrag (60 min.)

Medienkompetenz im Fremdsprachenunterricht gezielt schulen, Helene Pachale & Maria-Josephina Schröder

(Haupt-)Sprache des Beitrags: deutsch

Zielgruppen: Lehrkräfte der Sekundarstufe, Hochschullehrkräfte, Lehrkräfte an Sprachschulen und Volkshochschulen

Digitale Unterrichtsformate und die Förderung von Medienkompetenz im Fremdsprachenunterricht werden seit der Veröffentlichung des Strategiepapiers Bildung in der digitalen Welt der KMK (2016) viel diskutiert und als Begriffe häufig synonym verwendet. Doch hat ein digitalisierter Fremdsprachenunterricht zugleich die Förderung der Medienkompetenz zur Folge? Welche Bedeutung hat die Medienkompetenz mit Blick auf die Kompetenzmodelle für den Spanischunterricht und wie lässt sich diese im Zuge eines vermeintlichen Digitalisierungsschubs fördern? Im Rahmen des interaktiven Vortrags soll

Sección - *Sektion* 1: Reencuentros digitales en el aula

diesen Fragen nachgegangen und sollen aktuelle Unterrichtsmaterialien zur Förderung der Medienkompetenz im Fremdsprachenunterricht unter Berücksichtigung der möglichen Definitionen und Zielsetzungen geprüft werden. Ziel soll es sein, den Blick für das wesentliche Potenzial der Medienkompetenz sowie medienkompetenzfördernder Aufgaben und digitaler Werkzeuge im und für den Spanischunterricht zu schärfen.

11.03.2022, 11:30-12:05, Workshop (35 min.)

Bildungsinhalte für das Fach Spanisch finden und teilen mit der Mitmach-Plattform WirLernenOnline, Natascha Remmert

(Haupt-)Sprache des Beitrags: deutsch

Zielgruppe(n): Lehrkräfte der Primarstufe, Lehrkräfte der Sekundarstufe, Hochschullehrkräfte, Lehrkräfte an Sprachschulen und Volkshochschulen

Wie können Lehrer*innen, Refendar*innen, Studierende qualitätsgeprüfte frei im Internet zur Verfügung stehende Inhalte für das Fach Spanisch finden oder mit anderen selbst erstelltes Material unter einer Creative-Commons-Lizenz teilen? Dieser Herausforderung stellten sich das Bündnis Freie Bildung, Wikimedia Deutschland e.V. und edu-sharing Network e.V. im Frühjahr 2020 als sie gemeinschaftlich WirLernenOnline (WLO), eine Suchmaschine und Mitmach-Plattform für freie und offene Bildungsinhalte (OER) initiierten. Das Projekt funktioniert ähnlich wie Wikipedia: Alle können beitragen und alle profitieren davon.

Das Fachportal für Spanisch ist eins von inzwischen fast dreißig Portalen, das im vergangenen Jahr gewachsen und gediehen ist. Dort werden nicht nur Inhalte für den Präsenzunterricht, den Online-Unterricht oder das hybride Klassenzimmer gebündelt, sondern auch Materialien zum Selbstlernen und zahlreiche praktische Tools. Neben der Fachportalseite, auf der aktuelle Themen und fachspezifische Informationen nach Schwerpunkten abbildet werden, gibt es den sogenannten Themenbaum, der sich an den Rahmenlehrplänen für das Fach Spanisch orientiert und in den die Inhalte einsortiert sind. In diesem Workshop soll zum einen das Fachportal vorgestellt werden und aufgezeigt werden, wie die Inhalte in unterschiedlichsten Unterrichtsszenarien nutzbar sind; zum anderen sollen Mitmachmöglichkeiten veranschaulicht und exemplarisch mit den Teilnehmer*innen umgesetzt werden.

11.03.2022, 12:10-12:45, taller (35 min.)

FLIP Spanisch: diseño, práctica y evaluación de cursos híbridos de ELE, Rosaura López Madrigal

Lengua principal de la presentación: español

Grupo(s) principal(es): profesorado universitario, profesorado de academias y "Volkshochschulen"

Sección - *Sektion* 1: Reencuentros digitales en el aula

Hoy más que nunca, la tendencia de los centros educativos es mantenerse como un espacio social y, a la vez, adaptarse al mundo digital. La pandemia de la covid-19 ha acelerado esta realidad y ha planteado tanto a centros como a docentes y estudiantes el desafío de adaptarse a ella de la mejor forma.

En este taller trabajaremos cómo adaptarnos a esta nueva realidad mediante el planteamiento, el diseño, la puesta en práctica y la evaluación de un curso híbrido de ELE. Para ello, se partirá del modelo de FLIP Spanisch, un proyecto innovador y flexible de creación e implementación de cursos híbridos A1.2-C1.2 en el marco de la Universidad Ludwig Maximilian de Múnich entre 2017 y 2022.

FLIP Spanisch se basa en tres principios: innovación didáctica, interacción híbrida entre alumnos y alumno-profesor, y sostenibilidad. El grupo objetivo son estudiantes de grado, máster y doctorado procedentes de distintas áreas de conocimiento. Con un enfoque orientado a la acción, FLIP Spanisch está dividido en cinco unidades didácticas, cada una de las cuales gira en torno a un contexto comunicativo, en el cual se trabajan los contenidos gramaticales, léxicos y socioculturales correspondientes.

En FLIP Spanisch se alternan fases en línea con fases presenciales. En las primeras, los estudiantes adquieren los conocimientos básicos a un ritmo individual y flexible mediante vídeos explicativos, pódcast, ejercicios interactivos con retroalimentación inmediata y foros. Para la creación de los contenidos se utilizaron la plataforma Moodle y los programas H5P.org, Learningapps.com, Quizlet, Kahoot y Padlet. En la fase presencial, se trabaja la comunicación escrita y oral mediante juegos y simulaciones.

11.03.2022, 14:00-15:15, Workshop (75 min.)

Förderung digitaler Bildung: Programmieren im Spanischunterricht, Jennifer Wengler (Westermann)

(Haupt-)Sprache des Beitrags: deutsch

Zielgruppen: Lehrkräfte der Primarstufe, Lehrkräfte der Sekundarstufe, Hochschullehrkräfte, Lehrkräfte an Sprachschulen und Volkshochschulen

Der moderne Spanischunterricht muss ein Ort der Förderung digitaler Bildung sein. Digitale Bildung bedeutet u.a., dass Lernende kritisch-reflexiv mit medialen Welten umgehen können und ihre kulturellen, wirtschaftlichen und politischen Implikationen verstehen. Damit hängt grundlegend ein technisch-informatisches Verständnis zusammen. Neben der Förderung instrumenteller und kritisch-reflexiver Medienkompetenz kann der Spanischunterricht auch einen Beitrag zur Förderung informatischer Kompetenz leisten, die als Grundvoraussetzung der digitalen Bildung gilt. Dies wird möglich, indem Lernende im Spanischunterricht eigene (Sprachlern)Programme und -spiele schreiben. Lernende erkennen, dass Coding nicht trocken, sondern lebensweltrelevant ist, sich mit (fremd-)sprachlichen, landeskundlichen und literarischen Themen verknüpfen lässt und zudem ein äußerst kreativer und sozialer Schaffensprozess zugrunde liegt. Die Schüler*innen erleben so digitale Selbstwirksamkeit und durch schnelle Erfolge entwickeln sie Selbstvertrauen in

Sección - *Sektion* 1: Reencuentros digitales en el aula

Bezug auf informatische Systeme. Programmieren im Spanischunterricht kann besonders für Mädchen ein sicherer Ort des fachlich gebundenen Ausprobierens und ein Sprungbrett in die Welt der Informatik und MINT-Berufe sein. Es trägt dazu bei, festgefahrene Rollenbilder aufzubrechen und Genderstereotype abzubauen. Darüber hinaus können weniger sprachenauffine Schüler*innen für den Spanischunterricht begeistert werden, wenn er technisch-naturwissenschaftliche Aspekte stärker berücksichtigt und sie ihre (technischen) Fähig- und Fertigkeiten auch dort einbringen können. Weder die Auseinandersetzung mit Technik noch die Beschäftigung mit der Fremdsprache werden so als Einbahnstraße empfunden, sondern gehen Hand in Hand und bereichern sich gegenseitig.

Im Workshop erfahren die Teilnehmenden die Potenziale des Programmierens für den Spanischunterricht und erlernen anhand von Aufgabenbeispielen aus dem Lehrwerk Puente al Español das Coden mit der visuellen Programmiersprache Scratch.

12.03.2022, 10:00-11:00, Vortrag (60 min.)

Lernwirksame Projektarbeit mit Lehrwerk und Tablet – Blended Learning im Spanischunterricht, Alexander Gropper (Cornelsen)

(Haupt-)Sprache des Beitrags: deutsch

Zielgruppe(n): Lehrkräfte der Sekundarstufe

Ein zeitgemäßer Spanischunterricht steht für die Mischung verschiedener Lernformen sowohl in analogen als auch in eLearning-Phasen. Diese Flexibilität von Unterricht schafft große Möglichkeiten für die Differenzierung und Individualisierung von Lernprozessen und für das Handeln in spanischsprachigen Kommunikationssituationen aller Art.

Mit dem Ziel der Anbahnung der 21st Century Skills (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken – "4K-Modell"), werden unterrichtspraktische Vorschläge unterschiedlicher Jahrgangsstufen vorgestellt, die einen zeitgemäßen, lernwirksamen und aufgabenorientierten Spanischunterricht in den Fokus stellen und die auch aus der Lehrwerksarbeit im Anfängerunterricht erwachsen können.

12.03.2022, 14:00-15:15, Workshop (75 min.)

El/la profe en la pantalla – ganz einfach Lernvideos für meine Klasse produzieren und in kompetenzorientierte Lernszenarien einbinden, Birgit Deppermann (Cornelsen)

(Haupt-)Sprache des Beitrags: deutsch

Zielgruppe: Lehrkräfte der Sekundarstufe

Von Schüler*innen werden sie zur Wiederholung genutzt, während des Distanzunterrichts wurden sie häufig fester Bestandteil der Aufgaben für das Lernen zu Hause: Lernvideos, in denen private oder kommerzielle Anbieter*innen vor allem sprachliche Inhalte erläutern.

Sección - *Sektion* 1: Reencuentros digitales en el aula

Im Präsenzunterricht können Lernvideos dazu genutzt werden, den Unterricht im Klassenraum vorzuentlasten, so dass hier mehr Zeit für das vertiefte Arbeiten zur Verfügung steht: Das Konzept der *clase invertida*. Dazu kann ich vorhandene Lernvideos nutzen, die aber oft nicht genau auf die Bedürfnisse (Vokabelkenntnisse, gewohnte Darstellung usw.) meiner Klasse zugeschnitten sind. Wenn Videos nur angeschaut werden, besteht zudem das Risiko einer Verständnisillusion: Die Schüler*innen haben das Gefühl, das Vorgestellte verstanden zu haben, können es aber nicht reproduzieren, geschweige denn anwenden. Das Wissen aus den Videos muss zudem im folgenden Unterricht produktiv aufgegriffen werden.

In dem hier vorgestellten Ansatz, der auch in die Lehrwerksarbeit eingebettet werden kann, werden die Videos selbst produziert und in eine Verständnisüberprüfung und Übungsphase eingebettet, und zudem mit der folgenden Präsenzphase sinnvoll verknüpft, z.B. durch eine komplexe Lernaufgabe. Ich stelle die Planungsschritte sowie Kriterien für ein gelungenes Lernvideo vor, und zeige wie dies technisch mit Hilfe von kostenlosen Tools einfach umgesetzt werden kann.

12.03.2022, 15:30-16:30, ponencia (60 min.)

¿Inmersión lingüística virtual? El uso de la realidad virtual y los entornos 360 grados en clase de lengua extranjera, Prof. Dr. Kathleen Plötner (Universität Potsdam)

Lengua principal de la presentación: español

Grupo(s) principal(es): profesorado de Primaria/Secundaria, profesorado universitario, profesorado de academias y "Volkshochschulen"

A la luz de los primeros resultados obtenidos a través del proyecto FoLD ("Forschen | Lernen digital") de la Universidad de Potsdam, iniciado en octubre de 2019, en esta ponencia se expondrá y analizará el potencial y las limitaciones del aprendizaje de lenguas basado en la realidad virtual. Para ello se profundizará, primeramente, en el concepto de Realidad Virtual, para después contrastarlo con los de Realidad Aumentada y Realidad Mixta (así como con otros como la Realidad Virtual Social). Posteriormente se presentarán algunas posibilidades de aplicación ("La clase en realidad virtual" y "La cocina intercultural") y los primeros resultados obtenidos a partir de cuestionarios a estudiantes acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante realidad virtual y 360 grados. Finalmente, la ponencia se centrará en conocer el grado de inmersión alcanzado para las variables analizadas, así como también en la valoración realizada por parte de los estudiantes en cuanto al impacto experimentado en el proceso de aprendizaje. Además, la segunda parte de la ponencia nos brinda la oportunidad de analizar, comentar y experimentar en primera persona posibles usos de esta tecnología para las escuelas.