

Vorüberlegungen

1. Die nachfolgenden Ausführungen zum „digitalen Lernen“ haben vorläufigen Charakter, da sich erst in der Praxis (und mit einigen Jahren Erfahrung) erweisen wird, welche Apps/Webtools, Unterrichtsmodule und –projekte praktikabel sind und einen tatsächlichen „Mehrwert“ für den Unterricht und den Lernerfolg der Schülerinnen und Schüler¹ bedeuten.
2. Der Schwerpunkt der Einführung „digitaler Inhalte und Methoden“ liegt zunächst auf der Sek. I (ab Jg. 7), da zum derzeitigen Zeitpunkt (Stand: Schuljahr 2022/23) nur die SuS der Jahrgänge 7-9 über eigene Endgeräte im Unterricht verfüge.
In den anderen Jgs.-stufen muss sich die „digitale Arbeit“ vorläufig auf einzelne Projekte beschränken, die – zwangsläufig – verstärkt auch in die häusliche Arbeit verlegt werden, wo die SuS mit ihren privaten Endgeräten arbeiten sollen/müssen.
3. Die zukünftige Arbeit mit der „Niedersächsischen Bildungscloud“ wird den unterrichtlichen Alltag langfristig und grundlegend verändern. Auf eine explizite Bezugnahme auf die digitalen Lern- und Arbeitsumgebungen, die die Cloud ermöglicht, wird an dieser Stelle verzichtet.

Apps und Webtools: allgemeine Übersicht²

Lehr- und Lernformate ³	App/Webtool	Beispiele
Comics	Pixton, Comic Life 3, Make Beliefs Comix	z.B. Umgestaltung einer Kurzgeschichte/eines Textauszuges; Erstellung eines eigenen Comics zu vielfältigen Themen, z.B. „Mi vida dentro de 20 años“ etc.
Digitales Storytelling	Adobe Spark Video	„Powerpoint-Präsentation [inkl. Ton]“ zu allen erdenklichen Themen, z.B. „Mi rutina diaria“, „Un cuento de hadas“ etc.
eBook	Book Creator (inkl. Browser Chrome als Webtool)	z.B. interaktive Reiseführer zu Städten/Regionen, digitale Sammlung von spanischen Rezepten, lektürebegleitendes „Lesetagebuch“ [inkl. Soundfiles] etc.
Erklär-Videos	Explain Everything, Explainity, PowToon	zu allen erdenklichen thematischen Inhalten oder grammatischen Phänomenen, z.B. „El valor del agua en España“, „ser y estar“ etc.
Green-Screen-Videos	Green Screen by Do Ink	Videos zu allen erdenklichen Themen, bei denen der Hintergrund thematisch angepasst wird, z.B. eine fiktive Nachrichtensendung, ein fiktiver Wetterbericht etc.
Infographiken	Easel.ly, Adobe Spark Post, Canva	zu allen erdenklichen Themen, z.B. „Los jóvenes y los nuevos medios de comunicación“, „Cuidar el medio ambiente“ etc.
Internetseiten	Adobe Spark Page	interaktive Internetseiten [inkl. Soundfiles] zu allen erdenklichen Themen, z.B. „Principales productos de exportación en España“, „La dictadura en Argentina“ etc.

¹ im Folgenden: SuS

² Die hier aufgeführten Apps/Webtools verstehen sich lediglich als mögliche Auswahl und aktuelles „Schlaglicht“ auf einen immensen Markt, der sich auch fortlaufend verändert. Bevorzugt werden Apps/Webtools, die mit den im Unterricht verwendeten iPads kompatibel sind.

Lizenzfreie Bilder, Icons etc. für die einzelnen Formate finden sich z.B. bei Pixabay, Freepik, Flickr, Wikimedia Commons, Openclipart etc.

Lizenzfreie Geräusche finden sich z.B. bei audiyou.

³ in alphabetischer Reihenfolge

Fachgruppe Spanisch: Curriculare Ergänzungen zum Thema „Digitales Lernen“ für Jg. 11 fortgeführt – Stand: August 2022

Interaktive Sprachlernprogramme und Übungen (Vokabeln, Grammatik etc.)	Quizlet, Duolingo, Memrise, LearningApps, H5P	sowohl zum Selbstlernen für SuS geeignet als auch zur Erstellung von interaktiven Arbeitsblättern, Kreuzworträtseln
Kollaboratives Schreiben	Etherpad	kollaborative Bearbeitung von Texten (inkl. Chatfunktion), z.B. für Schreibkonferenzen
Lernquiz	Kahoot	interaktive Lernquiz zu allen erdenklichen Themen
FaceTime	Live-Chat, Videokonferenzen etc.	Direktkontakt zu Muttersprachlern, z.B. im Rahmen des Austausches
Mind-Map	XMind, Simple Mind, Mindmeister	zu allen erdenklichen Themen, z.B. „Mi familia y yo“, „Las vacaciones de verano“ etc.
Podcast	GarageBand, Voice Record Pro; audacity zur weiteren Bearbeitung	zu allen erdenklichen Themen, z.B. „El colegio del futuro“, „Características típicas de nuestra generación“ etc.
Poster	Thinglink	interaktive Poster zu allen erdenklichen Themen, z.B. „El reino de los mayas“, „Línea temporal: La transición española“ etc.
Satelliten- und Luftbilder	Google Maps, Google Earth	z.B. virtuelle Wegbeschreibungen und Stadtbesuche etc.
Virtual-Reality-Produkte	CoSpaces Edu	virtuelle Rundgänge und Touren, interaktives Storytelling, z.B. „Mi habitación ideal“, „Las ciudades del futuro“ etc.
Videos (allgemein)	iMovie, Magisto, Vlogit	zu allen erdenklichen Themen, z.B. „Mi instituto“, „El acoso escolar“, Fortführung einer Texthandlung etc.

Jahrgangsstufe 11 (2. FS, fortgeführt)		
Thema/ Unterrichtsein- heit ⁴	Kompetenzstufe/Kompetenz ⁵ Die SuS...	Konkretes Beispiel
Modul 2 (Lek. 3): “El Nuevo Mun- do”	<p>3.1.1 – führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch.</p> <p>3.2.2 – beteiligen sich an gesellschaftlichen Debatten und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.</p> <p>3.3.4 – geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p> <p>3.6.1 – beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wertvorstellungen.</p> <p>3.2.1 – verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmedien zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.</p> <p>3.5.2 – beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • “Un muro en una red social”: Die SuS erstellen fiktive Profile in sozialen Netzwerken von berühmten Persönlichkeiten der mexikanischen Geschichte (z.B. <i>Hernán Cortés, La Malinche, Moctezuma</i>, etc.). • “Vivir en una megalópolis”: Die SuS setzen sich anhand von Satelliten- und Luftbildern mit dem Leben in einer Megacity auseinander. • “El Nuevo Mundo ayer y hoy”: Die SuS erstellen in Kleingruppen kurze Erklärvideos zu verschiedenen Themenbereichen (z.B. ein historisches Ereignis, ein landestypischer Feiertag, eine berühmte Persönlichkeit, eine Facette des heutigen Mexikos etc.).
	<p>3.1.1 – führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch.</p> <p>3.1.3 – bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.</p> <p>3.2.4 – kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p> <p>3.3.1 – setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.</p> <p>3.3.4 – geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p>	
Modul 3 (Lek. 4): Un paseo por los Andes	<p>3.1.1 – führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch.</p> <p>3.1.3 – bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.</p> <p>3.1.1 – führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch.</p> <p>3.1.3 – bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.</p> <p>3.2.4 – kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</p> <p>3.3.1 – setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.</p> <p>3.3.4 – geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p> <p>3.6.1 – beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wertvorstellungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • “La región de los Andes”: Die SuS erstellen eine digitale Mind-Map mit Basisinformationen zu unterschiedlichen Themenbereichen (<i>geografía, paisaje, habitantes, cultura</i>, etc.). • “Diversidad de lenguas”: Die SuS erarbeiten in Kleingruppen PP-gestützte Kurzvorträge über verschiedene indigene Sprachen (und Kulturen) in Lateinamerika und deren Darstellung im Internet

⁴ Die Verweise beziehen sich auf den 5. Band „Paso a nivel“ des Lehrwerks „¡Vamos! ¡Adelante!“

⁵ Die Kompetenzstufen und Kompetenzen orientieren sich am Niedersächsischen „Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemein bildenden Schule“.

<p>Module 4 und 5: Bearbeitung einer literarischen Ganzschrift (evtl. inkl. Verfilmung) und längerfristi- ges Projekt</p>	<p>3.2.4 – kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen. 3.3.1 – setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess. 3.3.3 – wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte. 3.3.5 – berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen. 3.3.4 – geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p>	<p>• Die SuS erstellen in Kleingruppen ein digitales (Langzeit) Produkt → in Abhängigkeit von der jeweils gewählten Ganzschrift, z.B. in Form</p> <ul style="list-style-type: none">a) einer Slide-/Diashow mit Ton (= digitales Storytelling, auch als PPP möglich)b) eines Kurzfilms,c) eines Podcast,d) eines digitalen Comics,e) eines digitalen Fotoromansf) etc.
--	--	--