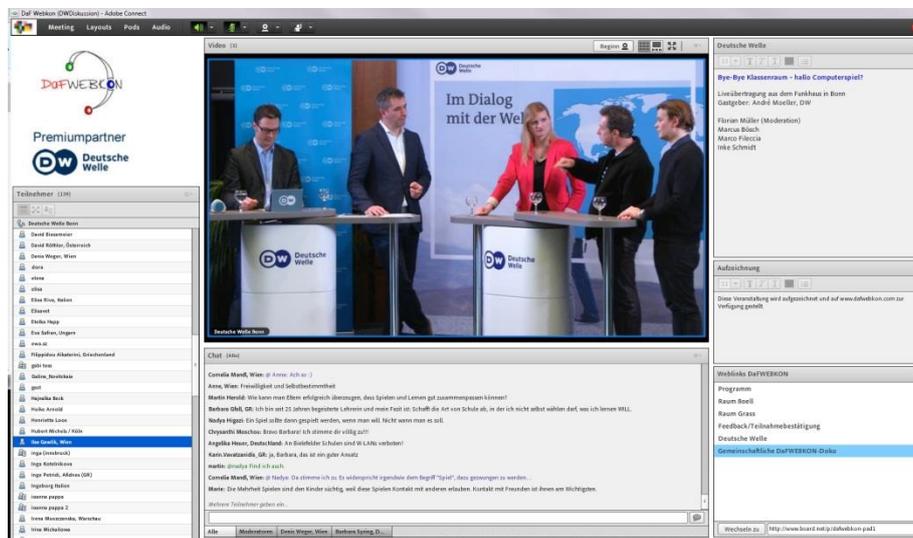


4. DaF WEBKON 2015

Deutsch spielerisch gestalten
6.-8. März 2015

Das war die 4. DaF WEBKON 2015! 6.-8. März 2015



Ergebnisbroschüre und Aufzeichnungen

Version 1-4-2015

Webseite: <http://www.dafwebkon.com>

Programm: <http://bit.ly/dafwebkon15>

Twitter @dafwebkon #dafwebkon

Facebook: <http://www.facebook.com/DafWebKon>

Inhalt

Inhalt.....	2
Sponsoren.....	4
Konferenzprogramm - Überblick.....	7
Sonntag, 1. März 2015.....	7
Freitag, 6. März 2015.....	7
Samstag, 7. März 2015 - Überblick.....	8
Sonntag, 8. März 2015 - Überblick	10
Detailprogramm	12
Empfang für Vortragende, ModeratorInnen und Sponsoren	12
Eröffnung der DaFWEBKON und Grußadresse IDV	12
PLENARVORTRAG: Woessner/Jaeglin: Virtueller Austausch mit Avataren: Eine andere Welt/Une_autre_monde.....	13
PLENARVORTRAG: Schmaus: Deutsch für Wirtschaft und Beruf - als Serious Game.....	14
PLENARVORTRAG: Schneider: Der Klanggarten in Second Life - Lernen mit allen Sinnen.....	15
Offenes Mikrofon: Meine Erfahrungen mit Spielen	15
Retelj: Spielerisch und individuell Wortschatz lernen.....	15
Jurgeleit: Classcraft.....	16
Chardaloupa / Joesalu: Eine DaF-Schule im WEB fasziniert! Auch spielerisch!	16
ERÖFFNUNG Willkommen am Tag 2 der Konferenz	17
PLENARVORTRAG: Gabriel: Zocken für die Bildung Mobiles Lernen. Grundlagen, Kontexte und didaktische Optionen	17
PLENARVORTRAG: Pihkala-Posti: Deutsch lernen beim Computerspielen oder Spielen beim computerunterstützten Sprachen lernen? Beispiel Minecraft und CityCompass.....	18
Offenes Mikrofon: Meine Erfahrungen mit Spielen	18
SYMPOSIUM Game Based Learning am Goethe-Institut	18
PLENARVORTRAG: Bösch: Fünf Gründe, warum Games den Bildungssektor umkrepeln	20
DISKUSSION: Podiumsdiskussion: Bye-Bye Klassenraum - hallo Computerspiel?	21
PLENARVORTRAG : Schmidt: Game inside? - Evaluation von digitalen Spielen zum Fremdsprachenlernen	22
Hägi: Der wahre Walter: Spiel, Landeskunde, Didaktik.....	23
Moschou: Monster im Klassenzimmer - Clasdojo im Deutschunterricht	23
Beck: Fremdsprachen spielend lehren und lernen.....	24

Anyidoho: Lernen in Einklang mit Vergnügen: Multimediale Spiele im Deutschunterricht	24
Mitmach-Workshop: Sprachspiele im Märchenland!	25
PLENUM: Preisverleihung 3. Videowettbewerb.....	26
Fleming: Language perfect	26
Gasber: Technologiegestützte Gamification-Elemente im Sprachunterricht	27
Hägi/Jarofski/Topalovic: "Averno" - das schnelle Grammatikspiel.....	27
Riechert: Perspektiven für die Weiterbildung im Europäischen Programm Erasmus+	28
Gupta: Spaß mit Karriere mit MINT.....	29
Ndao: Deutschunterricht mit großen Lerngruppen im Senegal.....	30
PLENUM: Podiumsdiskussion: In 80 Minuten um die Welt – Deutschlehrerausbildung international	30
Kurzpräsentationen von Verbänden	32
Limbach: Der Germanistenverband Andalusiens (AGA)	32
Satur: AMPA - der marokkanische Deutschlehrerverband	32
Ndiaye/Ndao: Der Senegalesische Deutschlehrerverband (A.P.A.S.)	33
Richter: Der ABraPA stellt sich vor (Brasiliens Dachverband)	33
PLENARVORTRAG: Feld-Knapp: Deutschlehrerausbildung am Beispiel Ungarn	34
PLENUM: Abschluss und Ausblick DaFWEBKON	34
Kennenlern-Treff für IDV-Arbeitstreffen in Lübeck 27.07.-01.08.2015	35
ModeratorInnen und Mitarbeiterinnen	36
Rückmeldungen zur DaFWEBKON 2015.....	38
Zur Befragung	38
Gesamteindruck	38
Bewertung der Vortragenden und Praxisrelevanz	39
Organisation	39
Möglichkeit, Kontakte zu knüpfen	40
Geografische und Zeitliche Verteilung	40
Rückmeldungen im Freitext	41
Organisation	42

Sponsoren

Wir danken unseren Sponsoren und Ausstellern für ihre Unterstützung

<p>Premiumsponsor:</p>	<p>Die Deutsche Welle ist der Auslandsrundfunk Deutschlands. Sie verbreitet weltweit journalistische Angebote – multimedial und in 30 Sprachen. Dazu gehören auch Programme zur Förderung der deutschen Sprache und Kultur. Die Redaktion Sprachkurse erstellt multimediale Lernangebote für alle Niveaustufen. Von didaktisch aufbereiteten Nachrichten über eine Telenovela für Deutschlerner bis hin zu Communities auf Facebook und Twitter: Wir entwickeln neue Formate und nutzen aktuelle Medien, um Menschen weltweit für die deutsche Sprache zu begeistern. Lehrerinnen und Lehrern stellen wir eine Vielfalt an Unterrichtsmaterialien zur Verfügung. Das Angebot der DW ist kostenlos und kann vor allem im Abo als Podcast jederzeit und überall genutzt werden.</p>
	<p>Classcraft ist ein kostenloses Online-Rollenspiel, das Lehrer und Schüler gemeinsam im Unterricht spielen. Classcraft funktioniert, weil es:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Die Motivation der Schülerinnen und Schüler</i> durch echte Risiken und Belohnungen erhöht. • <i>Sinnvolle Zusammenarbeit lehrt</i>, indem die Schülerinnen und Schüler in Teams arbeiten und nur gemeinsam erfolgreich sein können. • <i>Das Verhalten im Unterricht verbessert</i>, indem der Unterricht zum Spiel gemacht wird und das Lernen unterhaltsam wird! <p>Ändern Sie nicht Ihr Unterrichtsmaterial, optimieren Sie, wie Sie unterrichten.</p>
	<p>Cornelsen</p> <p>Seit über 60 Jahren ist Cornelsen zu Hause in der Welt des Lernens. Mit Bildungsmedien und Schulungsangeboten sorgen wir für optimale Voraussetzungen, Wissen und Kompetenzen zu vermitteln. Dabei unterstützen wir die, die Tag für Tag im Bereich Deutsch als Fremdsprache ihr Bestes geben.</p>

	<p>Deutsche Auslandsgesellschaft e.V. – Die Hauptaufgabe der Deutschen Auslandsgesellschaft e.V. mit Sitz in Lübeck besteht in der Organisation und Durchführung von Fortbildungen für Deutschlehrkräfte aus Nord- und Nordosteuropa.</p>
	<p>www.klett-sprachen.de bietet alles, was Ihre Unterrichtsvorbereitung so einfach wie möglich macht. Hier finden Sie alle Materialien von Ernst Klett Sprachen und Klett-Langenscheidt: Kursmaterialien für die Erwachsenenbildung und Zusatzmaterialien für allgemeinbildende Schulen.</p>
	<p>Kultur und Sprache ist ein Referat im österreichischen Bundesministerium für Bildung und Frauen mit der Hauptaufgabe, Fortbildungsveranstaltungen für nicht-deutschsprachige GermanistInnen und DeutschlehrerInnen in Österreich und weltweit durchzuführen.</p>
	<p>Sprachen lernen mit LinguaTV ist einfach, schnell und effizient. LinguaTV bietet Ihnen viele interessante Lernvideos und eine weltweite Sprachlern-Community. LinguaTV wurde 2006 von Sandra Gasber und Philip Gienandt gegründet, um eine neue und faszinierende Idee zu verwirklichen: Die Kombination von Lernvideos mit einer weltweiten Community zum Sprachenlernen. Ein simples, aber erfolgreiches Konzept, umgesetzt in Zusammenarbeit mit erfahrenen Sprachtrainern, Mediendidaktikern, Internetspezialisten, Filmemachern und Schauspielern.</p>
	<p>Narr Verlag – Seit über 40 Jahren ist der Gunter Narr Verlag, Tübingen, eine feste Größe unter den internationalen Wissenschaftsverlagen. Publiziert werden Lehrbücher, Zeitschriften, Sammelbände und Monographien aus den verschiedenen Philologien, die Bereiche Germanistik und Fremdsprachendidaktik/DaF/DaZ bilden Schwerpunkte des Programms.</p>

	<p>Das Bundeszentrum Onlinecampus Virtuelle Pädagogische Hochschule in Österreich unterstützt Ihre Fort- und Weiterbildung mit Selbstlernmaterialien und kooperativen Lernangeboten und ermöglicht Ihnen den Austausch mit Kolleg/innen im gemeinsamen virtuellen Lernraum.</p>
	<p>Das ÖSD -Österreichische Sprachdiplom ist ein zentrales, kursunabhängiges Prüfungssystem, in dem Prüfungen nach einheitlichen Maßstäben durchgeführt und bewertet werden. Die Prüfungen orientieren sich an den Niveau-beschreibungen des „Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen“ (GER) und an „Profile deutsch“. Das ÖSD versteht sich als ein kommunikativ orientiertes Prüfungssystem mit dem Ziel, fremdsprachliche Kompetenz im Hinblick auf reale Verwendungssituationen zu überprüfen. Das ÖSD geht von einer plurizentrischen Sprachauffassung aus: Die Standard-varietäten der deutschsprachigen Länder Österreich, Deutschland und der Schweiz werden als gleichberechtigt betrachtet und entsprechend berücksichtigt.</p>
	<p>ZUM – Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V. Ziel des Vereins ist die Nutzbarmachung des Internets als Lern- und Lehrhilfe für alle Schulformen und für außerschulische Bildungsarbeit im deutschsprachigen Raum.</p>
<p>Weitere Unterstützer:</p>	

Konferenzprogramm - Überblick

Sonntag, 1. März 2015

GMT+1	Typ	Inhalt
So, 18:00 - 19:00 GMT+1 1Fr.	Eröffnung	Empfang für Vortragende und Moderatorinnen und Moderatoren Kennenlernen und Austausch U. Magnes: Mozart würfeln statt Mozartkugel(n). Hält fit und schlank :) Moderation: Angelika Güttl-Strahlhofer Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p1wtvj0ozwm/ Raum Böll

Freitag, 6. März 2015

GMT+1	Typ	Inhalt
Fr. 16:00 - 17:00 GMT+1	Eröffnung	Eröffnung der DaFWEBKON2015 und Grußadresse IDV Angelika Güttl-Strahlhofer; Heike Philp; Nadja Blust und der Schatzmeister des IDV, Benjamin Hedzic Raum DaFWEBKON Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p6nbw21enmc/
Fr. 17:00 - 17:30 GMT+1	Plenarvortrag	Virtueller Austausch mit Avataren: Eine andere Welt/Une autre monde Christophe Jaeglin/Stephanie Wössner DaFWEBKON / Moderation: Mirjam Blazevic (CRO) Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p4c12js2cjo/
	Pause	
Fr. 18:00 - 18:45 GMT+1	Plenarvortrag	Deutsch für Wirtschaft und Beruf - als Serious Game S. Schmaus/Deutsche Welle Raum DaFWEBKON / Moderation: Mirjam Blazevic (CRO) Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p5t77ljby09/
Fr. 18:45 - 19:15 GMT+1	Plenarvortrag	Der Klanggarten in Second Life - Lernen mit allen Sinnen Christel Schneider Raum DaFWEBKON / Moderation: Heike Philp Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p6j2rc2mt98/
Fr. 19:15 - 20:00 GMT+1	TNaktivität	Offenes Mikrofon: Meine Erfahrungen mit Spielen Raum DaFWEBKON / Moderation: Heike Philp/Angelika Güttl-Strahlhofer Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p8pexc5ylr3/ Google docs für Text mit vielen Ideen zum Spass haben: https://docs.google.com/document/d/1ZzTkCnjocuufm2JPH51DXs07nVuZQs2qkyfpWn1yf14/edit
	Pause	

<u>Fr.</u> <u>20:30</u> - <u>22:00</u> <u>GMT+1</u>	Parallele Veranstaltungen	<i>Integration von Spielen in der Unterrichtspraxis 1</i> Moderation: Andrea Stangl (AUT) <u>Raum Böll</u>	<i>Spielen mit der Klasse</i> Moderation: Susanne Hartmann (AUT) <u>Raum Grass</u>
		<u>Spielerisch und individuell Wortschatz lernen</u> Andreja RETELJ (SLO) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p3nxb54umzq/	<u>Eine DaF-Schule im WEB fasziniert! Auch spielerisch!</u> Chardaloupa (GR)/Joosalu (EE) in Raum Boell
		<u>Eine DaF-Schule im WEB fasziniert! Auch spielerisch!</u> Chardaloupa (GR)/Joosalu (EE) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p7pytz1c5ak/	<u>Wir basteln unsere eigene Sprache (Mitmach-Workshop)</u> Michael Karjalainen-Dräger (AUT) wegen Krankheit abgesagt
		<u>Classcraft</u> Daniel Jurgeleit (D) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p8v33mybry9/	<u>Wir basteln unsere eigene Sprache (Mitmach-Workshop)</u> Michael Karjalainen-Dräger (AUT) wegen Krankheit abgesagt

Samstag, 7. März 2015 - Überblick

GMT+1	Typ	Inhalt
<u>Sa.</u> <u>9:00-</u> <u>9:30</u> <u>GMT+1</u>	Eröffnung	<u>Willkommen am Tag 2 der Konferenz</u> Sandra Reisenleutner: Zusammenfassung des ersten Tages der DaFWEBKON Mareike Hachemer: "Global Teacher Prize" ein internationaler Lehrpreis Moderation: Angelika Güttl-Strahlhofer; <u>Raum DaFWEBKON</u> Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p62rr8dlogo/
<u>Sa.</u> <u>9:30</u> - <u>10:15</u> <u>GMT+1</u>	Plenar-Vortrag	<u>Zocken für die Bildung Mobiles Lernen. Grundlagen, Kontexte und didaktische Optionen:</u> Sonja Gabriel (KPH Wien- Krems/AUT) <u>Raum DaFWEBKON</u> / Moderation: Justyna Sobota (PL)/Alet Conradie(RSA) Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p8uqc8sm7j0/
<u>Sa.</u> <u>10:15</u> - <u>11:00</u> <u>GMT+1</u>	Plenar-vortrag	<u>Deutsch lernen beim Computerspielen oder Spielen beim computergestützten Sprachenlernen ? Beispiel Minecraft und CityCompass</u> Laura Pihkala-Posti (Universität Tampere /FIN) <u>Raum DaFWEBKON</u> / Moderation: Justyna Sobota(PL)/Alet Conradie(RSA) Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p74p6cx0rz0/
<u>Sa</u> <u>11:00</u> -	TNaktivität	<u>Offenes Mikrofon: Meine Erfahrungen mit Spielen</u> <u>Raum DaFWEBKON</u> / Moderation: Justyna Sobota(PL)/Alet Conradie(RSA) Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p48u80m5nxt/

11:45 GMT+1		Google docs für Text mit vielen Ideen zum Spass haben: https://docs.google.com/document/d/1ZzTkCnjocuufm2JPH51DXs07nVuZQs2qkyfWn1yf14/edit				
	Pause					
Sa. 13:00 - 15:00 GMT+1	Symposium	Gamebased Learning am Goethe-Institut Konstantin Mitgutsch: Deutsch spielen ... Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p3rgxq7h41d/ Matthias Jakus: Lern Deutsch - Die Stadt der Wörter. Ein soziales Spiel für DaF-Anfänger Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p8m82sun3aj/ Joachim Quandt: German is not a bug, it's a feature - Was können für DaF entwickelte Spiele leisten? Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p3ub0vl0ju1/ Kathrin Hahn: Serious Play - Spieleapps im DaF-Unterricht Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p51juwj3tvw/ Raum DaFWEBKON / Moderation: Angelika Güttl-Strahlhofer (AUT)				
	Pause					
Sa. 16:00 - 17:00 GMT+1	Plenarvortrag	Fünf Gründe, warum Games den Bildungssektor umkremeln Marcus Bösch (D) Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p2sqd5e05b0/ Raum DaFWEBKON / Moderation: Denis Weger (AUT)				
Sa. 17:00 - 18:00 GMT+ 1	Diskussion	Podiumsdiskussion: Bye-Bye Klassenraum - hallo Computerspiel? Moderation: Florian Müller/Deutsche Welle Marcus Bösch, Game Designer Inke Schmidt, Wissenschaftlerin Marco Fileccia, Lehrer und Medienpädagoge Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p4o2xy5sjqh/				
	Pause					
Sa. 18:30 - 19:00 GMT+ 1	Plenarvortrag	Game inside? - Evaluation von digitalen Spielen zum Fremdsprachenlernen Inke Schmidt (D) / Moderation: Denis Weger (AUT) Raum DaFWEBKON Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p2rbbkuuz3i/				
	Pause					
Sa. 19:30 - 20:30 GMT+1	Parallele Veranstaltungen	<table border="1"> <tr> <td><i>Integration von Spielen in der Unterrichtspraxis 3</i> Moderation: Andrea Stangl (AUT) Raum Böll</td> <td><i>Integration von Spielen in der Unterrichtspraxis 4</i> Moderation: Denis Weger (AUT) Raum Grass</td> </tr> <tr> <td>Der wahre Walter: Spiel, Landeskunde, Didaktik Sara Hägi (CH/D) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p7</td> <td>Fremdsprachen spielend lehren und lernen Hajnalka Beck (D) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p4sou2c7ejc/</td> </tr> </table>	<i>Integration von Spielen in der Unterrichtspraxis 3</i> Moderation: Andrea Stangl (AUT) Raum Böll	<i>Integration von Spielen in der Unterrichtspraxis 4</i> Moderation: Denis Weger (AUT) Raum Grass	Der wahre Walter: Spiel, Landeskunde, Didaktik Sara Hägi (CH/D) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p7	Fremdsprachen spielend lehren und lernen Hajnalka Beck (D) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p4sou2c7ejc/
<i>Integration von Spielen in der Unterrichtspraxis 3</i> Moderation: Andrea Stangl (AUT) Raum Böll	<i>Integration von Spielen in der Unterrichtspraxis 4</i> Moderation: Denis Weger (AUT) Raum Grass					
Der wahre Walter: Spiel, Landeskunde, Didaktik Sara Hägi (CH/D) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p7	Fremdsprachen spielend lehren und lernen Hajnalka Beck (D) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p4sou2c7ejc/					

		zw5073s69/	
		Monster im Klassenzimmer - Classdojo im Deutschunterricht Chrysanthi Moschou (D/GR) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p9ov0pq8bzi/	Lernen in Einklang mit Vergnügen:Multimediale Spiele im Deutschunterricht Hayford Anyidoho (GHA) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p4f7x3tdfj9/
		Pause	
Sa. 21:00 - 22:00 GMT+1	TN- Aktivität	Mitmach-Workshop Sprachspiele im Märchenland Najda Blust und Elke Kolodzy Raum DaFWEBKON Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p8proqqenf8/	

Sonntag, 8. März 2015 - Überblick

GMT+1	Typ	Inhalt	
So. 10:00- 10:45 GMT+1	Plenar- vortrag	Preisverleihung 3. Videowettbewerb Nadja Blust, Organisatorin und Sandra Gasber, Lingua TV Raum DaFWEBKON Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p4sc2okfdku/	
		Pause	
So. 11:00- 12:30 GMT+1	Parallele Veranstaltungen	<div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;"> <i>Spiele-Elemente motivieren</i> Raum Böll Moderation: Susanne Hartmann (AUT) </div>	<div style="background-color: #e2efda; padding: 5px;"> <i>Einsichten in DaF</i> Raum Grass Moderation: Martin Herold (D) </div>
		Language perfect Clare Fleming (AUS) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p9mqgd1gcug/	Perspektiven für die Weiterbildung im Europäischen Programm Erasmus+ Rüdiger Riechert (D) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p8jdnwsur8/
		Technologiegestützte Gamification-Elemente im Sprachunterricht Sandra Gasber (D) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p4y08zbgbpq/	Spaß mit Karriere mit MINT Hema Gupta (IND) Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p9iu312xh/
		"Averno" - das schnelle Grammatikspiel Hägi/Jarofski/Topalovic Aufzeichnung:	Deutschunterricht mit großen Lerngruppen im Senegal Malick Ndao (SEN)

		http://lancelot.adobeconnect.com/p4413b2hsxw/	Aufzeichnung vom Die, 3.3.2015: http://lancelot.adobeconnect.com/p39qvxakcga/
	Pause		
So. 13:30-14:50 GMT+1	Diskussion	Podiumsdiskussion: In 80 Minuten um die Welt – Deutschlehrerausbildung international Moderation: Marianne Hepp, Geraldo de Carvalho: Internationaler Deutschlehrerverband Podium: Mohamed Esa, Präsident der AATG - American Association of Teachers of German Larissa Kulpina, Überregionaler Deutschlehrerverband Russland/ Präsidentin des Regionalen Deutschlehrerverbands Chabarowsk Alet Conradie, Präsidentin des Deutschlehrerverbandes im Südlichen Afrika Mohita Migliani, Vertreterin des InDaF, Indischer Deutschlehrerverband Jan Sprenger, Leiter der Lehrerausbildung am Goethe-Institut Hong Kong Raum DaFWEBKON	Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p5fqanwndsj/
So. 15:30-16.00 GMT+1	Kurzpräsentationen	Kurzpräsentation an á 5 Minuten: J.Richter: Der ABraPA stellt sich vor (Brasilien Dachverband) Ndiaye/Ndao: Der Senegalesische Deutschlehrerverband (A.P.A.S.) C. Limbach: Der Germanistenverband Andalusiens (AGA) M.Satour: AMPA - der marokkanische Deutschlehrerverband Raum DaFWEBKON / Moderation: Geraldo de Carvalho (BRA)	Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p4qk9pq00og/
So. 16:00-16:30 GMT+1	Plenum	Deutschlehrerausbildung am Beispiel Ungarn Ilona Feld-Knapp, Ungarn Raum DaFWEBKON / Moderation: Marianne Hepp (ITA)	Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p261nywv86o/
So 16:30-17:00 GMT+1	Plenum	Abschluss und Ausblick DaFWEBKON H.Beck: Meine Highlights der DaFWEBKON 2015 Übergabe von Präsenten an MitarbeiterInnen Zusammenfassung und Ausblick Raum DaFWEBKON / Moderation: Angelika Güttl-Strahlhofer	Aufzeichnung: http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p1bk845dui9/
	Pause		
So. 17:30-18:30 GMT+1		Kennenlern-Treff für IDV-Arbeitstreffen in Lübeck 27.07.-01.08.2015 Nur für Verbandvertreter Gastgeber: IDV Aufzeichnung: http://lancelot.adobeconnect.com/p59pcz5bp22/ Raum Böll / Moderation: Martin Herold	

Detailprogramm

Empfang für Vortragende, ModeratorInnen und Sponsoren

Mrz 1 @ 18:00 -19:00

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p1wtvj0ozwm/>

Gastbeitrag von Ursula Magnes: Mozart würfeln statt Mozartkugel(n). Hält fit und schlank 😊

Nach einer launigen Betrachtung des spielerischen Elementes in Mozarts Werken inklusive Musikbeispiel von der Musikchefin von Radio Stephansdom, einem Wiener Klassikradio und einem Überblick über die DaFWEBKON 2015 sind alle Sponsoren, Vortragenden und ModeratorInnen herzlich eingeladen, sich kennenzulernen und mit einem Glas virtuellen Champagners oder Fruchtsaft auf das Gelingen der DaFWEBKON2015 anzustoßen. Bitte Getränk vor dem Computer bereit halten! Dresscode: informell 😊



Ursula Magnes, Österreich Die gebürtige Kärntnerin Ursula Magnes studierte an der Universität für Musik und darstellende Kunst in Wien Blockflöte und Wiener Oboe. Zahlreiche Konzerte im In- und Ausland sowie Lehrtätigkeit an verschiedenen Institutionen. Nach zweijähriger Tätigkeit als Moderatorin und Musikredakteurin (legendäre Sendereihe Bach 2000) seit 2001 Musikchefin des Wiener Klassiksenders Radio Stephansdom. In dieser Funktion verantwortlich für die Entwicklung unzähliger Formate und Sendereien. Künstlergespräche und

Konzerteinführungen im Rahmen der Salzburger Festspiele, Carinthischer Sommer, Haydn Festspiele Eisenstadt, Festspielhaus St. Pölten, Musik-Festival Grafenegg, Allegro Vivo, Wiener Musikverein, Wiener Konzerthaus und Wiener Staatsoper. Im Herbst 2012 erschien ihr erstes Buch „Angelika Kirchschlager – Liederreisebuch“ (styria premium).Foto: (c) Judith Kovacs

Eröffnung der DaFWEBKON und Grußadresse IDV

Mrz 6 @ 16:00 -17:00

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p6nbw21enmc/>

Die DaFWEBKON-Organisatorinnen geben einen Überblick über das Thema “Deutsch spielerisch gestalten” und die kommende Konferenz.

Im Anschluss wird der Schatzmeister des IDV Benjamin Hedzic einige Grußworte sprechen und die Konferenz eröffnen.



Benjamin Hedzic, Schatzmeister des Internationalen Deutschlehrerverbands/IDV und Leiter des Gymnasiums Obala Sarajevo. Promoviert zur Zeit an der Philosophischen Fakultät Zagreb im Bereich der Glottodidaktik. Sein besonderes Interesse liegt in der Erforschung der Dokimologie und ihrer praktischen Anwendung im DaF-Unterricht.



Heike Philp, ist Gründerin und Geschäftsführerin der let's talk online sprl in Brüssel, technischer Support für Sprachenunterricht und Veranstaltungen in Echtzeit via Internet. Philp ko-initiierte zwei EU geförderte Projekte, LANCELOT 2005-2007 (LANguage learning with CERTified Live Online Teachers) und AVALON 2009-2010 (Access to Virtual and Action learning Live Online), die Kurse für Sprachlehrer für Unterricht in virtuellen Klassenzimmern sowie in virtuellen Welten entwickelten. Ihr neuestes EU Projekt CAMELOT (CreAting Machinima Empowers Live Online Language teaching and learning) geht über Videos in virtuellen Welten (Machinima). Sie initiierte und organisiert einige Onlinekonferenzen (VRT WebCon, DaFWEBKON, SLanguages) und betreibt eine Insel in Second Life.



Angelika Güttl-Strahlhofer, gründete 2006 gemeinsam mit Kollegen die [DaF-Community](#), eine Community in der sich DaF-Lehrende aus aller Welt wöchentlich live-online auf deutsch austauschen und sich über neue Entwicklungen im Internet informieren. Darüber hinaus entwickelt und betreut sie live-online Veranstaltungsformate für unterschiedliche Zielgruppen (Lehrende, Sozialmanager/innen, ...) und ist als Vortragende im Bundeszentrum Onlinecampus "[Virtuellen Pädagogischen Hochschule](#)" in Österreich tätig. Nach Tätigkeiten in der Industrie und an einer Fachhochschule arbeitet sie seit 2003 als selbständige Beraterin und (Online)-Seminarleiterin mit dem Schwerpunkt Einsatz von Internettechnologien für das Arbeiten und Lernen/Lehren



Nadja Blust, arbeitet als Deutschlehrerin seit 1985 in den Schulen mit erweitertem Deutschunterricht in Russland, 11 Jahre als Multiplikatorin des Goethe Instituts Moskau und Multiplikatorin des Deutsch-Russischen Hauses Moskau, Dozentin an der Universität der Völkerfreundschaft, Referentin für die Lehrerfortbildung in Russland. Seit 2010 ist sie eine zertifizierte Live Online Trainerin. Zertifikat "Classroom Virtual Manager" Universität Kiel. OTAvancend zur Zeit. Goethe Institut – Zertifikate Online Kurse 200 Stunden. Durch die Training in der "LANCELOT" Online Schule bekam sie die Möglichkeit, selbständig Online Deutsch für Lerner in der ganzen Welt zu unterrichten. Online Deutschunterricht Unterricht mit Hilfe von Sozial Media. Gründerin des Deutschlehrernetzwerkes deutschonline.

PLENARVORTRAG: Woessner/Jaeglin: Virtueller Austausch mit Avataren: Eine andere Welt/Une autre monde

Mrz 6 @ 17:00 -17:30

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p4c12js2cjo/>

Beim Projekt „Un autre monde / Eine andere Welt“ handelt es sich um einen virtuellen Austausch, in dem sich Schüler aus Deutschland und Frankreich neue Identitäten der jeweils anderen Nationalität erfunden haben (incl. Bild/Avatar, Rollenkarte, mündlicher Selbstvorstellung) und als diese Personen mit Hilfe von Web 2.0-Tools in einem fiktiven europäischen Jugenddorf interagiert. Das Projekt ist prinzipiell übertragbar auf andere Sprachen und Lerngruppen, und es ist angedacht, es langsam auszubauen, um das europäische Dorf mit Leben zu füllen. Es handelt sich hier um ein

Gemeinschaftsprojekt zwischen dem Albeck Gymnasium Sulz und dem Collège Frédéric Hartmann in Munster, Frankreich.



Stephanie Woessner unterrichtet am Gymnasium Englisch und Französisch (ebenso Japanisch an der Volkshochschule), sie ist im Bereich Mediendidaktik sehr aktiv und nimmt auch regelmäßig am Colloque 'Cyber-Langues' teil. Neben ihrem Job als Lehrerin ist sie Edubloggerin und promoviert extern an der Johannes Gutenberg – Universität Mainz über ein Thema im Bereich der (Asian) American Studies, welches auch mit den neuen Medien zu tun hat. Außerdem ist sie Webmaster von diversen Webseiten, u.a. : [petiteprof](#) Mehr zu ihren zahlreichen [Projekten](#).



Christophe Jaeglin unterrichtet Deutsch im Collège von Munster und der Primarschule von Stosswihr (Blog und Moodle Plattform). Darüberhinaus ist er in der Académie de Strasbourg als Lehrerfortbildner aktiv, ist an der Universität von Straßburg als ITC/C2i2e-Referent tätig und wirkt am Internetauftritt des Café Pédagogique als Redakteur für den Bereich Fremdsprachen mit. Er führt einen eigenen Blog mit dem Titel "Enseignant Web 2.0 et Langues", der unter der Webadresse profweb2.blogspot.com zu erreichen ist. Er nimmt seit Jahren am Colloque 'Cyber-Langues' teil und leitet Online-Seminare.

PLENARVORTRAG: Schmaus: Deutsch für Wirtschaft und Beruf - als Serious Game

Mrz 6 @ 18:00 -18:45

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p5t771jby09/>

Deutsche Fachsprache als spannender Krimi? Dieses Computerspiel der Deutschen Welle macht es möglich! Hier werden die Lernenden zum Protagonisten der Geschichte und bestimmen den Verlauf der Handlung selbst. Und während sie knifflige Rätsel lösen, lernen sie Wirtschaftsvokabular sowie berufliche Kommunikationsstandards kennen.

Die Präsentation gibt Einblicke in die laufende Arbeit an diesem Serious Game: Didaktische Überlegungen sowie Chancen und Grenzen der spielerischen Umsetzung werden ebenso Thema sein wie eine exklusive Vorschau auf die kostenlose, internetbasierte Plattform.



Stephanie Schmaus, ist seit 2011 für die Abteilung Bildungsprogramme der Deutschen Welle tätig und betreut dort zurzeit vor allem das Serious Game Wirtschaftsdeutsch. Darüber hinaus arbeitet sie als Autorin und Redakteurin und erstellt in dieser Funktion aktuelle, multimediale Beiträge zum Deutschlernen mit Nachrichten. Stephanie Schmaus studierte Neuere deutsche Literatur, Deutsch als Fremdsprache und Sozialpsychologie an der Ludwig-Maximilians-Universität München und unterrichtete mehrere Jahre lang DaF in Japan.

PLENARVORTRAG: Schneider: Der Klanggarten in Second Life - Lernen mit allen Sinnen

Mrz 6 @ 18:45-19:15

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p6j2rc2mt98/>

Auf der Suche nach inspirierenden Ideen, die den Unterricht in virtuellen Welten beleben können, haben mir die Orte, an denen ich eine besondere Atmosphäre vorfand, die mich emotional durch Klänge berührten und deren Design spielerisch und interaktiv gestaltet waren, besonders angesprochen. Mit dem Klanggarten habe ich einen virtuellen Lernraum geschaffen, der offen, flexibel und spielerisch gestaltet ist, in dem möglichst alle Sinne angesprochen werden sollen. Wichtige Elemente in der Gestaltung waren, dass die Lernenden Spaß haben, mit Sprache experimentieren, sich tanzend bewegen können, mit Objekten interagieren können und sich durch Musik, Bilder und Poesie berühren lassen. Der Klanggarten bietet den Lernenden unendlich viele Möglichkeiten, sich zu engagieren, Spaß zu haben und darüber hinaus in sich zu ruhen und zu reflektieren.



Christel Schneider, ist derzeit als Research Assistant für die Universität Central Lancashire im Rahmen des EU Projektes CAMELOT (www.camelotproject.eu) tätig. Darüber hinaus unterrichtet sie Deutsch in Second Life und nimmt an dem Masterstudium „Virtual Education“ virtuell an der University of the West of England teil. Sie führt seit 2013 ein kleines Unternehmen CSiTrain, entwickelt Kurse und Online Trainer Seminare und hat seit einigen Jahren ihre große Liebe für die Erstellung von Machinima-Videos entdeckt.

Offenes Mikrofon: Meine Erfahrungen mit Spielen

Mrz 6 @ 19:15 - 20:00

Sie sind am Wort, nicht Vortragende – wir diskutieren mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern ihre Erfahrungen mit Computerspielen im Deutschunterricht.

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p8pexc5ylr3/> [Google docs](#) mit Sammlung der Ideen.

Retelj: Spielerisch und individuell Wortschatz lernen

Mrz 6 @ 20:00 - 20:30

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p3nxb4umzq/>

In diesem Beitrag wird ein auf Prinzipien der Gamification aufgebauter Sprachkurs auf dem Niveau A2/B1 dargestellt. Kursteilnehmer sind Studierende verschiedener Fachrichtungen, die Deutsch als Wahlfach besuchen. Im Moodle basierten virtuellen Klassenraum stehen Studierenden alle Lernmaterialien zur Verfügung. Jede Lerneinheit ist als ein Lernweg konzipiert. Verwendet werden verschiedene Audio- und Videomaterialien, externe Links und Apps, die die Grundlage für den Kurs darstellen. Jede Lerneinheit enthält Aufgaben auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen, die an das Moodlebewertungssystem angeschlossen sind. Studierende wählen selber die Schwierigkeitsstufe, sammeln während des Kurses Punkte und bekommen sofort die Einsicht in ihre Lernerfolge. Anhand der gesammelten Punkte folgt am Ende jeder Einheit ein Feedback zu den Ergebnissen. Durch das ganze Semester sammeln Studierende Punkte, aus denen die Endnote kalkuliert wird.



Andreja Rentelj, zurzeit Assistentin für Didaktik DaF am Lehrstuhl für DaF an der Philosophischen Fakultät Ljubljana, Abteilung für Germanistik, Slowenien, 9 Jahre als Deutschlehrerin im Gymnasium tätig, 2014 Promotion; Dissertation mit

dem Titel *Der Einfluss verschiedener didaktischer Ansätze auf die Entwicklung der lexikalischer Kompetenz beim Fremdsprachenunterricht*

Jurgeleit: Classcraft

Mrz 6 @ 21:30 - 22:00

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p8v33mybry9/>

Classcraft ist ein Lernrollenspiel für die Schule. Es wird erklärt, wie dieses Lernspiel funktioniert, welche Rollen die Schüler übernehmen können, wie der Unterricht mit Classcraft abläuft, welche Erfahrungen damit gemacht wurden und wie es sich auf das Klassenklima und auch auf einzelne Schüler und deren Leistung auswirkt. Ich gehe eventuell auch kurz auf das Gamification-Prinzip ein, wenn noch Zeit sein sollte.



Daniel Jurgeleit, unterrichtet seit acht Jahren Deutsch und Englisch, davon sechs Jahre am Stauferymnasium Pfullendorf. Seit meiner Jugend bin ich Rollenspieler, sowohl Pen and Paper als auch am Rechner. Das Hobby brachte mich dann zufällig zu Classcraft, das ich von Beginn an als sehr gute Idee betrachtete und mit meiner damaligen 5. Klasse auch ausprobierte.

Chardaloupa / Joesalu: Eine DaF-Schule im WEB fasziniert! Auch spielerisch!

Mrz 6 @ 21:00 - 21:30

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p7pytz1c5ak/>

Im Rahmen eines eTwinning-Projektes haben Schüler aus Griechenland und Estland verschiedene Werkzeuge (Tools) online und gleichzeitig angewendet. Die Schüler hatten die Gelegenheit sich mit Gleichaltrigen online zu kommunizieren und sich spielerisch kennenzulernen :)! Zondle, Kahoot und Socrative waren die "Renner" unserer gemeinsamen Arbeit!



Aimi Joesalu, unterrichtet seit 30 Jahren Deutsch in der Oberschule Põlva. Seit einigen Jahren begeistert mich das webbasierte Deutsch Unterrichten. Seit 2006 nehme ich regelmäßig an der DaF-Community teil, bin seit 2007 Vorstandsmitglied des EDLV und verantwortlich für die Tätigkeit der IT-Gruppe, im Vorstand, außerdem auch begeisterte eTwinning-Ambassador. Seit 2010 führe ich Live online-Schulungen für estnische DeutschlehrerInnen durch.



Johanna Chardaloupa, unterrichtet über 15 Jahre DaF an öffentlichen Schulen in Griechenland. Seit 2007 ist sie auch im Bereich Lehrerfortbildung tätig. Mediendidaktik, Apps, Web 2.0-Werkzeuge, eTwinning und z.Z. L.A.M.S. sind ihre Lieblingsbeschäftigungen :-)

ERÖFFNUNG Willkommen am Tag 2 der Konferenz

Mrz 7 @ 9:00 - 9:30

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p62rr8dlogo/>

Willkommen im Tag 2 der Konferenz. Wir starten mit Kurzbeiträgen von:



Sandra Reisenleutner gibt eine Kurzzusammenfassung des ersten Tages der DaFWEBKON

Sie ist Teaching Associate an der Universität Nottingham und arbeitet zusätzlich in der Erwachsenenbildung. Sie unterrichtet Deutsch als Fremdsprache und Italienisch und interessiert sich für den Einsatz von digitalen Tools und virtuellen Lernwelten im und außerhalb des Unterrichts.



Mareike Hachemer, informiert über den „Global Teacher Prize“, einen internationalen Lehrendenwettbewerb, für den sie nominiert wurde.

Sie arbeitet als Lehrerin der Fächer Deutsch, Englisch und Darstellendes Spiel in Deutschland. Sie ist Redakteurin der Zeitschrift interjuli.

PLENARVORTRAG: Gabriel: Zocken für die Bildung Mobiles Lernen. Grundlagen, Kontexte und didaktische Optionen

Mrz 7 @ 9:30 – 10:15

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p8uqc8sm7j0/>

Digitale Spiele wurden im Bildungsbereich lange ignoriert und als unnütze Zeitverschwendung gesehen. Erst in den letzten Jahren gibt es Bestrebungen, Game Based Learning auch stärker in den Unterrichtsalltag einfließen zu lassen. Doch worin liegt eigentlich das pädagogische Potential dieser digitalen Spiele? Der Vortrag möchte einen kurzen Überblick über den pädagogisch/didaktischen Mehrwert geben sowie auf verschiedene Möglichkeiten eingehen, wie man Games einsetzen kann bzw. worauf man beim Einsatz achten muss.



Sonja Gabriel: Studium der Anglistik und Germanistik auf Lehramt an der Universität Wien, danach Masterstudiengänge Educational Media (Universität Duisburg/Essen) und Game Studies (Donau-Universität Krems). 2013 promovierte sie an der PH Weingarten, Thema der Dissertation war „Wissensmanagement an berufsbildenden mittleren und höheren Schulen“. Seit 2011 arbeitet sie an der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Krems, derzeit als stv. Institutsleiterin des Instituts Forschung & Entwicklung und in der LehrerInnenausbildung. Mit digitalen Spielen und

ihren Einsatzmöglichkeiten im pädagogischen Bereich beschäftigt sie sich seit 2008 sowohl in Forschungsprojekten als auch in der LehrerInnenweiterbildung. In ihrem derzeitigen Forschungsprojekt konzentriert sie sich vor allem auf die Thematisierung von Menschenrechten in Serious Games.

PLENARVORTRAG: Pihkala-Posti: Deutsch lernen beim Computerspielen oder Spielen beim computerunterstützten Sprachen lernen? Beispiel Minecraft und CityCompass

Mrz 7 @ 10:15 – 11:00

In diesem Beitrag werden zwei konkrete Beispiele dafür gegeben, wie sich die aktuellen Begriffe “gamification” und “gamefulness” voneinander unterscheiden. Einleitend werden die Begriffe definiert und anschließend kurz diskutiert, wie informelles und formelles Lernen sinnvoll kombiniert werden könnten. Seit Jahren wird davon geschwärmt, die praktische Umsetzung in den Schulalltag bleibt immer noch oft aber auf halber Strecke stecken. Danach wird es ganz konkret: es wird gezeigt, was man zum Beispiel mit Minecraft, diesem in informellen Kontexten momentan äußerst populären Spiel im Sprachunterricht machen könnte. Wir vergleichen es mit CityCompass, einer neuen Lernumgebung mit spielerischen Elementen.



Laura Pihkala-Posti, M. A.: Studium der Germanistik, Nordistik, Pädagogik und Interaktive Medien an der Universität Tampere, Deutschlehrerin, Mitautorin der Deutschlehrbuchserie Kurz und gut, Otava (1999-2008), Deutschlehrausbildnerin und -fortbildnerin, Fachberaterin für E-Learning, Doktorandin, Projektforscherin, Initiatorin und Mitentwicklerin von Berlin Kompass, Vorsitzende von DaFnord, Mitglied von DaF-Community, Multiplikatorin des Goethe-Instituts in Finnland

Offenes Mikrofon: Meine Erfahrungen mit Spielen

Mrz 7 @ 11:00 – 11:45

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p48u80m5nxt/>
[Google docs](#) mit Sammlung der Ideen.

Sie sind am Wort, nicht Vortragende – wir diskutieren mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern ihre Erfahrungen mit Spielen im Deutschunterricht.

SYMPOSIUM Game Based Learning am Goethe-Institut

Mrz 7 @ 13:00 - 15:00

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p3rgxq7h41d/>

Deutsch spielen Im Vortrag werden in die zentralsten Potenziale und Limitationen digitaler Spiele für Lern- und Lehrprozesse vorgestellt und durch praktische Beispiele (Spiele) vom Goethe Institut und basierend auf dem aktuellen Stand der Forschung ergänzt. Im Rahmen des Vortrags wird zum produktiven und reflektierten Umgang mit Computerspielen aufgefordert und richtungweisende Aspekte kritisch beleuchtet.



Dr. Konstantin Mitgutsch ist Berater und Experte für Game Design, Gamification und Serious Games. Er ist Gründer des Unternehmens Playful Solutions, Lektor an der Universität für Bildende Künste Wien und Freier Forscher am MIT Game Lab des Massachusetts Institute of Technology in Boston. Von 2009-2013 war Dr. Mitgutsch als Forscher am MIT Game Lab beschäftigt und 2011 war er Gastprofessor an der Universität Wien, wo er von 2005 bis 2009 Assistent war. Zu seinen Publikationen zählen Bücher wie „Schauplatz Computerspiele“, „Sports Video Games“ oder „Context Matters!“.

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p8m82sun3aj/>

Lern Deutsch – Die Stadt der Wörter. Ein soziales Spiel für DaF-Anfänger Mit „Stadt der Wörter“ stellt das Goethe-Institut eine innovative, kostenlose Spieleapp für Deutschlerner auf Niveau A1 zur Verfügung. In einer fiktiven Stadt der Wörter gehen die Spieler/-innen auf die Reise, lösen Aufgaben und fordern sich gegenseitig zu Wortduellen heraus. Wer hat welche Wörter am schnellsten parat und gewinnt die meisten Goethe-Medaillen, um seinen Avatar zu erweitern? Die Spieler/-innen können so auf spielerische Weise ihre Deutschkenntnisse verbessern und in Kontakt mit anderen Deutschlernern weltweit treten. Auch für den Unterricht oder auf Sprachentagen ergeben sich mit der App interessante und modulare Verzahnungsmöglichkeiten, die wir Ihnen in dieser Präsentation vorstellen möchten.



Matthias Jakus arbeitet als Referent für Multimedia und Fernlehre am Goethe-Institut. Dort berät er die Institute im Ausland zu Einsatzmöglichkeiten digitaler Übungsangebote in Unterricht und Fortbildung sowie zu hybriden Kursformaten.

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p3ub0vl0ju1/>

German is not a bug, it's a feature – Was können für DaF entwickelte Spiele leisten?

Mit den Lernabenteuern „Das Geheimnis der Himmelscheibe“, „Ein Rätselhafter Auftrag“ und dem sozialen Spiel „Lern Deutsch – Die Stadt der Wörter“ hat das Goethe-Institut seit 2011 drei spielbasierte Lernapps veröffentlicht. Im Rahmen des Vortrags werden zugrundeliegende Konzepte vorgestellt und Einblicke in die Entwicklung von Spielen am Goethe-Institut gegeben. Auf Basis der bisherigen Erfahrungen wird diskutiert, was diese Apps im Vergleich zu anderen digitalen Angeboten leisten können und welche Aufgabenstellungen sich für einen unterrichtsbegleitenden Einsatz anbieten.



Joachim Quandt arbeitet im Bereich Multimedia und Fernlehre in der Zentrale des Goethe-Instituts in München. Hier betreut er die Weiterentwicklung der weltweit an den Goethe-Instituten eingesetzten Lernumgebung. Außerdem ist er verantwortlich für die Entwicklung verschiedener digitaler Lernangebote auf goethe.de und mobiler Anwendungen zum Deutschlernen. Ein wichtiger Arbeitsschwerpunkt liegt dabei sowohl bei mobilen Apps wie auch bei der Gamifizierung von Lernangeboten innerhalb der Neuentwicklung von Online-Sprachkursen.

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p51juwj3tw/>

Serious Play – Spieleapps im DaF-Unterricht Anders als Serious Games, also Spiele, die zum Erreichen konkreter didaktischer Zielsetzungen entwickelt werden, setzt das Konzept des Serious Play auf den Einsatz kommerzieller Computerspiele, die zunächst ausschließlich zu Unterhaltungszwecken entwickelt wurden. Für diese Spiele werden im Rahmen des Serious Play „ernste“ didaktische Szenarien entwickelt. Im Kontext des Einsatzes von iPads im DaF-Unterricht wurde am Goethe-Institut ein Kriterienkatalog erstellt, anhand dessen überprüft werden kann, welche im Appstore verfügbare Spiele-Apps sich für den Einsatz DaF-Unterricht eignen und welche Spiele weniger geeignet sind. Auf dieser Basis werden ausgewählte, praxiserprobte Szenarien und zum Einsatz von Spielen wie Machinarium oder Framed und die dafür entwickelten Arbeitsmaterialien vorgestellt.



Katrin Hahn arbeitet seit 2011 als Referentin für Multimedia und Fernlehre in der Zentrale des Goethe-Instituts München. Dort ist sie für die Entwicklung neuer Konzepte im Bereich Online-Kurse und als Leitung des Projekts „iPad-Klasse“ tätig. In diesem Zusammenhang entwickelt sie in enger Zusammenarbeit mit beteiligten Instituten Materialien zur Integration von Tablets in den DaF-Unterricht.

PLENARVORTRAG: Bösch: Fünf Gründe, warum Games den Bildungssektor umkrepeln

Mrz 7 @ 16:00 – 16:45

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p2sqd5e05b0/>

Digitale Spiele haben im deutschsprachigen Raum immer noch keinen guten Ruf. Zahlreiche Vorurteile und Berührungsängste prägen eine Debatte, die in anderen Teilen der Welt längst auf einem anderen Niveau geführt wird. Die Prinzipien des Game Designs halten Mittel und Möglichkeiten bereit, die das Lernen im 21. Jahrhundert interaktiver, individueller, zielgerichteter und unterhaltsamer machen können. Damit gemeint ist nicht die Verwendung von trockener Lernsoftware vergangener Tage, sondern eine generelle Herangehensweise bei der Vermittlung von Inhalten. Hier können Pädagoginnen und Pädagogen von Game Designern lernen. Denn Fehler sind in Computerspielen Anreize, Computerspiele belohnen ständig, sie haben unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, führen in kleinen Etappen zum Ziel. Sie ermöglichen einen Perspektivwechsel und eine jeweils ganz eigene interaktive Erfahrung. Und die ist nun mal einfach deutlich einprägsamer, als das schönste Tafelbild. Ganz getreu Konfuzius: Sage es mir, und ich werde es vergessen. Zeige es mir, und ich werde es vielleicht behalten. Lass es mich tun, und ich werde es können.



Marcus Bösch ist Geschäftsführer des Game Studios the Good Evil. Er publiziert, unterrichtet und berät in den Themenbereichen Newsgames, Gamification und digitaler Wandel. Studiert hat Bösch in Köln und Cambridge. Neben einem Masterabschluss in Politikwissenschaft, Geschichte und Informationsverarbeitung hat er berufsbegleitend noch einen Master of Arts in Game Development and Research absolviert. Nach einem Volontariat bei der Deutschen Welle und mehr als zehnjähriger Tätigkeit als freier Redakteur, Autor und Dozent hat Bösch zusammen mit Linda Kruse 2013 die the Good Evil GmbH gegründet. Die erste Eigenproduktion des Game Studios „Squirrel & Bär“ – ein mobiles Abenteuerlernspiel – wurde 2014 u.a. als Bestes Kinderspiel beim Deutschen Entwicklerpreis und mit dem Deutschen Kindersoftwarepreis Tommi ausgezeichnet.

DISKUSSION: Podiumsdiskussion: Bye-Bye Klassenraum - hallo Computerspiel?

Mrz 7 @ 17:00 - 18:00

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p2sqd5e05b0/>

In der Diskussion wird der Journalist Florian Müller mit den DiskussionspartnerInnen aus der Wissenschaft, der Ausbildung und dem Game Design über neue Wege zum Deutsch lernen diskutieren, neue Ansätze entdecken und den Aspekt „Deutsch spielerisch gestalten“ vertiefen.

Moderator:



Florian Müller, egal, ob TV, Hörfunk oder Online, Pressekonferenz oder Poetry-Slam: Florian Müller moderiert sie alle und überall. Neben seinem Lehrauftrag für Moderation und Journalismus an den Medienakademien Hamburg und München arbeitet der vielseitige Kölner auch als Präsentations-, Moderations- und Sprechcoach für verschiedene Unternehmen, Führungskräfte und Nachwuchsmoderatoren. Florian Müller produziert in seinem eigenen Studio unter anderem Hörspiele und Hörbücher.

An der DaFWEBKON findet er besonders interessant, über neue Wege zum Deutschlernen zu diskutieren und neue Ansätze kennen zu lernen. Als neugieriger Journalist wird er den Aspekt „Deutsch spielerisch gestalten“ mit seinen Diskussionspartnern vertiefen.

Plenum:



Inke Schmidt ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt HeaLinGO und Promotionsstudentin an der Leuphana Universität Lüneburg. Zuvor arbeitete sie an der Universität Gießen in einem Kooperationsprojekt mit dem Goethe-Institut und erhielt ihren M.A. in Sprachtechnologie und Fremdsprachendidaktik. Im Anschluss war sie als Contententwicklerin und E-Learningredakteurin für die Deutsch-Uni Online tätig.



Marcus Bösch ist Geschäftsführer des Game Studios the Good Evil. Er publiziert, unterrichtet und berät in den Themenbereichen Newsgames, Gamification und digitaler Wandel. Studiert hat Bösch in Köln und Cambridge. Neben einem Magisterabschluss in Politikwissenschaft, Geschichte und Informationsverarbeitung hat er berufsbegleitend noch einen Master of Arts in Game Development and Research absolviert. Nach einem Volontariat bei der Deutschen Welle und mehr als zehnjähriger Tätigkeit als freier Redakteur, Autor und Dozent hat Bösch zusammen mit Linda Kruse 2013 die the Good Evil GmbH gegründet. Die erste Eigenproduktion des Game Studios „Squirrel & Bär“ – ein mobiles Abenteuerlernspiel – wurde 2014 u.a. als Bestes Kinderspiel beim Deutschen Entwicklerpreis und mit dem Deutschen Kindersoftwarepreis Tommi ausgezeichnet.



Marco Fileccia ist neben seinem Lehrerdasein u.a. Autor des Buches "KnowHow für junge User" mit Unterrichtsmaterialien zum Thema Digitale Medien bei der EU-Initiative Klicksafe, er war für die Universität Duisburg-Essen pädagogischer Leiter im Pilotprojekt Medienscouts NRW der Landesanstalt für Medien NRW Seine Schule war nominiert beim Deutschen Schulpreis und ist zum Beispiel für seine Medienscouts ausgezeichnet vom Bundesforschungsministerium als "Bildungsidee" im Wettbewerb "Land der Ideen", mit dem Preis "Wege ins Netz" des Bundeswirtschaftsministers und jüngst mit dem Preis "Medien, aber sicher" der Deutschen Telekom.und führt seit vielen Jahren mehrfach ausgezeichnete Medienprojekte mit Schülerinnen / Schülern am Elsa-Brändström-Gymnasium in Oberhausen durch. Er beschäftigt sich seit langem mit dem Einsatz von Computerspielen im Unterricht und war Mit-Autor der Studie „[Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht](#)“.

PLENARVORTRAG : Schmidt: Game inside? - Evaluation von digitalen Spielen zum Fremdsprachenlernen

Mrz 7 @ 18:30 - 19:00

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p2rbbkuuz3i/>

Im Rahmen des Projekts HeaLinGO werden digitale Spiele zum Fremdsprachen Lernen evaluiert. HeaLinGO (Health and Language Integrated Gaming Online) ist ein von 2013 bis 2015 von der Europäischen Union gefördertes Projekt des Innovations-Inkubators an der Leuphana Universität Lüneburg. Das Projekt-Team entwickelte einen umfassenden Prüfbogen mit mehr als 80 Einzelpunkten (eine Kombination aus Multiple-Choice Fragen und freien Eingaben) als Analyseinstrument, um Charakteristika digitaler Spiele aus dem Bereich des Fremdsprachenlernens zu identifizieren. Mit diesem Prüfbogen wurden 50 Spiele getestet und untersucht. Im Vortrag werden ausgewählte Ergebnisse zu Lerninhalten, Übungsformaten und Spielmechaniken präsentiert. Einen Überblick über die getesteten Spiele bietet darüber hinaus die [online Datenbank LudiCALL](#) auf der Lerner, Eltern, Lehrer und Forscher Anwendungen für individuelles Fremdsprachenlernen finden können.



Inke Schmidt ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt HeaLinGO und Promotionsstudentin an der Leuphana Universität Lüneburg. Zuvor arbeitete sie an der Universität Gießen in einem Kooperationsprojekt mit dem Goethe-Institut und erhielt ihren M.A. in Sprachtechnologie und Fremdsprachendidaktik. Im Anschluss war sie als Contententwicklerin und E-Learningredakteurin für die Deutsch-Uni Online tätig.

Hägi: Der wahre Walter: Spiel, Landeskunde, Didaktik

Mrz 7 @ 19:30 - 20:00

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p7zw5073s69/>

Wer es schon mal gespielt hat, wird die Begeisterung nachvollziehen können und sich kaum wundern, dass man „den wahren Walter“ auch im Unterricht einsetzen kann, in der Originalversion genauso wie in einer individuellen Adaption. In dem Beitrag möchte ich anhand der zu Grunde liegenden Prinzipien und Bezügen zur generativen Textarbeit, Lernerorientierung, Lernen im Dialog und mit Chunks erläutern, warum „der wahre Walter“ aus didaktischer Perspektive empfehlenswert ist. Auch aus landeskundlicher Sicht lohnt es sich, das Spiel und seine Entstehungsgeschichte genauer in den Blick zu nehmen: So nimmt „der wahre Walter“ Bezug auf den Schweizer Fichen-Skandal. Die Spielanleitung erlaubt es zudem, über Schweizer Humor zu spekulieren.



Sara Hägi, Universität Paderborn

Aufgewachsen in der Deutschschweiz, studierte ich an den Universitäten Köln und St. Petersburg (Russland) Germanistik und Slavistik und promovierte an der Universität Duisburg-Essen zum Thema "Nationale Varietäten im Unterricht Deutsch als Fremdsprache". Seither ist Deutsch als plurizentrische Sprache einer meiner Arbeitsschwerpunkte geblieben. Weitere Forschungsbereiche sind Sprachenpolitik, das (wissenschaftliche) Schreiben, der sprachensible Fachunterricht und Fragen zur Methodik/Didaktik Deutsch als Zweit- und Fremdsprache allgemein. Nachdem ich zwei Jahre am Fachbereich DaF/DaZ an der Universität Wien tätig war (2011-2013), vertrete ich derzeit an der Universität Paderborn die Professur für Deutsch als Zweitsprache.

Moschou: Monster im Klassenzimmer - Classdojo im Deutschunterricht

Mrz 7 @ 20:00 - 20:30

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p9ov0pq8bzi/>

In einem Praxisbericht wird der Einsatz von Classdojo in der Klasse beschrieben:

- Funktionsweise
- "Gamification" Ansatz
- die Rolle der Eltern usw.



Chrysanthi Moschou, arbeitet als DaF-Lehrerin seit ca. 20 Jahren und ist vom Einsatz von Medien im Unterricht begeistert, da ihre Schüler sehr motiviert werden. Sie nimmt an mehreren eTwinning Projekten teil und setzt in diesem Jahr das Tool "classdojo" in der Klasse ein.

Beck: Fremdsprachen spielend lehren und lernen

Mrz 7 @ 19:30 - 20:00

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p4sou2c7ejc/>

Der Vortrag untersucht den Begriff des Spiels aus pädagogischer sowie aus didaktisch-methodischer Sicht und sucht Antworten auf bestimmte Fragestellungen zum Thema. Es werden darüber hinaus verschiedene Praxisbeispiele und Unterrichtskonzepte vorgestellt und analysiert, bei denen das Spiel eine besondere didaktische Rolle spielt. Die Unterrichtskonzepte beziehen sich sowohl auf den live-online DaF-Unterricht in einem virtuellen Klassenzimmer oder in einer virtuellen Welt, als auch auf asynchrone Lehr- und Lernszenarien.



Hajnalka Beck, ist Lehrerin für Deutsch als Fremdsprache und unterrichtet Deutsch seit 1995 bei verschiedenen Institutionen. Mit E-Learning beschäftigt sie sich seit 2005, sie ist zertifizierte live-online Trainerin und hat das speziell für den online Sprachunterricht optimierten Learning Management System "Lingvico" konzeptionell entwickelt. Zurzeit arbeitet Frau Beck als E-Learning Beraterin bei dem E-Learning-Service der Universität Göttingen. Darüber hinaus leitet sie an derselben Universität zwei Kurse bei der Abteilung Interkulturelle

Germanistik und beim Lektorat Deutsch als Fremdsprache. Hajnalka Beck wurde bei dem Multimedialen Hochschullehrpreis bereits zwei Mal ausgezeichnet. Der Preis wird für den herausragenden Einsatz von multimedialen Elementen in der Hochschullehre vergeben.

Anyidoho: Lernen in Einklang mit Vergnügen: Multimediale Spiele im Deutschunterricht

Mrz 7 @ 20:00 - 20:30

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p4f7x3tdfj9/>

Dieser Vortrag will die Möglichkeit bieten, den Einsatz einiger elektronischer Lernspiele in allen Phasen des Unterrichtsgeschehens zu wagen. Dabei gilt der Lerner motivation ein besonderes Augenmerk. Im Wesentlichen wird es sich darum handeln, den Deutschunterricht anhand vorhandener elektronischer Lern- und Lehrmaterialien zu gestalten. Dieser Vortrag will den Teilnehmenden unter anderem die Möglichkeit geben, sich in die Fülle von auf interaktiven Lernbausteinen zweier Internetseiten nämlich www.classtools.net und www.learningsapps.org basierten Unterrichtsansätzen einen sachlichen Blick zu verschaffen. Des Weiteren werden die Teilnehmenden aus Lerner Sicht die erstellten Lernspiele ausprobieren und im Anschluß aus Lehrersicht ihre Erfahrung reflektieren, Ideen austauschen und andere Unterrichtsansätze anhand multimedialer Materie vorschlagen. Im Vortrag wird auch die Debatte um die Netzpräsenz jugendlicher und den Einfluß aktiver Präsenz im Internet auf das Erlernen einer Fremdsprache dazu gehören.



Hayford Anyidoho, nahm nach Abschluss des Germanistikstudiums an mehreren DaF-Fortbildungen des Goethe-Instituts in Deutschland teil. Am Goethe-Institut Ghana ist er seit 2008 Lehrkraft. Außerdem übersetzt er ins Englische und Französische. Er sieht sich seit Mitte 2009 in der Rolle des Moodle-Multiplikators fürs Goethe-Institut Ghana in Accra, hat in demselben Jahr die Goethe-Prüferzertifikatsprüfung (Zertifizierung für Prüfungs-

korrekturen der Niveaustufen A1-C2) erfolgreich abgelegt. Er leitet seit 2012 Fortbildungen in Sachen Multimedia, Internet und Moodle im DaF-Unterricht. 2011 nahm er in Südafrika an einer Schulung zum Einsatz des Online-Kursraumes teil und leitete mit anderen Kollegen aus der Region Westafrika

an drei Goethe-Instituten (Accra-Lagos-Lome) eine gemeinsame Schulung weiter. 2012 beteiligte er sich in München an einem Seminar zur Konzeption von Blended- Learning-Seminaren und zum Einsatz von Web 2.0-Anwendungen im DaF-Unterricht. 2013 und 2014 nahm er in Johannesburg am Treffen der BLA (Blended Learning-AnsprechpartnerInnen) der Region Subsahara-Afrika teil. Mit der Moodle-Lernplattform hat er immer wieder eine Menge gelernt und viel Spaß gehabt. Er ist seit Mai 2012 elektronischer Kursraumverwalter für das Goethe-Institut in Ghana. Im März 2015 hält er auf dem Weltkongress für moderne Sprache in Kanada einen Vortrag zum Thema Multimedien. Er freut sich auf neue Lernstoffe und Entwicklungen in Sachen eLearning, Moodle und Mediendidaktik.

Mitmach-Workshop: Sprachspiele im Märchenland!

Mrz 7 @ 21:00 - 22:00

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p8proqqenf8/>

Viele Kinder verfügen bereits im frühen Lernalter über ein eigenes mobiles Endgerät. Elke und Nadja wollen in diesem Mitmach-Workshop zeigen, dass man mit selbsterstellten interaktiven Spielen überall und jederzeit lernen und gleichzeitig Spaß haben kann. Dabei bieten diese Spiele auch die Möglichkeit, untereinander in den Wettbewerb zu treten um den Besten zu ermitteln. Wir werden die Teilnehmer zu einigen Spielen einladen und an zwei Plattformen zeigen, wie schnell man diese Spiele dort erstellen kann.

Spielleiterinnen:



Nadja Blust arbeitet seit 1985 als Deutschlehrerin in den Schulen mit erweitertem Deutschunterricht in Russland, 11 Jahre als Multiplikatorin des Goethe Instituts Moskau und Multiplikatorin des Deutsch-Russischen Hauses Moskau, Dozentin an der Universität der Völkerfreundschaft und Referentin in der Lehrerfortbildung in Russland. Seit 2010 ist sie eine zertifizierte Live Online Trainerin. Zertifikate: "Classroom Virtual Manager" Universität Kiel, OTAdvanced, VPH Österreich; Goethe Institut – Zertifikate Online Kurse 200 Stunden. Durch das Training in der „LANCELOT" Online Schule bekam sie die Möglichkeit, selbständig Online Deutsch für Lernende auf der ganzen Welt zu unterrichten. Online Deutschunterricht; Unterricht mit Hilfe von Social Media. Gründerin des DeutschlehrerNetzwerkes.DAF Online:



Elke Kolodzy, Fachlehrerin für Russisch am Osterlandgymnasium Gera; Fachberaterin und Fortbildnerin Russisch im Schulamtsbereich Ostthüringen; Schulpartner für verständnisintensives Lernen; Videokonferenzen nach Russland seit 2011; neuer Arbeitsschwerpunkt: Medieneinsatz im modernen Fremdsprachenunterricht; Blog <http://russisch-verbindet.blogspot.de/>

PLENUM: Preisverleihung 3. Videowettbewerb

Mrz 8 @ 10:00 – 10:45

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p4sc2okfdku/>

Die Prämierung des 3. Videowettbewerbes "Gesehen.Gehört.Gelernt". Alle Videos sind im [Youtube-Kanal](#) zu bewundern.



Nadja Blust, Veranstalterin des Videowettbewerbes, arbeitet seit 1985 als Deutschlehrerin in den Schulen mit erweitertem Deutschunterricht in Russland, 11 Jahre als Multiplikatorin des Goethe Instituts Moskau und Multiplikatorin des Deutsch-Russischen Hauses Moskau, Dozentin an der Universität der Völkerfreundschaft und Referentin in der Lehrerfortbildung in Russland. Seit 2010 ist sie eine zertifizierte Live Online Trainerin. Zertifikate: "Classroom Virtual Manager" Universität Kiel, OTAdvanced, VPH Österreich; Goethe Institut – Zertifikate Online Kurse 200 Stunden. Durch das Training in der „LANCELOT“ Online Schule bekam sie die Möglichkeit, selbständig Online Deutsch für Lernende auf der ganzen Welt zu unterrichten. Online Deutschunterricht; Unterricht mit Hilfe von Social Media. Gründerin des DeutschlehrerNetzwerkes.DAF Online: _



Sandra Gasber, ist Gründerin und Geschäftsführerin der LinguaTV GmbH und verantwortet die Konzeption der Lernplattform LinguaTV.com, in der bereits seit Jahren Gamification Elemente erfolgreich zum Einsatz kommen. Darüber hinaus verantwortet sie die Produktion von Videos und interaktiven Übungen zum Sprachenlernen. Seit 2006 sind unter ihrer Leitung mehr als 1000 Videos in fünf Lernsprachen, darunter Deutsch als Fremdsprache, Englisch, Spanisch, Italienisch und Französisch sowie über 30.000 interaktive Übungen entstanden.

Fleming: Language perfect

Mrz 8 @ 10:00 – 10:45

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p9mqgd1gcug/>

Language Perfect (Sprache Perfekt) ist ein Wortschatz-Lernprogramm, das in Neuseeland entwickelt worden ist. Es gehört zu dem umfassenden Education Perfect (Ausbildung Perfekt), in dem sich 4 Schulfächer sowie 18 verschiedenen Sprachen befinden.

In Language Perfect soll der Spieler eine Übersetzung für das zufällige Wort aus einer beliebigen Liste finden. Um ein Punkt zu bekommen, muss das Wort dreimal richtig gegeben werden. Weitere Punkte für dieses Wort können am folgenden Tag, nach einer Woche, nach einem Monat und nach 3 Monaten verdient werden. Dieselbe Liste kann in 4 verschiedenen Weisen verwendet werden: Lesen, Hören, Diktat oder Schreiben. Und natürlich gibt es viele verschiedene Listen aus Kursbüchern und persönliche Listen.

Natürlich lernt man am besten täglich. Jedoch bietet Language Perfect auch verschiedene Wettbewerbe. Der größte heißt die Language Perfect World Championships (Sprache Perfekt Weltmeisterschaft), der normalerweise in Mai stattfindet. Diese 10-Tage- Wettbewerb rüttelt die Spieler wach und bietet eine Bühne, das Sprachlernen zu fördern.



Clare Fleming, Ich bin seit 7 Jahren Deutschlehrerin in einer staatlichen Schule in Melbourne Australien. Ich gebe Unterricht in den 7. bis 12. Klassen. Ich bin auch Kommitteemitgliederin des Lehrerverbands (Association of German Teachers Victoria oder AGTV). Ich interessiere mich für Lernstrategien, die die Schüler und Schülerinnen engagieren. In den letzten 2 Jahren hat meine Schule in der Language Perfect World Championships teilgenommen und den ersten Platz in Deutsch gewonnen. Die SchülerInnen genießen den Wettbewerb und lernen ziemlich viel dabei.

Gasber: Technologiegestützte Gamification-Elemente im Sprachunterricht

Mrz 8 @ 11:30 – 12:00

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p4y08zbgbpq/>

Wie können Gamification-Elemente im Sprachunterricht eingesetzt werden und somit das Sprachenlernen unterstützen?

Die Motivation der Lernenden spielt beim Sprachenlernen eine herausragende Bedeutung und ist auch für Lehrende ein wichtiger Erfolgsfaktor. Der Einsatz von Gamification, also Elemente aus dem Spieldesign, zur Vermittlung von Lerninhalten kann die Motivation der Lernenden beflügeln! Davon profitieren Lehrende und Lernende.

In diesem Webinar möchte ich vermitteln,

1. WARUM Gamification Elemente im Unterricht sinnvoll sind
2. Spannende technologiegestützte Beispiele
3. Wie Lehrende diese im Unterricht konkret einsetzen können.



Sandra Gasber, ist Gründerin und Geschäftsführerin der LinguaTV GmbH und verantwortet die Konzeption der Lernplattform LinguaTV.com, in der bereits seit Jahren Gamification Elemente erfolgreich zum Einsatz kommen. Darüber hinaus verantwortet sie die Produktion von Videos und interaktiven Übungen zum Sprachenlernen. Seit 2006 sind unter ihrer Leitung mehr als 1000 Videos in fünf Lernsprachen, darunter Deutsch als Fremdsprache, Englisch, Spanisch, Italienisch und Französisch sowie über 30.000 interaktive Übungen entstanden.

Hägi/Jarofski/Topalovic: "Averno" - das schnelle Grammatikspiel

Mrz 8 @ 12:00 – 12:30

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p44i3b2hsxw/>

Inspiziert von dem Spiel SET! haben wir an der Universität Paderborn ein Grammatikspiel entwickelt und erfolgreich evaluiert. AVERNO besteht aus Sprachkarten, bei denen möglichst schnell Trios aus Adjektiven (A), Verben (VER) oder Nomen (NO) gefunden werden müssen. In unserem Beitrag erläutern wir das genaue Lernziel von AVERNO, beschreiben die unterschiedlichen Spielvarianten und zeigen, wie die grammatischen Kategorien Adjektiv, Verb und Nomen durch das Spiel gefestigt werden. Wir wollen vor allem die Frage zur Diskussion stellen, ob das Spiel mit ganz unterschiedlichen Zielgruppen (Schülerinnen und Schülern genauso wie erwachsenen Lernenden) bzw. in verschiedenen Lernkontexten (Deutsch als Erst-, Zweit- oder Fremdsprache) funktionieren könnte.



Sara Hägi, Universität Paderborn: Aufgewachsen in der Deutschschweiz, studierte ich an den Universitäten Köln und St. Petersburg (Russland) Germanistik und Slavistik und promovierte an der Universität Duisburg-Essen zum Thema "Nationale Varietäten im Unterricht Deutsch als Fremdsprache". Seither ist Deutsch als plurizentrische Sprache einer meiner Arbeitsschwerpunkte geblieben. Weitere Forschungsbereiche sind Sprachenpolitik, das (wissenschaftliche) Schreiben, der sprachensible Fachunterricht und Fragen zur Methodik/Didaktik Deutsch als Zweit- und Fremdsprache allgemein. Nachdem ich zwei Jahre am Fachbereich DaF/DaZ an der Universität Wien tätig war (2011-2013), vertritt ich derzeit an der Universität Paderborn die Professur für Deutsch als Zweitsprache.



Elvira Topalovic

Elvira Topalovic ist Professorin für Deutschdidaktik an der Uni Paderborn



Diana Jarovski, ist studentische Hilfskraft an der Universität Paderborn, Deutschland.

Riechert: Perspektiven für die Weiterbildung im Europäischen Programm Erasmus+

Mrz 8 @ 11:00 – 11:30

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p8jdznsur8/>

Der Beitrag wird zu Beginn eine kurze Bestandsaufnahme des ersten Jahres des neuen europäischen Bildungsprogrammes Erasmus+ aus der Perspektive einer Weiterbildungsinstitution vornehmen und aktuelle Informationen zur Programmentwicklung geben. Wenige Tage vorher hat am 2./3. März eine Konferenz in Köln stattgefunden, bei der rund 50 Vertreter europäischer Weiterbildungsinstitutionen mit rund 40 Vertretern Nationaler Agenturen der Europäischen Kommission zusammengetroffen sind, um über Verbesserungen des neuen Europäischen Bildungsprogrammes zu beraten.

Der zweite Teil wird das Fortbildungsprogramm des IIK (Institut für Internationale Kommunikation e. V.) 2015 für Deutschlehrkräfte vorstellen und Tipps für einen eigenen Antrag KA1 zur Mobilität des Biödnungspersonal geben. Das IIK hat 2014 selbst erfolgreich einen Antrag auf Förderung seines Personals zur Teilnahme an europäischen Fortbildungsmaßnahmen gestellt.



Rüdiger Riechert, leitet den Fortbildungsbereich am Institut für Internationale Kommunikation, ist für die internationale Partnerarbeit des Instituts zuständig und regelmäßig in europäischen Bildungsprojekten aktiv. Er beschäftigt sich in Publikationen und Fortbildungen seit Mitte der 90er Jahre mit der didaktischen Nutzung des Internet für den Fremdsprachenunterricht, speziell des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache.

Gupta: Spaß mit Karriere mit MINT

Mrz 8 @ 11:30 – 12:00

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p9iu312xbmh/>

Indien ist das Land der jungen Generation. Immer mehr junge Leute wollen ins Ausland, um dort zu studieren und um somit bessere Karrierechancen zu haben. In Indien lernen zurzeit viele Leute Deutsch als Fremdsprache und die Zahl erhöht sich ständig. Viele der Deutschlernenden haben großes Interesse, ein naturwissenschaftliches Fach in Deutschland zu studieren. Sie wollen richtig und rechtzeitig beraten werden. Vor zwei Jahren startete das Goethe-Institut daher die „Studienbrücke“ mit dem Ziel, sie sprachlich auf ein Studium der Naturwissenschaften vorzubereiten.

MINT, also Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik, ist ein wichtiger Bestandteil des Projekts. Beim MINT-Kurs und bei den MINT-Camps erhalten die Schüler CLIL-Unterricht, jene Form des integrierten Deutsch- und Sachfachlernens. Mit CLIL erlernen die Schüler eine Fremdsprache schneller und motivierter. Deshalb sind CLIL-Angebote nützlich und sinnvoll, um das Interesse am Lernen von Deutsch zu wecken und zu verstärken. Die Teilnehmer lernen beim MINT-Kurs und beim MINT-Camp nicht nur die deutsche Sprache, sondern auch Fächer wie: Mathematik, Chemie, Physik und Informatik auf Deutsch. Dabei lernen sie spielerisch unabsichtlich viel, ohne große Mühe und haben auch noch Spaß. Das ist auch der Ansatz beim MINT-Kurs und -Camp. Die Teilnehmenden schreiben am Ende des MINT-Kurses auch eine Prüfung, natürlich je nach dem Niveau.

Viele Schüler lernen Deutsch, weil sie in Deutschland studieren wollen. Aber sie sind oft nicht informiert, welche Firmen ihre zukünftigen Arbeitgeber sein könnten. Deshalb organisieren wir bei diesem Projekt auch Firmenbesuch für die Schüler. So erhalten sie die Chance, deutsche Firmen und ihre Arbeitsläufe in Indien kennen zu lernen. Im Ausland zu leben und zu studieren ist nicht so einfach und man möchte immer genauere Informationen zum Leben und Studium erhalten. Deshalb laden wir auch Mitarbeiter vom DAAD ein. Sie geben den Teilnehmenden die wichtigsten Informationen, die für einen Deutschlandaufenthalt sehr nützlich sind. Für die Eltern werden auch Veranstaltungen organisiert, wo ihre Fragen beantwortet werden.

In den MINT-Camps gibt es zudem eine Experimentier-Runde, wo die Schüler das Gelernte des Fachunterrichts (Formen, Multiple Reflexionen, Chemische Reaktion etc.) in der Praxis anwenden, z.B. beim Erstellen von Objekten. Im Jahre 2014 veranstaltete das Goethe-Institut New Delhi an vier Standorten vier MINT Camps und daran nahmen ca. 160 Schüler teil. Wir wollen nun den Projekt-Horizont erweitern und immer mehr Interessenten sprachlich auf ein naturwissenschaftliches Studium in Deutschland vorbereiten, so dass sie in Deutschland erfolgreich studieren können. Hoffentlich werden sie später anderen indischen Interessenten von ihren Erfahrungen berichten und sie auch zu einem Studium in Deutschland motivieren.

Ich möchte die Plattform nutzen und das Thema MINT und CLIL mit Fotos, Videos und PPT bei der DaFWEBKON 2015 präsentieren. Dabei ist es mir besonders wichtig, die Erfahrung mit anderen Kolleginnen und Kollegen auf der ganzen Welt zu teilen und die Informationen auszutauschen.



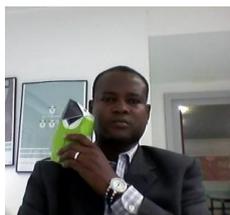
Hema Gupta. Ich heiße Hema Gupta und komme aus Indien. Ich habe 5 Jahre lang an einer Pasch Schule als Deutschlehrerin gearbeitet. Zur Zeit bin ich als Projektreferentin Bildungskoooperation Deutsch am Goethe- Institut New Delhi tätig und bin insbesondere für MINT Projekt zuständig. In diesem Jahre habe ich 4 MINT Camps an vier Orten organisiert und an einem MINT Kurs unterrichtet. Ich liebe meine Arbeit und möchte gerne andere Kollegen und Kolleginnen darüber informieren.

Ndao: Deutschunterricht mit großen Lerngruppen im Senegal

Mrz 8 @ 12:00 – 12:30

Aufzeichnung vom Di, 3.3.2015: <http://lancelot.adobeconnect.com/p39qvxakcga/>

Es muss jedem Lehrenden zugemutet werden über seinen eigenen Unterricht nachzudenken. Schon seit langem gab es bei uns die Idee, Reflexionen über den Deutschunterricht mit Großgruppen zu bringen. Und nun ist es endlich so weit: Wie gehen wir als Lehrende mit unseren großen Lernergruppen um? Im beruflichen Alltag sind wir als Lehrer mit Klassen bis mehr als 60 SchülerInnen konfrontiert. Wie können wir auch als solche handlungsorientiert unterrichten? Wie gut sind die Rahmenbedingungen? Welche Strategien für ein erfolgreiches Lehren sollen wir entwickeln? Wie können wir als Begleitlehrer/Multiplikator Aspekte des handlungsorientierten Unterrichts in der Fortbildung integrieren, in einem Land, wo der Frontalunterricht bis dahin einen großen Platz besetzt. Auf diese Fragen möchten wir in unserem Referat einige Antworten bringen. Im ersten Teil präsentieren wir den Stand des Deutschunterrichts in Senegal mit Fakten, im zweiten die Möglichkeiten für einen handlungsorientierten Unterricht in großen Lernergruppen mit praktischen Beispielen in realen Situationen. Anschließend möchte ich kurz meine Erfahrungen als Multiplikator für DaF bzw. Begleitlehrer erzählen.



Malik Ndao, Deutschlehrer im Sekundarschule und Gymnasium seit 1995. Honorarlehrkraft im Goethe Institut Dakar. Tutor für Blended Learning. Multiplikator für DaF. Vorsitzender des Senegalesischen Deutschlehrerverbandes. Experte für Deutschunterricht mit großen Lernergruppen.

PLENUM: Podiumsdiskussion: In 80 Minuten um die Welt – Deutschlehrerausbildung international

Mrz 8 @ 13:30 – 14:50

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p5fqanwndsj/>

In vielen Regionen der Welt steigt die Nachfrage nach Deutsch seit einiger Zeit – erneut oder neuerdings – stark an. Eng damit verbunden ist ein auf internationaler Ebene anwachsendes Interesse für die Deutschlehrerausbildung, ihre Zielsetzungen und Rahmenbedingungen. Initiativen zum Deutschunterricht erfahren großen Widerhall, wie etwa ein frei zugänglicher Weblog neulich gezeigt hat: In kurzer Zeit meldeten sich hier [Fachexpert/inn/en aus fast 30 Ländern mit reichhaltigen Informationen über die Deutschlehrerausbildung zu Wort](#).

Auch für den [Internationalen Deutschlehrerverband](#) mit seinen derzeit 103 Mitgliedsverbänden aus 85 Ländern steht das Thema der DaF-Lehrerausbildung im Zentrum seiner Interessen, seit seiner Gründung 1968. Diese vom IDV geleitete Podiumsdiskussion will Vertreter/inn/en von Deutschlehrerverbänden und Fachexperten aus unterschiedlichen Himmelsrichtungen zusammenbringen, um in der Debatte die internationale Situation der Deutschlehrerausbildung zu beleuchten, Gemeinsamkeiten und Unterschiede festzustellen und mögliche Ansätze für künftige Kooperationen aufzuzeigen

Moderation:



Marianne Hepp, Präsidentin des Internationalen Deutschlehrerverbands/IDV, Dozentin für Deutsche Sprachwissenschaft an der Universität Pisa, Italien.



Geraldo de Carvalho, Schriftleiter des Internationalen Deutschlehrerverbands (IDV). Leiter der Spracharbeit – Werther Instiut – Juiz de Fora – Brasilien; Vereidigter Übersetzer und Dolmetscher.

Podium:



Larissa Kulpina, Präsidentin des Regionalen Deutschlehrerverbandes Chabarowsk; Vize-Präsidentin des überregionalen Deutschlehrerverbandes Russland, Leiterin des Lehrstuhls fuer Germanistik, Romanistik und Interkulturelle Kommunikation an der fernöstlichen staatlichen humanwissenschaftlichen Universität (Chabarowsk)



Mohamed Esa, promovierte in Germanistik an der Uni in Heidelberg. Er ist seit 1994 am McDaniel College in Maryland, USA tätig, wo er Kurse über deutsche Sprache, Literatur und Kultur unterrichtet. Seine Forschungsinteressen sind der effektive Einsatz von Musik, Märchen, Technologie, Kurzfilm, Sprichwörtern und Redensarten im Deutschunterricht. Darüber hinaus bietet er regelmäßig Workshops in den USA, Schweden und Deutschland an. Außerdem beschäftigt er sich mit der Literatur von arabisch-deutschen Autoren. Er hat einige Bücher veröffentlicht. Sein neuestes Buch über die Musik der Wise Guys ist 2013 im Cornelsen Verlag erschienen. Bei Heinle & Heinle ist 2013 auch ein Buch über "Kurzfilm. German Short Film and Activities Manual" erschienen. Für seine Verdienste um die deutsche Sprache und Kultur in den USA erhielt er zahlreiche Preise, unter anderem 2007 den *Ira G. Zepp Distinguished Teaching Award* am McDaniel College, 2009 das Bundesverdienstkreuz vom deutschen Bundespräsidenten und den *Outstanding German Educator Award* vom Deutschlehrerverband USA, American Association of Teachers of German (AATG). Zurzeit ist er der Präsident der AATG.



Alet Conradie, DaF-Lehrerin, Paul-Roos-Gymnasium, Stellenbosch, Südafrika; begeisterte Moodlerin, Fortbildnerin des Goethe-Instituts, aktive Teilnehmerin und Moderatorin der DaF-Community; Präsidentin des Deutschlehrerverbandes im Südlichen Afrika



Mohita Migliani, unterrichtet Deutsch an einer der führenden Schulen in Delhi und hat an einem GGD Seminar in Deutschland teilgenommen und für einen Film zum gleichen Thema für DLL mitgewirkt. Der Film ist auf der Goethe Seite verfügbar. Sie ist Mitglied vom indischen Deutschlehrerverband InDaF seit seiner Gründung und hat oft Fortbildungen für Deutschlehrer angeboten. Zu dem Thema GGD hat sie auch ein zweiwöchiges Co-teaching Programm in Wuhan, China für das GI, Peking geleitet.



Jan Sprenger, Studium an der Freien Universität Berlin und der Heine-Universität Düsseldorf, lebt seit 2006 in China. Seit 2009 für das Goethe-Institut China tätig, zunächst als DaF-Lehrkraft, anschließend als Leiter des Goethe-Sprachlernzentrums in Xi'an. Nach einer Zwischenstation am Goethe-Institut Dhaka (Bangladesh) seit Juli 2014 Beauftragter für Sprachkurse und Prüfungen am Goethe-Institut Hongkong. Dort auch für die Ausbildung der DaF-Lehrkräfte zuständig.

Kurzpräsentationen von Verbänden

Mrz 8 @ 15:30 – 16:00

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p4qk9pq00og/>

Limbach: Der Germanistenverband Andalusiens (AGA)

Es wird die Asociación de Germanistas de Andalucía (Germanistenverband Andalusiens) als Verband vorgestellt sowie die kulturellen Aktivitäten, die die AGA anbietet oder an denen sie teilnimmt.



Christiane Limbach, unterrichtet an der Universität Sevilla und an der Universität Pablo de Olavide (Sevilla). Zu ihren Unterrichtsfächern gehören Deutsch als Fremdsprache, Deutsch als Fremdsprache im Bereich Tourismus sowie verschiedenen Kurse für Übersetzen und Dolmetschen mit der Sprachkombination Spanisch-Deutsch. Sie hält ebenfalls das Amt der Schatzmeisterin für den Germanistenverband Andalusiens (Asociación de Germanistas de Andalucía) inne, den sie bei der DaFWebkon vorstellen wird.

Satur: AMPA - der marokkanische Deutschlehrerverband

AMPA -Gründung, Werdegang und Aussichten. Informationen zum marokkanischen Deutschlehrerverband



Mohammed Satour, seit Okt. 2014 Präsident des marokkanischen Deutschlehrerverbandes (AMPA); Ich bin ein sehr engagierter 33-jähriger Deutschlehrer aus Marokko und unterrichte Deutsch als Fremdsprache für Jugendliche und Fortgeschrittene aller Niveaustufen.

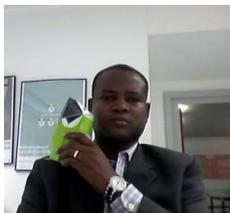
Ndiaye/Ndao: Der Senegalesische Deutschlehrerverband (A.P.A.S.)

Der Verband Senegalesischer Deutschlehrer (Association des Professeurs d'Allemand du Sénégal) ist eine nationale Vereinigung mit pädagogischen und kulturellen Zielsetzungen, die sich in einem 10-Punkte-Programm zusammenfassen.



Mamadou Ndiaye, Ich bin der 1. Stellvertretende Vorsitzende und Schriftleiter des Senegalesischen Deutschlehrerverbands und zur Zeit in vier Bereichen tätig:

1. Nummer eins ist seit meinem Berufsbeginn 1984 als Deutschlehrer am Prytanée Militaire, einer Kadettenschule mit gymnasialem Zweig und wo unter den 453 Schülern aus den 8 frankophonen Ländern Westafrikas rund 123 davon Deutsch mit Spaß und hochmotiviert an den Deutschunterricht herangehen.
2. Das zweite Tätigkeitsfeld ist die Deutschlehreraus- und Fortbildung im „Centre Régional de Formation des Personnels de l'Éducation“, die ich im Auftrag des örtlichen staatlichen Lehreraus- und fortbildungsinstituts durchführe.
3. Die dritte Tätigkeit ist die Projektleitung eines Interkulturellen Medien-Zentrum für Bildung und Völkerverständigung, dessen Hauptziel die Förderung der deutschen Sprache und Kultur und der interkulturellen und schulpartner- schaftlichen Jugendaustausche ist.
4. Und die vierte ist die ehrenamtliche Projektleitung eines sozialen Tageszentrums für bettelnde Straßenkinder, wo wir Mahlzeiten, Gesundheitserziehung und Alphabetisierung für die Kinder durchführen.



Malik Ndao, Deutschlehrer im Sekundarschule und Gymnasium seit 1995. Honorarlehrkraft im Goethe Institut Dakar. Tutor für Blended Learning. Multiplikator für DaF. Vorsitzender des Senegalesischen Deutschlehrerverbandes. Experte für Deutschunterricht mit großen Lernergruppen.

Richter: Der ABraPA stellt sich vor (Brasiliens Dachverband)

ABraPA ist ein Dachverband und besteht aus 7 regionalen Deutschlehrerverbänden. Ziel ist, den Verband und seine entwickelte Arbeit vorzustellen: regionale Fortbildungen, Seminare, brasilianischer Deutschlehrerkongress.



Josiane Richter, ist die amtierende Präsidentin des brasilianischen Deutschlehrerverbandes. Außerdem unterrichtet sie DaF an einer Schule, ist Dozentin an einer Deutschlehrerausbildung (IFPLA) und ist Fachbetreuerin für Deutsch.

PLENARVORTRAG: Feld-Knapp: Deutschlehrerausbildung am Beispiel Ungarn

Mrz 8 @ 16:00 – 16:30

Aufzeichnung: <http://virtuelle-ph.adobeconnect.com/p261nywv86o/>

Die Ausbildung von Lehrern für den Unterricht moderner Fremdsprachen wird in den letzten Jahren auch in Ungarn zum Teil durchaus heftig und kontrovers diskutiert. Grundlegende strukturelle Änderungen wurden erst 2006 im Zuge der Bologna-Reform und zuletzt 2013 durch die Aufhebung der gestuften Ausbildung und durch die Wiederherstellung der durchgängigen fünfjährigen Ausbildung durchgeführt. Gleichzeitig wurden neue Anforderungskataloge konzipiert, um die inhaltliche Erneuerung der Lehrerausbildung in Gang zu setzen. Die Umsetzung der inhaltlichen Reform an den Universitäten kann sich nur in einem längeren Prozess vollziehen, sie stellt eine viel komplexere Aufgabe als die strukturelle Reform dar. Ihre Durchführung geht über einen administrativen Akt weit hinaus und verlangt ein Umdenken in Bezug auf die Positionierung der Lehrerausbildung an den Universitäten. Mein Beitrag knüpft an die aktuelle Diskussion um eine Reform der universitären Lehrerausbildung in Ungarn an und gibt einen Überblick über die Möglichkeiten der inhaltlichen Erneuerung der universitären Ausbildung von Fremdsprachenlehrern für den DaF-Unterricht.



Ilona Feld-Knapp, lehrstuhlleitende Universitätsdozentin am Germanistischen Institut der Eötvös Universität Budapest. Forschungsinteressen: Fremdsprachendidaktik, Sprachenpolitik, Textlinguistik, Nachwuchs- und Begabtenförderung. Präsidentin des Ungarischen Deutschlehrerverbandes und Leiterin der Cathedra Magistrorum Lehrerakademie am Eötvös Collegium der Eötvös Universität.

PLENUM: Abschluss und Ausblick DaFWEBKON

Mrz 8 @ 16:30 – 17:00

Zusammenschau der DaFWEBKON 2015 und Ausblick auf die nächste DaFWEBKON.

Symbolische Überreichung von "Dankeschön"-Präsenten an die ModeratorInnen und MitarbeiterInnen der DaFWEBKON 2015.

Die wertvollen Sachgeschenke werden zur Verfügung gestellt von:



Kennenlern-Treff für IDV-Arbeitstreffen in Lübeck 27.07.-01.08.2015

Mrz 8 @ 17:30 – 18:30

Aufzeichnung: <http://lancelot.adobeconnect.com/p59pcz5bp22/>

Gastgeber: IDV – für Verbandsvertreter

ModeratorInnen und MitarbeiterInnen

Ein herzliches Dankeschön an unsere ehrenamtlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter:



Hajnalka Beck, Deutschland

Lehrerin für DaF. Sie ist zertifizierte live-online Trainerin und hat das speziell für den online Sprachunterricht optimierten Learning Management System "Lingvico" konzeptionell entwickelt. Zurzeit arbeitet sie E-Learning Beraterin bei dem E-Learning-Service der Universität Göttingen..



Mirjam Blazevic, Kroatien

Lehrerin für DaF am Gymnasium Porec/ Kroatien, Webtutorin des Goethe-Instituts/Zentrale.



Dr. Geraldo de Carvalho, Brasilien

Schriftleiter des Internationalen Deutschlehrerverbands (IDV). Leiter der Spracharbeit – Werther Instiut – Juiz de Fora – Brasilien; Vereidigter Übersetzer und Dolmetscher.



Alet Conradie, Südafrika

DaF-Lehrerin, Paul-Roos-Gymnasium, Stellenbosch, Südafrika; begeisterte Moodlerin, Fortbildnerin des Goethe-Instituts, aktive Teilnehmerin und Moderatorin der DaF-Community; Präsidentin des Deutschlehrerverbandes im Südlichen Afrika.



Mareike Hachemer, Deutschland

arbeitet als Lehrerin der Fächer Deutsch, Englisch und Darstellendes Spiel in Deutschland. Sie ist Redakteurin der Zeitschrift interjuli.



Mag. Susanne Hartmann . Österreich

hat Vergleichende Literaturwissenschaft und Anglistik studiert und sich in DeutschalsFremdsprache spezialisiert. Seit 2001 ist sie als fachliche Mitarbeiterin und Projektkoordinatorin am [Österreich Institut](#) tätig.



Marianne Hepp, Italien

Präsidentin des Internationalen Deutschlehrerverbands/IDV und Dozentin für Deutsche Sprachwissenschaft an der Universität Pisa.



Martin Herold, Deutschland

Seit Mai 1999 Geschäftsführer der deutschen Auslandsgesellschaft: Planung und Durchführung von Fortbildungsmaßnahmen und Serviceangeboten für Deutschlehrkräfte.



Sandra Reisenleutner, Großbritannien/Österreich

Teaching Associate an der Universität Nottingham und arbeitet zusätzlich in der Erwachsenenbildung. Sie unterrichtet Deutsch als Fremdsprache und Italienisch und interessiert sich für den Einsatz von digitalen Tools und virtuellen Lernwelten im und außerhalb des Unterrichts.



Justyna Sobota, Polen

LOTE-Gymnasium, Cieszyn, Polen, begeisterte Moodlerin, fortbildnerin des Goethe-Instituts, aktive Teilnehmerin und Moderation der [DaF-Community](#)



Andrea Stangl, Österreich

tätig in der DaF-LehrerInnen-Fortbildung und in der Lehrmaterialerstellung, wissenschaftliche Mitarbeiterin bei historischen Projekten. Seit Februar 2014 parlamentarische Mitarbeiterin im Bereich der Bildungspolitik und Lehrbeauftragte an der PH Wien für Digitales Lernen. Mitglied im ÖDaF-Vorstand; lebt und arbeitet in Wien/Österreich



Karin Vavatzanidi, Griechenland

aus Deutschland, aber schon in Griechenland; arbeitet am Goethe-Institut in Thessaloniki; stets auf der Suche nach Ideen, wie ich die Neugierde meiner Deutschlerner wecken und sie aktivieren kann. Medienvielfalt und ein gutes Lernklima zu schaffen, gehören für mich auch dazu.



Denis Weger, Österreich

Studium Deutsch an der Universität Wien. Lehr- und Lernaufenthalte in Italien, Aserbaidschan und der Russischen Föderation: Aktuell Lehrer an einer Wiener Schule sowie als Lektor für DaF/DaZ an diversen Institutionen der Erwachsenenbildung.

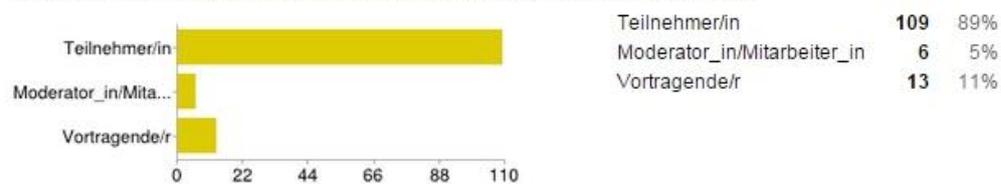
Rückmeldungen zur DaFWEBKON 2015

Zur Befragung

Während und im Anschluss der DaFWEBKON 2015 wurden die Teilnehmenden mittels eines Google-Formulars um Ihre Rückmeldungen zur DaFWEBKON 2015 gebeten. Im Zeitraum zwischen 6.3. und 12.3. 2015 wurden 122 Rückmeldungen abgegeben. Im Folgenden werden die ausgesprochen positiven Ergebnisse detailliert beschrieben.

Es haben insgesamt 122 Personen Feedback zur Veranstaltung gegeben, davon waren

In welcher Funktion haben Sie an der DaFWEBKON2015 mitgewirkt?

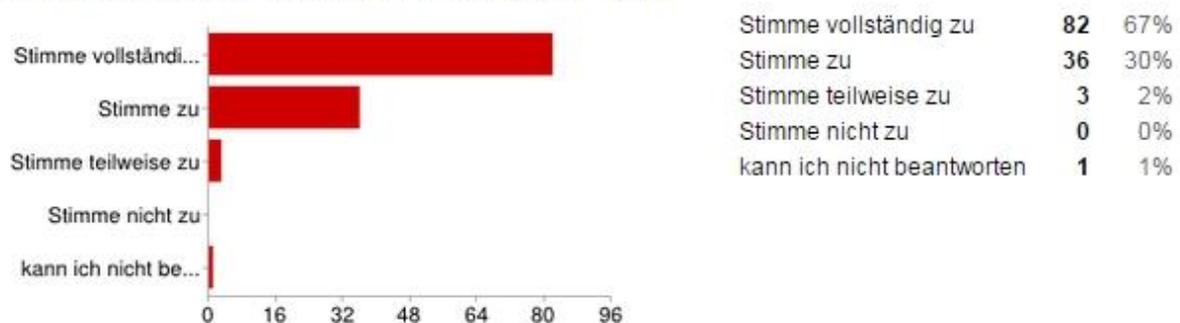


(Mehrfachnennungen möglich, da Vortragende auch als Moderierende und/oder Teilnehmende dabei waren)

Gesamteindruck

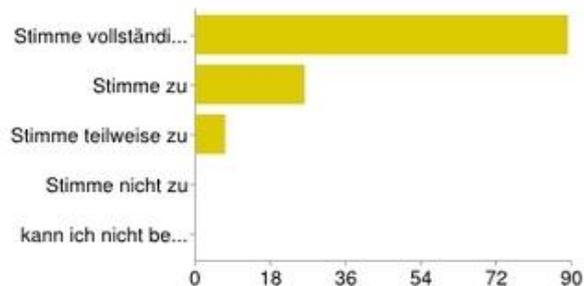
Die DaFWEBKON 2015 ist hervorragend angekommen: 97 % waren mit der Veranstaltung zufrieden:

Die Veranstaltungen hat meine Erwartungen erfüllt.

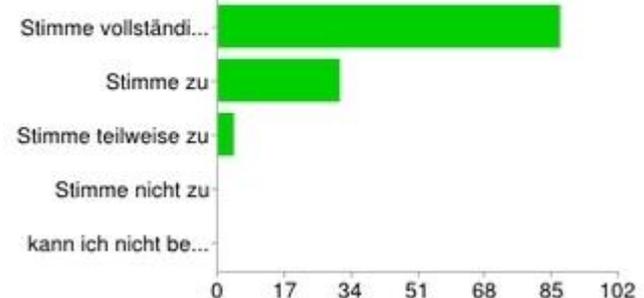


Über 90 % bestätigen, dass die Beiträge interessant waren und auch von der Länge her passend waren.

Die Beiträge waren interessant



Die Beiträge hatten die richtige Länge

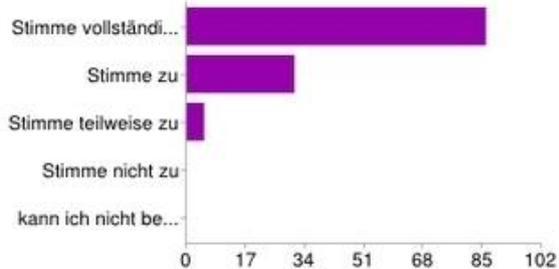


... und sie waren auch mit der Auswahl der Vortragenden (95%) und der Praxisrelevanz der Beiträge (92%) zufrieden.

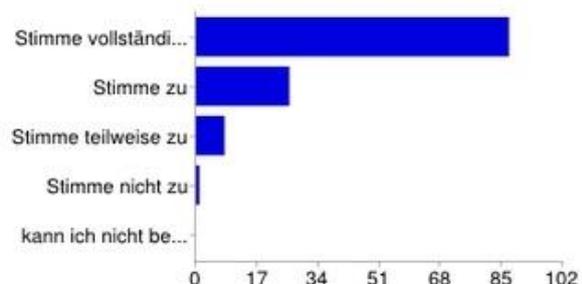
Bewertung der Vortragenden und Praxisrelevanz

95 % der Teilnehmenden sagen, dass Sie mit der Auswahl der Vortragenden zufrieden waren und 92% stimmen der Aussage zu, dass sie die vorgestellten Werkzeuge auch selbst einsetzen können.

Die Vortragenden waren erfahren und gute Vortragende.



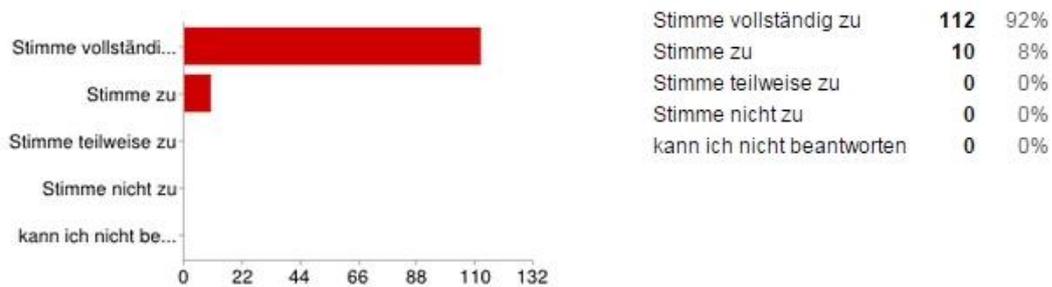
Die Webkonferenz hat mir Werkzeuge gezeigt, die ich im Unterricht anwenden kann.



Organisation

Die Organisation der Konferenz wurde außerordentlich gut bewertet. Die an Abstimmungen in totalitären Staaten anmutende überwältigende Rückmeldung – alle 122 Rückmeldungen waren mit der Organisation der Webkonferenz zufrieden 😊.

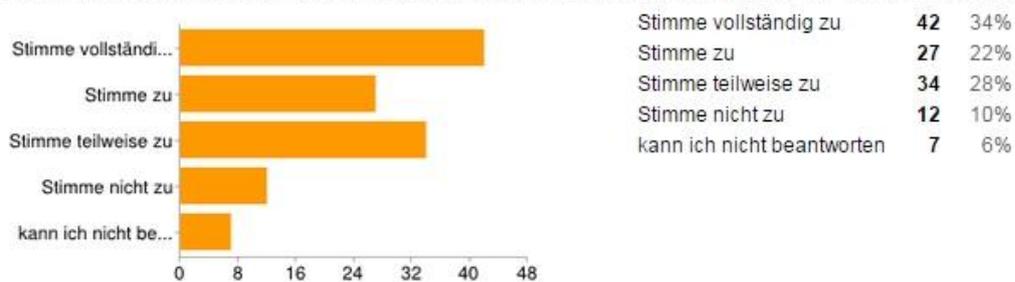
Die Webkonferenz war gut organisiert und vorbereitet. [Bitte geben Sie uns Feedback zur Konferenz]



Möglichkeit, Kontakte zu knüpfen

Etwas differenzierter wurde die Gelegenheit beurteilt, die DaFWEBKON 2015 zum Kontakte Knüpfen nützen zu können. Das sehen wir als Auftrag!

Ich konnte auf der Webkonferenz neue Kontakte knüpfen [Bitte geben Sie uns Feedback zur Konferenz]



Geografische und Zeitliche Verteilung

Interessant ist auch noch die Verteilung der 122 RückmelderInnen: Europa (inkl. Russland) überwiegt. Das ist natürlich auch den Konferenzzeiten geschuldet, da diese auf den europäischen Zeitzone angepasst waren. Es gab bei den Rückmeldungen einige, die sich eine bessere Anpassung insb. auf die amerikanischen Zeitzone wünschten: Hier ein Originalzitat: *Leider habe ich Veranstaltungen verpasst, da ich kein Frühaufsteher bin. :)*

Woher kommen Sie?



Was die Dauer der Teilnahme der Teilnehmenden betrifft, so sieht man, dass der Großteil (zumindest jener, die ein Feedback abgegeben haben), einen Tag oder mehr teilgenommen hat. Fast ein Viertel sogar fast die gesamte Zeit! Bei den freien Rückmeldungen waren einige dabei, die sich eine zeitliche Verkürzung oder Aufteilung auf einen längeren Zeitraum gewünscht haben.

Wie lange haben Sie an der DaFWEBKON 2015 teilgenommen?



Rückmeldungen im Freitext

Die Rückmeldungen zur Frage: Was hat mir am besten gefallen? War ja im Freitext, deshalb hier einige Auszüge bzw. Erkenntnisse:

- Ein Originalzitat: *Die Kombination von Theorie und Praxis. Die Spielideen. Der Austausch. Der internationale Charakter. GRATULIERE!!!*
- Verschiedenste Beiträge wurden als besonders wertvoll angesehen. Das offene Mikrofon wurde als Interaktionsmöglichkeit geschätzt.
- Oft wurde auch auf die Ausgewogenheit von Theorie und Praxis hingewiesen und auch darauf, dass vieles aus den Beiträgen direkt umsetzbar ist.
- Ich fand es extrem schön, einfach unverbindlich in Vorträge "reinzappen" zu können und habe viel Neues erfahren ... Das Schönste ist aber natürlich der unkomplizierte Austausch mit Kolleg_innen weltweit.
- Mehrmals wurden auch die hochprofessionellen ModeratorInnen hervorgehoben und die angenehme Atmosphäre.

Zum Themenbereich „Was hat mir überhaupt nicht gefallen“ waren die Rückmeldungen nicht sehr zahlreich und haben sich überwiegend auf die Technik (Tonqualität, Internetverbindung) bzw. auf den Chat (keine privaten Gespräche über den Chat) bezogen. Auch bei den Verbesserungsvorschlägen ist überwiegend die Technik (z.B. Headsetpflicht für Vortragende) genannt worden,

Organisation

DaFWEBKON, W: www.dafwebkon.com, E: dafwebkon@gmail.com

Angelika Güttl-Strahlhofer

Gesamtkoordination, Marketing, Kontakte zu Verbänden und Hauptsponsoren

IT Dienstleistungen,
Neussergasse 7, 2721 Bad Fischau/Österreich, T: +43-650-24 83 885 ,
W: www.wissens-wert.at
E: ag@wissens-wert.at



Heike Philp

Technische Betreuung, Inhaltliche Gestaltung, Multimedia-Inhalte

CEO of let's talk online sprl,
34, Boulevard du Souverain, 1170 Brüssel, Belgium,
T +49-179-477 2395,
W: www.letstalkonline.com
E: heike.philp@letstalkonline.com



Mitorganisatorin: Nadja Blust

Inhaltliche Gestaltung

Deutsch-Online,
Rue du Stade 16, 67410 Rohrwiler, Frankreich, T: +33-368-03 37 45,
W: Blog DaF Lehrer Online
www.livedeutsch.blogspot.com;
Blog über internationale Projekte und Videokonferenzen
www.deutschonlinelehren.blogspot.com;
E: nadjablust@gmail.com



Wir bedanken uns beim [IDV, dem Internationalen Deutschlehrerverband](#) für die Mitorganisation und Unterstützung.

