Lehrveranstaltung:
100209 SE(A/B)
SoSe 2017

Projektseminar: Lehr-/Lernvideos im Kontext von Deutsch als Fremd- und Zweitsprache
SE-Leitung: Dr. Diana Feick

PROJEKTHANDREICHUNG

Projektgruppe 4:

Deutschlernen ist mobil

Eine Zusammenschau verschiedener Beiträger der DaFWEBKON-Editionen
aus den Jahren 2014/2016/2017

Eine Videocollage für die LehrerInnenfortbildung

Kerstin Doubek
Stefanie Hofbauer
Carina Edwina Spanring
Magdalena Zettl

Wien, Juni 2017

Inhaltsverzeichnis

1. Informationen zu den im Video genannten Apps und Anwendungen 2
1.1. Die App Puppet Pals 2
1.2. Die App Comic Life 3
1.3. Die Anwendung Google-Formulare 4
1.4. Die EDU-App Spreaker 5
1.6. Die App uugot.it 6

2. Informationen zum Projekt 7
2.1. Ausgangslage Projektgruppe 4 7
2.2. Ziel des Projekts 7
2.3. Zielgruppe 8
2.4. Übersicht über die Arbeitsschritte 9
2.5. Projektergebnis: Video 10
2.6. Weiterführende Literatur zum Thema Mobiles Lernen 11

1. Informationen zu den im Video genannten Apps und Anwendungen

1.1. Die App *Puppet Pals*

https://www.youtube.com/watch?v=Bo_LPTBIeEg

Präsentiert von Joachim Quandt & Katrin Hahn im Beitrag *Goethe Symposium: Tablets im DaF-Unterricht*, DaFWEBKON 2014

Beschreibung

Die iOS App *Puppet Pals HD Director´s Pass* ermöglicht bereits jungen Kindern, Jugendlichen und Personen mit wenig medialer Vorerfahrung, einen Trickfilm zu erstellen. Die App bietet über eine Fotofunktion die Nutzung eigener Fotos und Bilder als Figuren sowie als Animationshintergrund an, auch Sprachaufnahmen sind möglich. Alternativ können auch die in der App mitgelieferten Vorlagen verwendet werden. Vorgegebene Figuren und Hintergründe sind schnell und einfach mit eigenen Persönlichkeiten zu ergänzen. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, sich selbst als Filmcharakter zu animieren.

Einsatzempfehlung der Anbieter

Die App bietet sich für die praktische Arbeit in Teams an und kann in Phasen des situierten Lernens die Gruppenarbeit bereichern. Ein gemeinsamer Start für das Sammeln von Ideen dient als Einstieg. Je nach Alter und Erfahrung der Einzelnen ist das Erarbeiten eines kurzen Storyboards hilfreich. Für erste praktische Übungen bietet sich die Nutzung der vorgegebenen Charaktere und Hintergründe an.

Kosten

Die App *Puppet Pals HD* von *polished Play LLC* steht für iOS als kostenlose Version zur Verfügung, Mehrkosten von jeweils € 0,99 entstehen durch das Hinzukaufen von Charakteren zu den zur Verfügung gestellten, unterschiedlichen Themen – 15 an der Zahl- wie bspw. Fairy Tale, Wild West, Zombie Attack, uvm. Mögliche einmalige Kosten für den Zusatzbereich *Director´s Pass* (ein Package an zusätzlichen Tools) betragen € 3,99. Mit diesem können NutzerInnen bis zu acht eigene Charaktere erstellen und im Video animieren.

Links & Material

https://itunes.apple.com/de/app/puppet-pals-hd/id342076546?mt=8
https://itunes.apple.com/de/app/puppet-pals-2-free/id589141096?mt=8

1.2. Die App *Comic Life*

https://www.youtube.com/watch?v=Bo_LPTBIeEg

Präsentiert von Joachim Quandt & Kathrin Hahn im Beitrag *Goethe Symposium: Tablets im DaF-Unterricht*, DaFWEBKON 2014

Beschreibung

Mit der App *Comic Life* können via iPhone, iPod oder iPad aus eigenen Fotos Comics entworfen werden. Dazu stellt die App Vorlagen und Bearbeitungs-Optionen zur Verfügung. Es stehen 7 verschiedene Vorlagen für NutzerInnen bereit, die über unterschiedliche Designs verfügen wie beispielsweise Blüten oder dem Eifelturm. Auch klassische Vorlagen stehen zur Auswahl.

Private Fotos und Bilder können nach eigenem Belieben importiert, aber auch neu aufgenommen und in den Comic eingefügt werden. Es ist möglich, die Fotos auf der Comicseite frei anzuordnen. Die ausgewählten Bilder können mittels der App bearbeitet werden: es gibt verschiedene Effekte für Fotos wie beispielsweise Comic-Bildbearbeitungs-Effekte in Farbe oder in Schwarz-Weiß. Weiters ermöglicht *Comic Life*, Sprechblasen individuell zu gestalten. Falls die nicht gewünscht wird, steht eine Auswahl an vielfältigen Sprech- und Denkblasen zur Verfügung, die frei miteinander kombiniert werden können. Außerdem kann jede Sprechblase eine andere Farbe mit Farbverlauf annehmen. Allerdings verfügt die Bildbearbeitungs-App nur über eine Schriftart für die Sprechblasen.

Kosten

Comic Life steht als 30-Tage-Testversion kostenlos zur Verfügung sowie als dauerhaft nutzbare Anwendung um € 5,49.

Links & Material

https://itunes.apple.com/at/app/comic-life-3/id891378056?mt=8
http://plasq.com/downloads/comic-life-desktop/

1.3. Die Anwendung *Google-Formulare*

https://www.youtube.com/watch?v=AdUUr-CFdJQ

Präsentiert von Gabriele Hassler im Beitrag *Google-Formulare im DaF-Unterricht*, DaFWEBKON 2014

Beschreibung

Google-Formulare sind eine digitale Variante der klassischen Umfragen und können von den Lernenden individuell beantwortet werden. Dies kann anonym oder mit Namensnennung erfolgen. Um die Anwendung benützen zu können, benötigt die Lehrperson ein Google-Konto, die Lernenden allerdings nicht.

Google-Formulare bietet die Möglichkeit, Termine zu planen, Umfragen oder Abstimmungen durchzuführen sowie Lernkontrollen für die Lernenden zu kreieren. Ein Formular kann entweder direkt in Google Drive oder von einer bestehenden Tabelle aus erstellet werden. Anschließend ist es möglich, Befragungen den Teilnehmenden online über einen Link zur Verfügung zu stellen. Des Weiteren stellt die Anwendung ein einfaches Tool dar, um die Meinung aller in übersichtlicher Form zu sammeln. *Google-Formulare* können für eine bestimmte Zielgruppe, einzelne Personen oder für ein breites Publikum freigegeben werden. BenutzerInnen steht es frei, Fragen gemeinsam in Echtzeit-Zusammenarbeit zu verfassen und Ergebnisse zu analysieren, ohne verschiedene Versionen der Datei mehrfach versenden zu müssen.

Kosten

Diese Anwendung ist kostenlos.

Links & Material:

https://www.google.com/intl/de_at/forms/about/

1.4. Die EDU-App *Spreaker*

https://www.youtube.com/watch?v=zeN5VrEHvBo

Präsentiert von Thomas Strasser im Beitrag *Medienmythen auf der Spur*, DaFWEBKON 2016

Beschreibung

Speaker ist eine App, mit deren Hilfe man eigene Podcasts erstellen kann. Sobald man diese aufgezeichnet hat, lassen sie sich mit der gesamten Spreaker-Community teilen. Der Dienst ist sowohl über das Smartphone als auch über Web-Browser zugänglich.

Bevor man mit der Aufzeichnung des Podcasts beginnt, muss eine Kategorie ausgewählt werden, wie z.B. ein bestimmtes Spiel, die eigene Kochsendung usw. Dies dient dazu, die Podcasts zielgruppenadäquat zu erstellen. Mittels dieser App kann das erstellte Produkt anschließend auch von anderen UserInnen angesehen werden. Die App erfordert keine technischen Vorkenntnisse, die einzigen technischen Voraussetzungen, die benötigt werden, bilden ein Android-Smartphone oder -Tablet sowie eine zündende Idee.

Kosten

Die App ist als kostenlose Version erhältlich. Allerdings ist die Aufnahme beschränkt: bis zu 30 Minuten täglich, im Gesamtspektrum maximal 10 Stunden.

Links & Material:

https://www.spreaker.com/start-your-podcast **(Anleitung zur Erstellung eines Podcasts)**
https://spreaker-studio.de.uptodown.com/windows
https://itunes.apple.com/us/app/spreaker-podcast-radio/id388449677?mt=8

1.5. Die App *uugot.it*

https://www.youtube.com/watch?v=THs-wYNzlB0

Präsentiert von Philipp Etzlinger im Beitrag *uugot.it*, DaFWEBKON 2017

Beschreibung

uugot.it ist eine Second-stream-App, die sich noch in der Pilotphase befindet. Das Konzept von *uugot.it* stellt ein vom Smartphone ausgehend kontextbezogener Sprachkurs dar, wobei das TV-Signal auf Smartphone oder Tablet gestreamt wird. Je nach TV-Inhalt gibt es somit wechselnde Sprachkurse. Dabei übersetzt die App zum einen die lokalen TV-Inhalte, zum anderen gibt sie eine Hilfestellung zum Verständnis der gesendeten Inhalte. Deutschsprachige TV-Sendungen werden mit interaktiven Untertiteln in der gleichen Sprache auf Smartphone oder Tablet wiedergegeben. Wird ein bestimmtes Wort nicht verstanden, so stellen die interaktiven Untertitel nach Anklicken des Wortes eine englische Übersetzung zur Verfügung. Bisher ist lediglich die Übersetzung ins Englsiche möglich, an weiteren Sprachen wird gearbeitet. Des Weiteren ist auch eine Reduktion der Abspielgeschwindigkeit einstellbar. Die angetippten Wörter werden zudem automatisch in einer „personalisierten Lernumgebung“ zum Üben und Anwenden gespeichert.

TesterInnen gesucht!

Gesucht werden freiwillige TesterInnen, die die App im Unterricht einsetzen und darüber berichten – Erstellung eines Konzepts, wie uugot.it sinnvoll im Unterricht verwendet werden kann. Im Gegenzug erhalten diese eine Zweijahres-Premium-Mitgliedschaft (gratis Nutzung) und die Gewinner-Konzepte erhalten darüber hinaus freien Zugang für alle Lernenden.

Kontakt

Das Projekt befindet sich momentan noch in der Pilotphase und ist am Markt noch nicht verfügbar. Wenn Sie in der Testphase teilnehmen möchte, wird gebeten, sich direkt an Herrn Etzlinger unter ph.etzlinger@uugot.it zu wenden.

Materialien &Links:

www.uugot.it

2. Informationen zum Projekt

2.1. Ausgangslage Projektgruppe 4

Projektpartnerin: Mag. Angelika Güttl-Strahlhofer (Organisatorin der DaFWEBKON, Kontakt: info@red-ma.eu)

DaFWEBKON
Webkonferenz für Deutschlehrende

Eine Konferenz und Messe ohne Grenzen

Die DaFWEBKON ist eine einzigartige Webveranstaltung für Deutsch als Fremdsprache/Zweitsprache, die PraktikerInnen, Weiterbildungsinstitutionen und Anbieter weltweit via Internet zusammenführt.

www.dafwebkon.com

Für das Projekt „Didaktisierte Videocollagen - digitale Themen der DaFWEBKON für die Lehrendenfortbildung aufbereitet“ sollen 2-4 didaktisierte collagenartige Lernvideos à 5-10 min zu Themen wie Mobiles Lernen, Gamification, Multimediales Lernen, berufsbezogener Unterricht oder Virtual Reality im Kontext von DaF/DaZ basierend auf den Beiträgen der DaFWEBKON 2014-2017 erstellt werden. Diese Beiträge und Keynotes sind auf dem Youtube-Kanal der DaFWEBKON (https://www.youtube.com/channel/UCvQE_VY5e5SqW6V5l6Ye_Ag) und gesammelt in einer Dropbox von Mag. Angelika Güttl-Strahlhofer zu finden.

Die Aufzeichnungen, die im Zuge der Webkonferenzen für DaF/DaZ-Lehrende erstellt wurden, sollen so zusammengefasst werden, dass sie in kurzer Zeit Wichtiges zum Thema herausarbeiten.

Die Themenauswahl ist den Studierenden der Projektgruppe frei überlassen. Es sollen nach Möglichkeit zwei Untergruppen gebildet werden, die sich jeweils auf ein Thema fokussieren.

2.2. Ziel des Projekts

Ziel des Projekts „Didaktisierte Videocollagen zu digitalen Themen der DaFWEBKON“ ist die Erstellung von zwei fünf- bis zehnminütigen Videos, die jeweils ein Thema behandeln und dieses kurz vorstellen bzw. einen Überblick über dieses liefern. Als Themen wurden Mobiles Lernen (Untergruppe 1) und Gamification (Untergruppe 2) gewählt.

Gruppeneinteilung:

Deutschlernen ist mobil	Gamification und Serious Games im Unterricht
Kerstin Doubek Stefanie Hofbauer Carina Edwina Spanring Magdalena Zettl	Joseph Hage Ahmed Rainer Hawlik Justine Kirchner Katharina Verena Radner

Die Keynotes und Podiumsdiskussionen der vergangenen DaFWEBKONs dienen als "roter Faden", in weiterer Folge werden die besten "Best-Practice-Beispiele“ bzw. Applikationen in den Bereichen Mobiles Lernen und Gamification vorgestellt. Die beiden Videos sollen anschließend auf dem Youtube-Kanal der DaFWEBKON (www.youtube.com/channel/UCvQE_VY5e5SqW6V5l6Ye_Ag) und der Homepage (www.dafwebkon.com) veröffentlicht werden und für (zukünftige) Lehrende und Interessierte einen Einblick in das jeweilige Thema geben und dieses anhand von Beispielen auch anschaulich und praktisch aufbereiten.
Es ist vorgesehen, die Videos in Gestalt einer Dokumentation mit moderierenden Zwischensequenzen anzulegen. Diese/r schafft Überleitungen zwischen den verschiedenen Videoausschnitten in Form von Fragestellungen, Erläuterungen, etc.
Die beiden Videos sind für den Einsatz in der LehrerInnenfortbildung geeignet und können in folgendes Schema eingebaut werden:

- Problemorientierung
- Erfahrung
- Videos (*Deutschlernen ist mobil* und *Gamification und Serious Games im Unterricht*)
- Reflexion
- Input (Theorie)
- Anwendung
- Sicherung

2.3. Zielgruppe

- (zukünftige) Lehrende von DaF und DaZ weltweit
- TeilnehmerInnen der DaFWEBKON
- Interessierte
- erforderliches Sprachniveau: B1-C1

2.4. Übersicht über die Arbeitsschritte

Arbeitsschritte	Datum
Präsentation und Auswahl der einzelnen Projekte, Mitglieder von Projektgruppe 4: Kerstin Doubek, Joseph Hage Ahmed, Rainer Hawlik, Stefanie Hofbauer, Justine Kirchner, Katharina Verena Radner, Carina Edwina Spanring, Magdalena Zettl	16.03.2017
Kontaktaufnahme mit Projektpartnerin Mag. Angelika Güttl-Strahlhofer	16.03.2017
Erstellung einer Übersicht über das gesamte zu sichtende Material auf Youtube und in der Dropbox (wird laufend erweitert)	07.04.2017 + spätere Anpassungen
Workshop zur Videoerstellung mit M.A. Franziska Kroh	08.04.2017
Abgabe des Projektantrags der gesamten Projektgruppe	14.04.2017
Sichtung der Beiträge und Keynotes der DaFWEBKONs 2014-2017 (8 pro Gruppenmitglied) samt Notizenerstellung - Link zu den gesammelten Aufzeichnungen in der Dropbox: https://www.dropbox.com/sh/7q4fjn6kq5eplwf/AACZGFZcUhImVUnP7iKppnRXa?dl=0 - Link zu den gesammelten Aufzeichnungen auf dem Youtube-Kanal *DaFWEBKON Webkonferenz für Deutschlehrende*: https://www.youtube.com/channel/UCvQE_VY5e5SqW6V5l6Ye_Ag [Zugriff: 20.06.2017] → Art der Notizen: Exakte Minute und Inhalt auf eigenem Dokument notieren, *z.B.:* folgender Auszug aus Strasserwebkon2016.doc: *„Strasser über Spreaker, 06‘21-06‘28…“*	Bis 27.04.2017
Genehmigung des Projektantrags und Feedback durch Dr. Diana Feick	27.04.2017
Fixierung der beiden zu behandelnden Themen und Einteilung in zwei Untergruppen: - Mobiles Lernen: Kerstin Doubek, Stefanie Hofbauer, Carina Edwina Spanring, Magdalena Zettl - Gamification: Joseph Hage Ahmed, Rainer Hawlik, Justine Kirchner, Katharina Verena Radner	27.04.2017
Untergruppe „Mobiles Lernen“ Vorbereitung des 1. Meilensteins „Roter Faden: Auswahl geeigneter Sequenzen + gestalterische Aspekte“ - Auswahl geeigneter Sequenzen - Überlegungen zur Gestaltung des Videos und zur Video-Handreichung - Erstellung einer Liste „Weiterführende Literatur“	Bis 09.05.2017
Abgabe des 1. Meilensteins „Roter Faden: Auswahl geeigneter Sequenzen + gestalterische Aspekte“	09.05.2017
Feedback zum 1. Meilenstein durch Dr. Diana Feick	11.05.2017
Besprechung des Schnittplans, Ausarbeiten der Transkripte (samt Änderungen, Anmerkungen, etc)	Bis 15.06.2017

Feedback zur Erstversion des Videos „Gamification und Serious Games im Unterricht“ durch Dr. Diana Feick	08.06.2017
Anfragen um die Rechte, der im Video verwendeten Beiträge/Sequenzen – Mag. Angelika Güttl-Strahlhofer	Im Gange
Feedback zur 1. Endversion des Videos durch Dr. Diana Feick	20.06.2017
Überarbeitung der 1. Endversion des Videos (gestalterische Änderungen, Anpassung der Folienbeschriftung, Änderung der Folienreihenfolge, nochmaliges Einsprechen des Moderationstextes)	Bis 22.06.2017
Erstellung des Handouts und der Projekthandreichung für die Projektmesse	Bis 22.06.2017
PROJEKTMESSE: Vorpremiere des Videos	**22.06.2017**
Erstellung des Projektportfolios	Bis 07.07.2017

2.5. Projektergebnis: Video

Titel: *Deutschlernen ist mobil. Mobiles Lernen im Unterricht - Eine Zusammenschau verschiedener Beiträge der DaFWEBKON-Editionen aus den Jahren 2014/2016/2017*

Länge: 09‘00

Themenübersicht:

- Was ist Mobiles Lernen?
- Gibt es Mobiles Lernen auch speziell für Sprachen?
- Mit welchen Nachteilen ist beim Mobilen Lernen zu rechnen?
- Welche Vorteile bietet es?
- Wie sieht die Rollenverteilung zwischen Lehrenden und Lernenden aus?
- Von der Theorie zur Praxis: Best-Practice-Beispiele

Vorgestellte Apps und Anwendungen (siehe 1. Informationen zu den im Video genannten Apps und Anwendungen)

- App *Puppet Pals*
- App *Comic Life*
- Anwendung *Google-Formulare*
- App *Spreaker*
- App *uugot.it*

2.6. Weiterführende Literatur zum Thema Mobiles Lernen

Barberi, A., Berger, C., Strasser, T. (2016) (Hgs). Mediales Lernen/Lehren im Fremdsprachenunterricht/beim Spracherwerb. Medienimpulse 3/2016. Online verfügbar unter: www.medienimpulse.at.

Carrier, M. (2011). Handheld & Mobile Learning: theory & practice. Online: http://clients.squareeye.net/uploads/eaquals2011/documents/Trieste_EGM/Carrier_EAQUALS_mobile_v2_40a.pdf

Dausend, H. (2016). TET – Teaching English with Tablets. Online: https://www.tu-chemnitz.de/zlb/professuren/gsd_englisch/images/Poster_Dausend_Oxford.pdf

Feick, Diana (2015). Mehr als nur Apps. Mobiles Lernen im DaF-Unterricht. Fremdsprache Deutsch. 53, 14-18.
Friedrich, K.; Bachmair, B.; Risch, M. (Hrsg.) (2011): Mobiles Lernen mit dem Handy: Herausforderung und Chance fur den Unterricht. Weinheim und Basel: Beltz.

Frohberg, D. & Schwabe, G. (2004). MLearning - kooperatives Lernen im Kontext. WISU - das Wirtschaftsstudium, 8-9:0.

Grieshaber, W. (2013). Sprachlabor to go - Lehr- und Lernbedingungen mit Smartphone und Tablet

Heinz, S. (2013). Tablets in der Schule und im Englischunterricht: ein Erfolgsmodell für digitales Lehren und Lernen? Babylonia. 03/13, 62-66.

ITU (2015). ICT Facts & Figures. The world in 2015. Online: http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2015.pdf

Kukulska-Hulme, A.; Gaved, M.; Paletta, L.; Scanlon, E.; Jones, A. & Brasher, A. (2015). Mobile Incidental Learning to Support the Inclusion of Recent Immigrants. Ubiquitous Learning: an international journal, 7(2) pp. 9–21.

Mitschian, H. (2010) M-Learning – die neue Welle? Mobiles Lernen für Deutsch als Fremdsprache. Kassel: Kassel University Press.

Medienpadagogischer Forschungsverbund Sudwest (2016). JIM-Studie 2016. Online: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf

Seipold, J. (2013): Mobiles Lernen – Systematik, Theorien und Praxis eines noch jungen Forschungsfeldes. In: de Witt, Claudia; Sieber, Almut (Hrsg.): Mobile Learning – Potenziale, Einsatzszenarien und Perspktiven des Lernens mit mobilen Endgeraten. Springer VS, Wiesbaden, S. 27-54.

Pachler, N., Bachmair, B., & Cook, J. (2010). Mobile Learning. Structures, Agency, Practices. New York: Springer.

Ros i Sole, C. (2009), The Fleeting, the Situated and the Mundane: Ethnographic Approaches to Mobile Language Learning (MALL). In: Vavoula, G., Pachler, N. & Kukulska-Hulme, A. (Hgg.), Researching mobile learning: frameworks, tools and re- search designs. Oxford, New York: Lang, 137–150.

Rösler, D. (2010): Die Funktionen von Medien im Deutsch als Fremd-und Deutsch als Zweitsprache-Unterricht. In: Krumm, H.-J. et al. (Hg.) Deutsch als Fremd-und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch. Berlin u.a.: de Gruyter, 1199-1214.

Schmidt, T. & Strasser, T. (2016) (Hgs.). Digital Classroom. In: Der fremdsprachliche Unterricht Englisch. Digital Classrooms. Heft 144/2016. Seelze: Friedrich Verlag. https://www.friedrich-verlag.de/shop/digital-classroom-mit-special-bob-dylan

Sharples, M., Taylor, J. & Vavoula, G. (2007). A Theory of Learning for the Mobile Age. In: Andrews, R. & Haythornthwaite, C. (Hgg.), The Sage Handbook of E-learning Research. London: Sage, 221–247.

Strasser, T., Himpsl-Gutermann, K., Bauer, R., Greller, W., Petz R. (Hg.). (2016). Digital Innovations in Teacher Education. Special Issue: Reflecting Education, Vol. 10/1. Available online: http://www.reflectingeducation.net/index.php/reflecting/issue/view/15

Würffel, N. (2010): DaF/DaZ-Lernen in elektronischen Umgebungen. In: Krumm, H.-J. et al. (Hg.) Deutsch als Fremd-und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch. Berlin u.a.: de Gruyter, 1227-1242.

KONTAKT Projektmitglieder:

Kerstin Doubek	kerstin.d@gmx.at
Stefanie Hofbauer	shofbauer93@gmx.at
Carina Edwina Spanring	carina.spanring@outlook.com
Magdalena Zettl	magdalena.zettl@yahoo.com