

## **Mobile Sprachräume**

### **Mobile Unterrichtsszenarien in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekt der Pädagogischen Hochschule Zürich (Praxis- und Werkstattbericht)**

#### **Zusammenfassung**

Unabhängig davon, ob Mobilgeräte zum Üben von Vokabeln, als Wissenswerkzeuge zur Unterstützung von Schreibprozessen oder unterwegs als Literaturguide<sup>1</sup> eingesetzt werden, mobile Lernszenarien können auf ganz unterschiedliche Weise zum Sprachunterricht beitragen. Zwei Unterrichtsszenarien, die im Rahmen des Forschungs- und Entwicklungsprojekts „Mobiles Lernen“ an der PH Zürich entwickelt wurden, geben Einblick, wie Mobilgeräte als didaktische Hilfsmittel im Unterricht eingesetzt werden und zeigen auf, welcher Nutzen sich daraus für die Schreibförderung und den Sprachunterricht ergibt.

#### **1 Forschungs- und Entwicklungsprojekte an der PH Zürich**

Studierende sind während ihres Studiums an der Pädagogischen Hochschule und später als Lehrperson immer wieder mit Ergebnissen aus Evaluationen und Forschungsprojekten konfrontiert. Während sie meistens ‚nur‘ Rezipienten wissenschaftlicher Ergebnisse sind, können sie in den FE-Projekten der PH Zürich aktiv am Prozess einer systematischen Erkenntnisgewinnung partizipieren. Im Unterschied zum universitären Studium steht bei angehenden Lehrpersonen jedoch nicht ein Zugewinn an forschungsmethodischen Kompetenzen im Zentrum, sondern die Entwicklung einer forschenden, d.h. kritisch-reflexiven und frageentwickelnden Haltung zum gewählten Thema.

Neben dem Ziel, die Studierenden wissenschaftliches Vorgehen miterleben zu lassen, geht es aus lerntheoretischer Sicht im beschriebenen FE-Projekt „Mobiles Lernen“ darum, den Studierenden den Raum zu geben, sich im Sinne eines forschenden Lernens selbstständig mit dem Projektthema auseinanderzusetzen.

---

1 Der Zürcher Literaturparcours ist ein Beispiel für Augmented Learning im Deutschunterricht. Die Teilnehmenden werden anhand von Fragen, die auf dem Mobilgerät standortabhängig präsentiert werden, zu verschiedenen Orten in Zürich geführt, wo Dichter und Denker gelebt und gewirkt haben. Das Projekt wurde von einer ersten Klasse des Gymnasiums Unterstrass in Zusammenarbeit mit Dozierenden der PH Zürich entwickelt. Link: <http://quiztrail.com/quiz/detail/211>

So werden die Unterrichtsideen und das Evaluationsdesign primär von den Studierenden entwickelt, die Dozierenden stehen beratend zur Seite.

## 2 Praxisprojekt „Mobiles Lernen“ von Studierenden

Das FE-Projekt thematisiert den Einsatz von Mobilgeräten als didaktische Hilfsmittel im Schulunterricht auf der Primarstufe. Die Studierenden sollen mit der Entwicklung und Erprobung eigener Unterrichtsszenarien lernen, begründete Medienentscheidungen zu treffen, indem sie sich vertieft mit den Erfolgs- und Scheiternsbedingungen auseinandersetzen. Zentral, aber nicht selbstverständlich ist die Erkenntnis, dass die bloße Verwendung von Mobilgeräten noch kein Unterrichtsziel darstellt, abgesehen von der unbestritten motivierenden Wirkung der mobilen Geräte. Kerres (2000) formuliert es so, dass Medien dazu beitragen sollen, Bildungsprobleme zu lösen, wobei die Medienentscheidung ‚nur‘ ein Teil der Unterrichtsplanung darstellt, nebst weiterer Entscheidungen zu Inhalt, Zielen und Methoden.

### 2.1 Überlegungen zu „Mobilem Lernen“

Mit der Verbreitung von Mobilgeräten ist die Verfügbarkeit von Kommunikations- und Informationsressourcen heute allgegenwärtig, diese Entwicklung betrifft auch die Schule. Diese hat die Aufgabe, die Kinder auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorzubereiten. Sie sollen lernen, mit Medien verantwortungsvoll und kritisch umgehen, gleichzeitig soll ihnen auch gezeigt werden, wie sie die Medien für den Wissenserwerb nutzen können.

In den Schulen diskutierte man anfangs vor allem über die Risiken der Handy-Nutzung: Handys als Kostenfalle, der Konsum pornografischer und gewaltdarstellender Inhalte, Cybermobbing etc. Die Kinder und Jugendlichen lernten mehr über das Handy als mit ihm (Seipold, 2012), zumal in der Folge viele Schulen Handyverbote aussprachen und die Mobilgeräte in die Freizeit verbannten. Erst allmählich rückte der pädagogische und didaktische Nutzen von Smartphones und Tablets in den Fokus der Schule. Heute wird das Unterrichten mit Mobilgeräten in vielen Projekten erprobt und evaluiert: Projektschule Goldau<sup>2</sup>, my-Pad<sup>3</sup>, etc.

Durch die Anbindung ans Internet machen Mobilgeräte aber vor allem eine riesige Menge an Wissensressourcen verfügbar. „Mobiles Lernen“ erschöpft sich jedoch nicht in der Distribution von Inhalten. In der Forschungsliteratur wer-

---

2 [www.projektschule-goldau.ch/brings-mit](http://www.projektschule-goldau.ch/brings-mit)

3 [www.my-pad.ch/das-projekt](http://www.my-pad.ch/das-projekt)

den unter dem Begriff „Mobiles Lernen“ ganz unterschiedliche Lernszenarien subsumiert, welche die Eigenschaften und Funktionen von Mobilgeräten nutzen. Häufig ist „Mobiles Lernen“ charakterisiert als ubiquitär (allgegenwärtig), situiert, individualisiert und informell (Sharples et al., 2007). Lernende können mit Mobilgeräten zeit- und ortonabhängig auf Lernressourcen aus dem Internet zugreifen, entsprechend den Bedürfnissen im jeweiligen Anwendungskontext. Als Kommunikations- und Organisationsmittel unterstützen Mobilgeräte den Austausch und das kollaborative Arbeiten. Mobilgeräte sind aber nicht zuletzt auch leistungsfähige Kleincomputer, mit denen Lernende eigene Inhalte in Form von Text, Bild und Film erstellen, bearbeiten und präsentieren oder mit Hilfe von Trainings-Apps üben können. Ein möglicher gemeinsamer Nenner für diese Vielzahl von Anwendungsszenarien ist, dass das mobile Lernen die Lernenden ins Zentrum stellt, die zunehmend selbstverantwortlich, selbst gestaltend und vernetzt ihr Wissen aufbauen. Lernen konzentriert sich weniger auf einen bestimmten Ort, sondern findet dort statt, wo sich der Lernende befindet – sei dies im realen oder virtuellen Raum.

## **2.2 Ablauf des Praxisprojekts**

Das FE-Projekt „Mobiles Lernen“ ist in drei Phasen unterteilt: Zu Beginn des Projekts erhalten die Studierenden in einer Einführungswoche Einblicke in die Mobile Learning-Diskussion und erfahren, wie auf diesem Gebiet geforscht wird. Weiter lernen sie die Grundlagen des Evaluierens kennen, die sie für die Auswertung ihrer eigenen Unterrichtsszenarien benötigen. In der zweiten Phase während des Semesters entwickeln die Studierenden in Gruppen eigene Unterrichtsszenarien und leiten daraus eigene Evaluationsfragestellungen ab. Anschließend erproben sie ihre Unterrichtsszenarien in Schulklassen – Partnerklassen, welche bereits Tablets im Unterricht einsetzen – und erheben die Daten zu ihren Fragestellungen. In der Schlusswoche tragen die Studierenden die Ergebnisse aus den einzelnen Projekten zusammen und leiten daraus Empfehlungen ab. Zur Erarbeitung der Schlussprodukte werden die Studierendengruppen aufgelöst und als Redaktionsteam mit Ressorts neu organisiert. Die Gruppen haben ihre Erkenntnisse während des gesamten Projekts in einem Blog dokumentiert. Diese Einträge sind Grundlage für die Abschlusspublikation und die mündliche Präsentation.

## **2.3 Die Unterrichtsszenarien der Studierenden**

Die Schulbesuche der Studierenden in den Partnerklassen zeigen, dass die Mobilgeräte häufig in Phasen des selbstorganisierten Lernens verwendet werden, etwa zum individuellen Üben von Vokabeln oder Kopfrechnen mit Trainings-

Apps. Dagegen stehen in den Unterrichtsszenarien, welche die Studierenden selbst entwickeln, Gruppenarbeit und eigene Wissensinhalte der Schülerinnen und Schüler im Vordergrund, das heißt die Verwendung der Tablets zum Sammeln, Erzeugen, Bearbeiten und Präsentieren von Texten, Bildern und Tönen. Dabei sind Lernszenarien in Sachkunde, Sport und Musik entstanden: Dokumentieren des Lieblingsorts im Quartier, Aufzeichnen und Analysieren der eigenen Körperhaltung im Sport, „Bauen“ von Rhythmen im Musikunterricht. Diese Lernszenarien dienen den Studierenden einerseits als Unterrichtsideen im künftigen Schuldienst, andererseits können sie auch Ausgangspunkt sein für eine vertiefte wissenschaftliche Auseinandersetzung, die im FE-Projekt nicht zu leisten ist, aber Thema einer Bachelor- oder Masterarbeit sein könnte, z.B. zur Eignung der App „Isle of Tune“ als visuell-spielerischer Zugang in der Rhythmuslehre.<sup>4</sup>

## 2.4 Mobile Sprachräume im Schulunterricht

Mediengestütztes Lernen hat im Bereich der Sprachen eine lange Tradition, welche in mobilen Lernszenarien weitergeführt wird (Traxler, 2013). Sprachenlernen ist in vielerlei Hinsicht verbunden mit Mobilität: Der kreative Umgang mit Sprache erfordert beispielsweise räumliche Veränderung, etwa bei der Nutzung von Tablets als Aufnahmegerät im und ums Schulhaus. Digitale Medien können den Schreibprozess entlasten, auch der soziale Austausch hat eine Entlastungsfunktion (Philipp, 2012, S. 65). Ein solcher Austausch kann durch Mobilgeräte und deren ortsunabhängige Nutzbarkeit erleichtert werden. Die Mobilität des Sprachraums äußert sich auch darin, dass das Mobilgerät den Lernraum Klassenzimmer mit dem außerschulischen Raum verbindet (Friedrich et al., 2011). Zwei Unterrichtsszenarien im Bereich der Sprachförderung werden nachfolgend beschrieben.

Die Lehrpersonen in den besuchten Partnerklassen setzen das Tablet vor allem im individualisierten Unterricht ein. Die Studierenden hingegen gestalten ihre Lektionen durchweg als kollaborative Unterrichtsszenarien, wie z.B. im Unterrichtsszenario „Das Tablet erzählt Geschichten“, das mit einer 6. Klasse im Englischunterricht durchgeführt wurde. Anlass für dieses Unterrichtsszenario waren eigene Erlebnisse der Studierenden mit Schreibaufträgen, welche die Auseinandersetzung mit den fertigen Texten vernachlässigten, was für die Schreibenden demotivierend wirken kann. Als Gegenmaßnahme sind die Texte an ‚echte‘ Adressaten gerichtet und die Verfasser/innen und Leser/innen tauschen sich über den Text aus (Bachmann, 2010). Die Studierenden überlegten sich

---

4 Die Abschlussberichte der FE-Projekte 2012/13 und 2013/14 mit allen Unterrichtsszenarien sind online verfügbar: <http://tiny.phzh.ch/mobilelernen> (wahlweise als ausführliches PDF oder als iBook zur Präsentation).

vor diesem Hintergrund ein Unterrichtsszenario, bei dem die Schülerinnen und Schüler zuerst auf dem Tablet Bilder zu einer Geschichte anordnen und dazu einen Text schreiben. Anschließend werden die Tablets zwischen den Gruppen ausgetauscht und die Schüler schreiben sich gegenseitig eine Rückmeldung. Am Schluss der Lektion werden die Geschichten und die Rezensionen in der Klasse vorgestellt.

Zur Überprüfung der Evaluationsfragestellung führten die Studierenden mit der Klasse ein Gruppeninterview durch. Bis auf eine Schülerin stimmten alle der Aussage zu, dass die Tablets den Austausch unterstützt hätten, sowohl bezüglich des Herumreichens der Geräte beim kooperativen Schreiben und Austauschen der Texte zwischen den Gruppen als auch bezüglich der inhaltlichen Rückmeldungen in Form von Rezensionen. Zudem beurteilten die Lernenden das Schreiben durchweg motivierender, wenn die Texte von den Mitschülerinnen und -schülern gelesen werden.

Das Unterrichtsszenario „Kreativer Umgang mit Sprache“ wurde mit einer 6. Klasse im Deutschunterricht durchgeführt. Aus dem Gespräch mit der Lehrperson ging hervor, dass ihre Klasse Schwierigkeiten habe mit dem spontanen Schreiben. Die Studierenden überlegten sich in der Folge, wie Mobilgeräte zum Abbau von Schreibblockaden und zur Förderung kreativen Schreibens beitragen können. Eine bekannte Methode aus der Schreibdidaktik ist die Beschäftigung mit einem Stimulus (einem Gegenstand oder einer Situation), der bei der schreibenden Person mögliche Assoziationen zu einem Thema auslöst. Mobilgeräte eignen sich gut zur Aufnahme von solchen Stimuli und die Lernenden wurden beauftragt, mit den Tablets im Schulareal Fotos zu machen und Geräusche aufzunehmen. Danach schrieben sie zu ihren Produkten eine Kurzgeschichte. Für die Aufnahmen und die Auswahl der Stimuli arbeiteten sie in Zweierteams, die Geschichte schrieb jedes Kind für sich.

Die Studierenden überprüften ihre Annahme, dass ein Stimulus, der für die Kinder eine persönliche Bedeutung hat, das kreative Schreiben unterstützt, in einer Dokumentenanalyse. Mit einem selbst entwickelten Kriterienraster wurden die Schülertexte daraufhin untersucht, ob sie einen roten Faden aufweisen, fließend geschrieben und einfallsreich sind. Die Studierenden betrachteten diese Kriterien mehrheitlich als erfüllt. Die Geschichten sind nachvollziehbar und einfallsreich, vor allem aber wussten alle Kinder etwas zu schreiben. Das Ergebnis der Dokumentenanalyse wurde auch von den Aussagen der Schülerinnen und Schüler bestätigt, die zu zwei Dritteln aussagten, die Aufzeichnung von Bildern und Geräuschen hätte sie beim Finden einer Schreibidee unterstützt.

### 3 Fazit

In den Studierendenprojekten werden eine Vielzahl von effektiven Maßnahmen zur Schreibförderung ausprobiert: Schreiben am Computer, kooperatives Schreiben, Förderung des Vorstellungsvermögens oder Rückmeldungen zu Texten. Aufgrund ihrer multimedialen Aufzeichnungs- und Präsentationsfunktionen und aufgrund der Mobilität scheinen Tablets Potenzial zu haben, unterstützend zur Schreibförderung beizutragen. Die Mobilität des Sprachraums äußert sich im Unterrichtsszenario „Kreativer Umgang mit Sprache“ darin, dass das Mobilgerät den Lernraum Klassenzimmer mit dem außerschulischen Raum verbindet. Das Mobilgerät ermöglicht es, etwas für den Lernenden Bedeutsames in die Schule zu integrieren und sich damit sprachlich auseinanderzusetzen. Im Unterrichtsszenario „Das Tablet erzählt Geschichten“ wird der Raum nicht als Ort, sondern als Unterrichtssetting thematisiert: die Mobilität des Gerätes, das den sozialen Austausch der Lernenden in der Ausführung ihres Schreibauftrages unterstützt.

### Literatur

- Bachmann, T. (2010). Schreibaufgaben mit Profil – in allen Fächern (Vortrag sims-Tagung 2010). URL: [http://www.netzwerk-sims.ch/wp-content/uploads/2013/09/Unterlagen\\_2.sims-Tagung-2010.zip](http://www.netzwerk-sims.ch/wp-content/uploads/2013/09/Unterlagen_2.sims-Tagung-2010.zip) [10.03.2014].
- Friedrich, K., Bachmair, B. & Risch, M. (2011). *Mobiles Lernen mit dem Handy: Herausforderung und Chance für den Unterricht*. Weinheim: Beltz.
- Kerres, M. (2000). Medienentscheidungen in der Unterrichtsplanung. Zu Wirkungsargumenten und Begründungen des didaktischen Einsatzes digitaler Medien. *Bildung und Erziehung*, 53(1), 19–39.
- Philipp, M. (2012). Wirksame Schreibförderung. Metaanalytische Befunde im Überblick. *Didaktik Deutsch*, 33, 59–73. URL: [http://www.fhnw.ch/personen/maik-philipp/dateien/Philipp\\_2012\\_Wirksame\\_Schreibfoerderung.pdf](http://www.fhnw.ch/personen/maik-philipp/dateien/Philipp_2012_Wirksame_Schreibfoerderung.pdf) [10.03.2014].
- Seipold, J. (2012). *Mobiles Lernen. Analyse des Wissenschaftsprozesses der britischen und deutschsprachigen medienpädagogischen und erziehungswissenschaftlichen Mobile-Learning-Diskussion*. URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hebis:34-2012121242324> [10.03.2014].
- Sharples, M., Taylor, J. & Vavoula, G. (2007). A Theory of Learning for the Mobile Age. In R. Andrews and C. Haythornthwaite (Hrsg.), *The Sage Handbook of Elearning Research* (S. 221–47). London: Sage.
- Traxler, J. (2013). *Mobile learning for languages: Can the past speak to the future?* Monterey, CA: The International Research Foundation for English Language Education. URL: <http://www.tifonline.org/english-in-the-workforce/mobile-assisted-language-learning/1> [10.03.2014].