



Judith Bündgens-Kosten |
Peter Schildhauer (Hrsg.)

Englischunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft

BELTZ JUVENTA

Leseprobe aus Bündgens-Kosten und Schildhauer, Englischunterricht in
einer digitalisierten Gesellschaft, ISBN 978-3-7799-6205-2

© 2021 Beltz Juventa in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel
[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/
gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-6205-2](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-6205-2)

Inhalt

- 1 Englischunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft:
*The Times They Are a-Changin' oder there is nothing
new under the sun?*
Peter Schildhauer und Judith Bündgens-Kosten 9

SCHWERPUNKT: SPRECHEN UND SCHREIBEN

- 2 Kollaboratives Schreiben im Englischunterricht
in einer Kultur der Digitalität
Patrick Brauweiler 26
- 3 Unterrichtsanregungen zum Einsatz von Twine
im Literaturunterricht der Oberstufe am Beispiel
von *Short Stories*
Carina Leonhardt, Mark Turpin und Stefanie May 46
- 4 Poetry writing in the secondary EFL classroom –
digitally triggered and transfigured
Patricia Skorge 57

SCHWERPUNKT: LESEN UND HÖREN

- 5 Kreativ und digital: App-Einsatz im filmbasierten
Fremdsprachenunterricht
Jan-Erik Leonhardt und Britta Viebrock 70
- 6 Der Gebrauch von Englisch als Lingua Franca
im Kontext digitaler Medien – *Online Listening Journals*
als Möglichkeit der Begegnung und Reflexion
Carolin Zehne 83

SCHWERPUNKT: STRATEGIEN UND METHODEN

- | | | |
|----|--|-----|
| 7 | <i>Look it up</i> – Digitale Nachschlagewerke
im Englischunterricht von Anfang an
<i>Tanja Freudenau</i> | 96 |
| 8 | <i>Figuring it out</i> : Sprache entdecken mit digitalen Korpora
<i>Peter Schildhauer</i> | 112 |
| 9 | <i>Flip the classroom</i> – Potenziale und Herausforderungen
für den Englischunterricht
<i>Margitta Kutý</i> | 126 |
| 10 | Kulturdidaktik digital: Forschendes Lernen
mit digitalen Medien, oder ‚ <i>Finding out about food</i> ‘
<i>Lotta König</i> | 141 |

SCHWERPUNKT: SPIELEN UND ENTDECKEN

- | | | |
|----|--|-----|
| 11 | Von Rebellen und Patrioten: Ein digitales Lernspiel
für den fremdsprachlichen Englischunterricht
<i>Carolyn Blume und Andreas Hübner</i> | 154 |
| 12 | Breakout Games im Englischunterricht
<i>Judith Bündgens-Kosten</i> | 166 |
| 13 | ‚ <i>The future is now</i> ‘ – Virtual Reality im Englischunterricht
<i>Christian Ludwig</i> | 176 |

SCHWERPUNKT: SOCIAL UND MEDIA

- | | | |
|----|---|-----|
| 14 | Social Media im Englischunterricht:
Chancen, Potenziale, Risiken
<i>Bob Blume</i> | 190 |
| 15 | <i>Let's play, let's learn</i> : Wie Schüler*innen informell
mit Smartphones, Tablets und Co. Englisch lernen
<i>Johanna Uhl-Martin</i> | 203 |

QUERSCHNITTSTHEMEN

16	Digitale Medien im individualisierenden Englischunterricht – Eine Analyse des Potenzials ausgewählter Tools vor dem Hintergrund des <i>Universal Design for Learning</i> <i>Katharina Böhm, Peter Schildhauer und Carolin Zehne</i>	222
17	Mehrsprachigkeit und Digitalisierung im Englischunterricht <i>Judith Bündgens-Kosten und Viviane Lohe</i>	246
	Autor*innen	259

1 Englischunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft: *The Times They Are a-Changin'* oder *there is nothing new under the sun?*

Peter Schildhauer und Judith Bündgens-Kosten

1.1 *Let's talk about...* Medien im Englischunterricht

Wenn wir heute darüber sprechen, wie Englischunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft aussehen könnte, dann beziehen wir uns damit auf viele verschiedene Diskurse. Diskurse über die Rolle von Fremdsprachen in der Gesellschaft. Diskurse über die Ziele des Fremdsprachenunterrichts. Diskurse über die Verwendung von Medien im Sprachunterricht. Alle diese Diskurse wandeln sich – aber keiner davon ist neu. Lassen Sie uns das kurz am Beispiel „Medien im Sprachunterricht“ betrachten.

Das folgende Bild stammt aus „*Orbis sensualium pictus*“, dem mehrsprachigen und multimodalen Meisterwerk des tschechischen Pädagogikgenies *Jan Amos Komenský*, besser bekannt unter seinem lateinischen Namen „Comenius“. Es zeigt eine Schulszene als Illustration des Schulwortschatzes, der im Zentrum dieser Lektion steht.



Abbildung 1.1: Ein hochmodernes Lehrmedium (Stand: 1658)

In Abbildung 1.1, der ein Faksimile der Originalausgabe von 1658 zugrunde liegt, ist ein hochmodernes Lehr-/Lernmedium klar erkennbar – eine Tafel.

1853, also fast zweihundert Jahre nach Comenius, widmete James Pillans in seinem Geografielehrbuch „Elements of Physical and Classical Geography“ zwei Seiten den praktischen und didaktischen Fragen der Tafelnutzung. Er schwärmt dabei vom Potenzial der Tafel, fast so, als würde er den Kund*innen ein *Interactive Whiteboard* anpreisen:

„This knowledge will be still better secured, and the picture of the country in the learner's mind be made more vivid, if the first lines of geography be taught, not be presenting to the eye the confounding intricacy of an engraved and lettered map, but by means of a board [...]. The information conveyed to the ear of the pupil at the same moment that his eye is fixed on the subject of it, will have a double chance of being deeply impressed and long remembered.“ (Pillans 1854, xxx–xxxii)

Gleichzeitig ist sich Pillans aber auch der Schwierigkeiten bewusst, dieses Potenzial im Unterricht auch nutzbar zu machen. Auch heute noch investieren Referendar*innen oft viele Stunden, um ihre Tafel-Skills zu perfektionieren – obwohl die Tafel mittlerweile ein fest etabliertes Lehrmedium ist.

Ein weiteres Beispiel: 1937 revolutionierte Adolf Reichwein mit „*Schaffendes Schulvolk*“ unseren Blick auf Film als Lernmedium. Dennoch besuchen Lehramtsstudierende auch in 2020 noch Veranstaltungen zum Einsatz von Filmen im Unterricht. Dass ein Medium ‚alt‘ ist, senkt vielleicht die Hemmschwelle, es einzusetzen – aber macht diesen Einsatz nicht an sich einfach. Den Film vorzuführen ist dabei i. d. R. nicht das Hindernis, sondern ihn so einzusetzen, dass er Schüler*innen bei der Entwicklung relevanter fachspezifischer und fachübergreifender Kompetenzen unterstützt. Die Tafel, der Film, das Internet – unterschiedlich alt, aber alle, auf ihre eigene Art, voraussetzungsreich im unterrichtlichen Einsatz.

TL;DR:¹ Medien sind seit Menschengedenken Teil formaler Lehr-/Lernprozesse. Das Bewusstsein, dass sie ein hohes Potenzial besitzen, das aber nicht ganz einfach zu nutzen ist, ist nicht neu.

1 „TL;DR“ steht für „too long; didn't read“. Diese Abkürzung wird sowohl genutzt, um einen übermäßig langen Beitrag zu kritisieren, als auch um anzukündigen, dass jetzt eine Kurzzusammenfassung für all diejenigen, die den eigentlichen Text zu lang fanden, folgt. In diesem Sinne verwenden wir hier TL;DR als überspitzte Zusammenfassungen in Tweetlänge.

Alles neu macht die Digitalisierung? Nun, nicht alles. Was heute „Digitalisierung im Englischunterricht“ heißt, wurde traditionell unter dem Begriff „CALL“ verhandelt. „Computer assisted language learning“ als Forschungsdisziplin existiert seit etwa Ende der 1980er Jahre. Seitdem gibt es unter diesem Schlagwort internationale Konferenzen, Fachzeitschriften und Sammelbände.

Dabei konnte der Computer zuerst kaum mehr als eine behavioristische *Skinner machine*². So passierte es, dass *Computer-assisted language learning* in Theorie und Praxis lange dem fachdidaktischen Wissensstand hinterherhinkte. Hanson-Smith (2003) beschreibt in ihrer historischen Abhandlung einen „return in CALL to an earlier pedagogical model“ (22), und stellt fest, dass CALL „has, interestingly, replicated this 50-year development [within TESOL] in a foreshortened or accelerated manner, retracing the entire pedagogical history of TESOL methods in only about 12 years.“ (Hanson-Smith 2003, S. 26)

Dies hatte viele Gründe – einer davon der, dass die Technologie wenig mehr konnte als exakt das. Wenn man als einziges Werkzeug einen Hammer besitzt, sieht jedes Problem wie ein Nagel aus.

Heute ist der CALL Werkzeugkoffer gut gefüllt. Von „A“ wie „Augmented Reality“ bis „Z“ wie „Zoom“, und dazwischen die ganze Welt der digitalen Spiele, Kollaborations- und Kommunikationswerkzeuge, Multimedia-Produkte und Apps. Dennoch: Auch wenn die großen Augen der Duolingo-Eule uns jetzt vorwurfsvoll anblicken mögen, so manche App, so manches Spiel ist auch heute noch nicht weit davon entfernt von dem, was „Spanish for Teaching Machines“ auch schon konnte.

TL;DR: Auch beim medienvermittelten Sprachenlernen gilt: Es braucht eine reichhaltige Toolbox. Und heute steht diese reichhaltige Toolbox tatsächlich zur Verfügung.

Ob mit Apps oder ohne Apps, Sprachunterricht bleibt Sprachunterricht. Aber, irgendwie auch nicht. Auch wenn die schiere Verfügbarkeit (moderner) Hardware an sich den Sprachunterricht nicht in seiner Essenz verändert, bietet die Toolbox, die im Rahmen der Digitalisierung entsteht, durchaus das Potenzial dazu. Die Frage ist, wie sie eingesetzt wird. Welche Konzepte, Methoden, Einstellungen, Erfahrungen ihre Verwendung bestimmen.

TL;DR: It's (not) the technology, stupid!

2 Für die *Skinner machine* wurden übrigens tatsächlich Sprachkurse produziert: <http://teachingmachin.es/2018/08/15/update>.

Im folgenden Abschnitt werden wir besprechen, inwiefern „Englischunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft“ tatsächlich mehr sein kann als alter Wein in neuen Schläuchen. Bzw. wie wir verhindern können, dass es am Ende heißt „the more things change, the more they stay the same“.

1.2 Digitalisierung im Englischunterricht – Mehr als 0 und 1³

In seinem Beitrag „Ebenen der Digitalisierung“ stellt der Englischdidaktiker Wolfgang Hallet (2018) zurecht fest, dass es – gerade aufgrund der Allgegenwärtigkeit des Begriffs „Digitalisierung“ im Alltag – immens wichtig ist, sich erst einmal darüber klar zu werden, was der Begriff eigentlich meint – und was Digitalisierung für den Englischunterricht bedeuten kann. Ein Buch, das die Phrase „digitalisierte Gesellschaft“ im Titel trägt, muss das natürlich erst recht tun und dies umso dringender, als Diskussionen über Digitalisierungsprozesse im Bildungssystem oftmals sehr emotional und auf der Basis scheinbarer Gegensätze wie „Pädagogik vor Technik“ (Zierer 2017) geführt werden.⁴ Hallets Beitrag erleichtert diese Präzisierung, indem dort Bedeutungsfacetten des Wortes „Digitalisierung“ unterschieden werden, die bereits auf den Englischunterricht bezogen sind. Sie werden feststellen, dass alle diese Bedeutungsfacetten weit mehr einbeziehen als die bloße Darstellung, Übertragung und Speicherung von Informationen in 0 und 1. Wir werden dies im Folgenden thesenartig in Anlehnung⁵ an Hallets Vorschlag vorstellen und zugleich einen Einblick auf die Beiträge im vorliegenden Band liefern. Wir konzentrieren uns dabei auf folgende Facetten:

- Digitalisierung als Veränderung unserer Lebenswelt

3 Wir konnten nicht widerstehen und haben die Überschrift dem sehr lesenswerten Buch *Mehr als 0 und 1 – Schule in einer digitalisierten Welt* von Beat Döbeli Honegger angelehnt.

4 Zu einer ausführlichen Auseinandersetzung mit pädagogischen Antinomien des digitalen Wandels vgl. Albrecht/Preis/Schildhauer (2020) und, darauf aufbauend, Krommer (2020). Krommer (2019a) zeigt, warum „der Grundsatz ‚Pädagogik vor Technik‘ bestenfalls trivial ist“.

5 Wir tun dies hier verkürzt, bewusst pointiert und zugleich anknüpfend an Diskurse der fachübergreifenden Mediendidaktik. Zur Vertiefung empfehlen wir interessierten Leser*innen daher einen Blick auf Hallets Videovortrag zu den sechs Dimensionen der Digitalisierung. Empfehlenswert ist auch der darauf aufbauende Beitrag von Carola Surkamp (2019), der die Lehrer*innenbildung als eine weitere Ebene hinzufügt – letztlich ist auch der vorliegende Band eine Fortbildung im Taschenformat...

- die Ausweitung des Konzepts *kommunikative Kompetenz* als Folge von Digitalisierung
- Digitalisierung als Veränderung der Unterrichtstechnologien (Hard- und Software)
- Digitalisierung als *mögliche* Veränderung des Sprachenlernens

1.3 Digitalisierung ist eine grundlegende Veränderung unserer Lebenswelt

Mittlerweile muss man sich wohl sehr anstrengen, um noch einen Lebensbereich zu finden, der nicht von der Verfügbarkeit von Informationen in Form von 0 und 1 in irgendeiner Weise beeinflusst ist. Ganz wesentlich ist dabei die Verfüg- und Zugänglichkeit von Wissen (z. B. Kuchler 2020) – natürlich ist die Wikipedia *das* einschlägige Beispiel hierfür – aber darüber hinaus generell die prinzipielle Möglichkeit für jede*n, Inhalte nicht nur zu konsumieren, sondern selbst zu erstellen. Für die veränderten Rollen, die damit einhergehen, hat sich der Begriff *prosumer* als Kofferwort aus *producer* und *consumer* eingebürgert. Da auf dem Bildschirm letztlich alles aus dem selben ‚Stoff‘ gemacht ist (nämlich Pixel) und grundsätzlich jeder digitale Information auf Ketten aus 0 und 1 zurückgeht, ist die gemeinsame Nutzung verschiedener Zeichensysteme wesentlich vereinfacht worden (Stichwort: Multimodalität⁶). Auf diesen Entwicklungen aufbauend entstehen neue bzw. wandeln sich bestehende kommunikative Formate, von den Forum-Posts, Homepages und Webchats der ersten Jahre des World Wide Web über Blogs, Wikis und Tweets, bis hin zu den Vlogs, Snaps und Insta-Posts der Gegenwart.⁷

Seit den Anfängen des World Wide Web findet ein Großteil der Kommunikation in den benannten und vielen weiteren digitalen Formaten auf Englisch statt. Als Weltverkehrssprache (Lingua Franca) kommt im Zeitalter der Digitalität im Wesentlichen dem Englischen die Aufgabe zu, Sprachnutzer*innen verschiedener Erstsprachen miteinander zu verbinden.

Der Beitrag von *Carolyn Zehne* in diesem Band argumentiert dafür, diese Daseinsform des Englischen als Lingua Franca (abseits des sonst dominierenden Standard-Britischen oder -Amerikanischen) in Form eines Online-Listening-Journals in den Englischunterricht zu integrieren, das Schüler*innen im Umgang mit der Lingua Franca schult. Zugleich verdeutlicht *Johanna Uhl-Martins* Kapitel, dass durch die Dominanz des Englischen *online* viele

6 Eine sehr konzise Einführung zum Feld „Multimodalität“ liefert Stöckl (2016).

7 Einführend zum Gebiet der Medienlinguistik bspw. Luginbühl (2015). Zum Teilgebiet der Internetlinguistik empfiehlt sich das Studienbuch von Marx und Weidacher (2014).