



# OER: Potentiale für den Fremdsprachenunterricht – Einblicke in die Ressourcen *ViKla/ViVa* und *Versprochen!*

[Prof. Dr. Björn Rothstein & Sophie Ingenillen]

[Ruhr-Universität Bochum]

Lizenz dieser Folien: [[CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)].



Präsentation „[OER: Potentiale für den Fremdsprachenunterricht – Einblicke in die Ressourcen *ViKla/ViVa* und *Versprochen!*]“ von [Rothstein, Björn & Ingenillen, Sophie ]. Dieses Werk und dessen Inhalte sind – sofern nicht anders angegeben – lizenziert unter [CC BY 4.0.; <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>]. Ausgenommen von der Lizenz sind die verwendeten Logos.

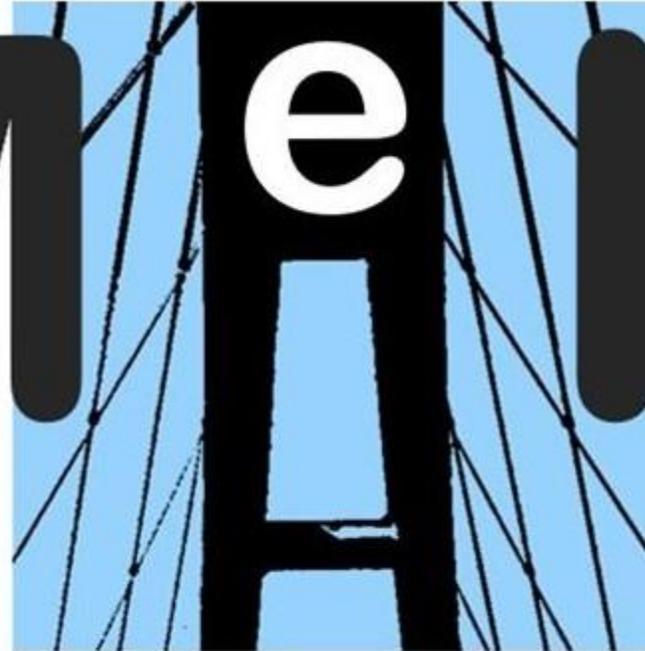
# OER: Potentiale für den Fremdsprachenunterricht

- Projektvorstellung COMeIN
- *ViKla/ViVa*
- *Versprochen!*
- Erfahrungen – Nachnutzungspotential – Herausforderungen
- Diskussion

# Projektvorstellung

# COMMEN

Communities of Practice NRW  
für eine Innovative Lehrerbildung



## CoP Geisteswissenschaften

# COMeIN

- Wie kann die **Digitalisierung** gewinnbringend in Schule und Unterricht genutzt werden?
- Welche **Kompetenzen** benötigen Lehrer\*innen? Und wie können diese in Aus- und **Fortbildung** vermittelt werden?
- Diese Fragen sind zu umfassend, um sie alleine an einem Standort oder durch eine Disziplin zu beantworten →
- Daher wurde der Verbund „**Communities of Practice NRW – für eine Innovative Lehrerbildung (COMeIN)**“ gegründet.
- Förderung zwischen 2020 und 2023 im Rahmen des Bund-Länderprogrammes „**Qualitätsoffensive Lehrerbildung**“

# COMeIN

- In Netzwerken wird das Wissen aus unterschiedlichen Disziplinen, Ausbildungsphasen und Hochschulstandorten eingebracht
- Innerhalb der Communities of Practice (CoP) vernetzen sich Expert\*innen und Entscheider\*innen aller drei Phasen der Lehrer\*innenbildung, wodurch wechselseitige Lernprozesse angestoßen werden
- Die CoP unterteilen sich in fachliche (u.a. GeiWi) und überfachliche Netzwerke

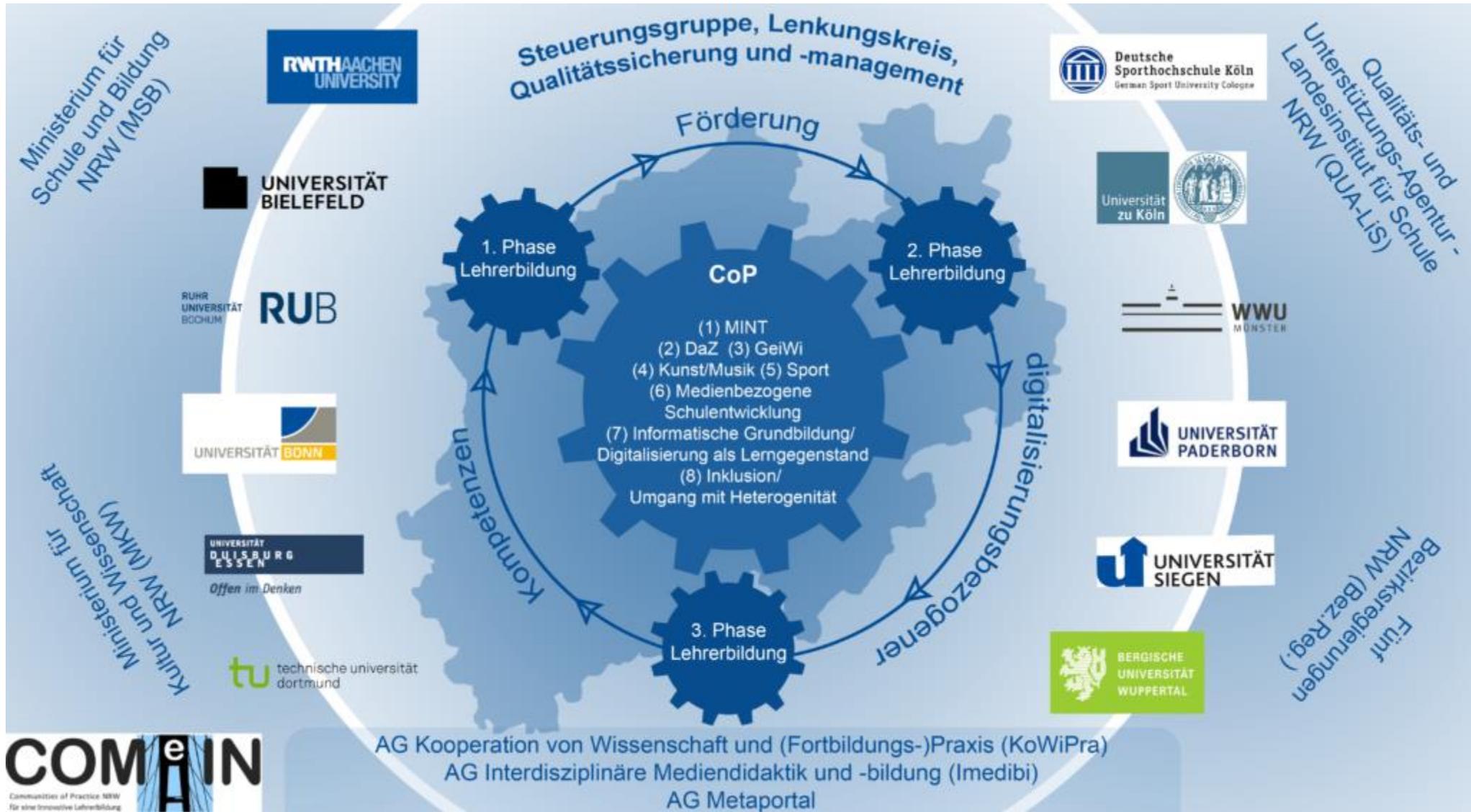
# CoP GeiWi

## CoP GeiWi

- widmet sich den Veränderungen, die die Digitalisierung hervorbringt
- betrachtet insbesondere das **Zusammenspiel von Sprache, Kommunikation und Digitalisierung**
- sowie die gesellschaftlichen Implikationen von Digitalisierung auf Bildungsprozesse

## Leitung

- Aufgrund der Breite des Fächerspektrums ist die CoP GeiWi mit drei Leitungen versehen:
- **Fremdsprachen** (Prof. Dr. Björn Rothstein und Sophie Ingenillen, Ruhr-Universität Bochum)
- **Deutsch** (Prof. Dr. Florian Radvan und Kristina Krieger, Universität Bonn)
- **Gesellschaftswissenschaften/Geisteswissenschaften** (Prof. Dr. Inga Gryl und Dr. Jana Pokraka, Universität Duisburg-Essen)



Eigene Darstellung

# *ViKla/ViVa*

Virtuelle Klassenfahrten (ViKla)

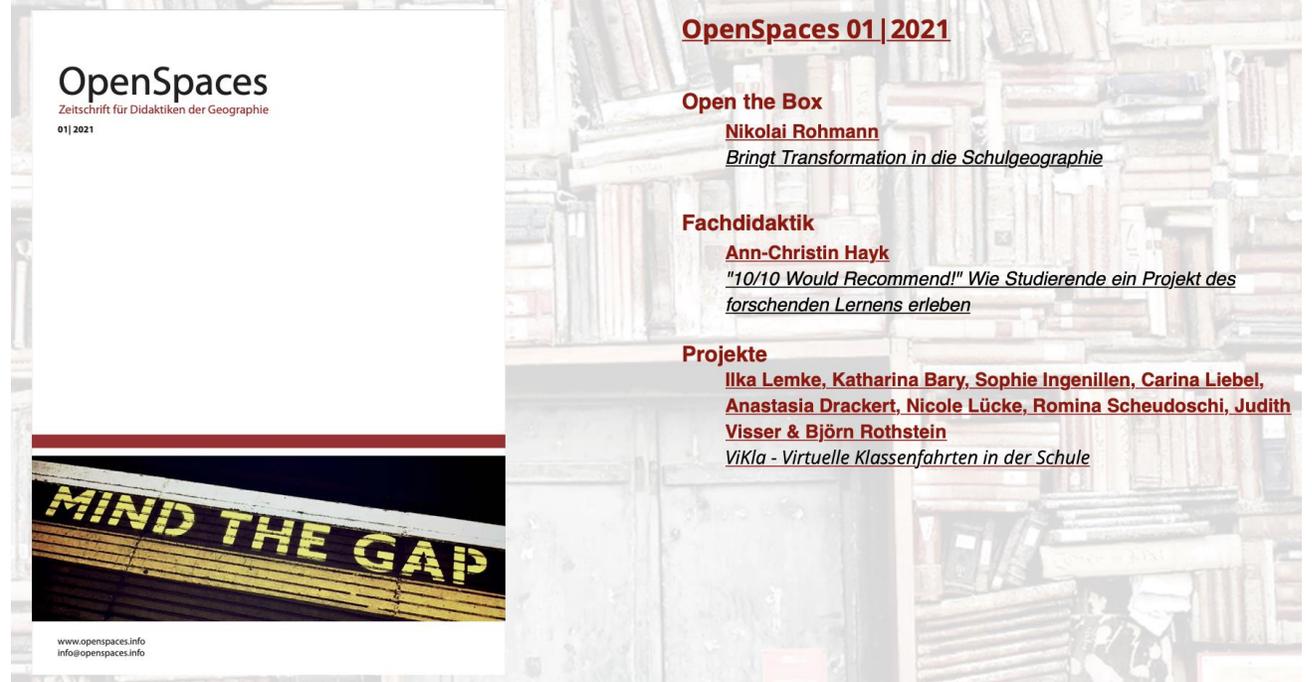
Virtuelle Vernetzung und Austausch (ViVa)

# ViKla/ViVa

**ViKla** (virtuelle Klassenfahrten)  
**ViVa** (virtuelle Vernetzung und Austausch)

- Baukastensystem zur Konzeption und Planung virtueller Klassenfahrten und Schüleraustauschprojekte inkl. didaktischen Anregungen
- nationale und internationale Erprobungsphase
- Publikationsort: *OpenSpaces*

## Onlineausgabe 01 | 2021



The screenshot displays the website for 'OpenSpaces', a journal for didactic geography. On the left is the cover of the journal issue 01 | 2021, featuring the title 'OpenSpaces' and the subtitle 'Zeitschrift für Didaktiken der Geographie'. Below the cover is a photograph of a sign that reads 'MIND THE GAP'. On the right side of the website, there is a list of articles for the online issue 01 | 2021. The articles are categorized into 'Open the Box', 'Fachdidaktik', and 'Projekte'.

**OpenSpaces 01 | 2021**

**Open the Box**  
**Nikolai Rohmann**  
*Bringt Transformation in die Schulgeographie*

**Fachdidaktik**  
**Ann-Christin Hayk**  
*"10/10 Would Recommend!" Wie Studierende ein Projekt des forschenden Lernens erleben*

**Projekte**  
**Ilka Lemke, Katharina Bary, Sophie Ingenillen, Carina Liebel, Anastasia Drackert, Nicole Lücke, Romina Scheudoschi, Judith Visser & Björn Rothstein**  
*ViKla - Virtuelle Klassenfahrten in der Schule*

Abb. Screenshot Website OpenSpaces, Inhalte der Website stehen unter der Lizenz [CC BY 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/); <https://www.openspaces.info/>

# Prämissen für den Einsatz

- **Open Resources als Ausgangspunkt**

alle vorgeschlagenen Tools und Ressourcen sind in der Basisversion frei zugänglich und individuell an die Lernsituation anpassbar)

- **Entlastung der Schul-Clouds**

- **leichte und niederschwellige Reaslierbarkeit**

digitale Tools und Ressourcen erfordern keine umfassende Einarbeitung und sind für Schüler\*innen i.d.R. intuitiv bedienbar

- **„bring your own device“-Ansatz**

- **Individualisierung/Heterogenität/Vielfalt**

- **Lernangebote für unterschiedliche Lerngruppen:**

→ vielfältiges und modernes Portfolio

→ Aufgabentypen für intro- und extrovertierte und lernschächere und –stärkere Schüler\*innen

→ Binnendifferenzierung und selbstreguliertes Lernen

# Baukastenelemente Beispiel: Klassenfahrt nach London

- Baukastenelement
- Kurzbeschreibung
- Konkretes Beispiel
- Ressourcen/Tools, Plattformen, Links (Hilfsmittel)
- Kompetenzen (KLP Englisch, NRW)
- Klassenfahrten werden im Rahmen von *ViKla/ViVa* sowohl als Austausch mit einer Partnerschule als auch landeskundlicher Austausch verstanden
- Die Spalte Ressourcen/Tools/Plattformen/Links/Hilfsmittel wird in der Checkliste (ähnlich wie eine Packliste gegen Ende des Dokuments erläutert)

**Stadtrundfahrt, 'Must-See-Sights'**



© Pixabay

Die Schüler:innen sollen einen Eindruck der Stadt bekommen, die sie besuchen. Gleichzeitig können sie einige bereits erworbene Sprachkenntnisse nutzen und vertiefen, wenn sie Besonderheiten der Stadt vorstellen (Sprachlevel kann variieren). Diese Vorstellung ist eher passiv angelegt, sodass z.B. eine Präsentation erstellt wird, die dann für die anderen Schüler:innen abrufbar und abspielbar wäre.

**Anmerkung:**

Für Google Street View sollte das Datum des letzten Aufrufs genannt werden, falls sich die Umgebung in einem bestimmten Zeitrahmen verändert hat.

**Schnitzeljagd:**

Die Schnitzeljagd soll darauf ausgerichtet sein, vorhandene Vokabeln zu gebrauchen und in einer spielerischen Art und Weise die Stadt zu besichtigen.

**Aufgabe 1: Sehenswürdigkeiten**

EA: Wähle aus der Liste der Sehenswürdigkeiten 5-10 aus, die du besichtigen möchtest. Besuche sie anschließend z.B. über Google Maps und mache dich z.B. per Google Street View mit der Umgebung vertraut.

- z.B. Google Maps (Google Street View),

**Sprachlernkompetenz**

- Nutzung digitaler Übungs- und Testaufgaben
- Nutzung von Hilfsmitteln zum Verstehen der Arbeitsprodukte
- Erkundung der Wirkung von Texten und Medien

**Aufgabe 2: interaktive Städtetour**

PA/GA: Erstellt zu zweit oder in Kleingruppen (max. 4 Personen) eine kleine interaktive Städtetour (z.B. PowerPoint, max. 30 Slides) mit Orten und Sehenswürdigkeiten, die ihr vorstellen wollt. Dabei können Screenshots als auch Videos (z.B. YouTube) und auch Bilder, die online verfügbar sind, verwendet werden. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Ihr könnt auch Quizfragen, Bilderfragen, Geheimtipps u.ä. einbauen, um eure Städtetour spannender zu gestalten.

- Präsentationssoftware

- Videoportal z.B. YouTube

- Biparcours (interaktive Rallies und Schnitzeljagden erstellen)

**Funktionale kommunikative Kompetenz**  
**Zusammenhängendes Sprechen**

- zeitgleich strukturiertes Vorstellen von Präsentationsergebnissen

**Text- und Medienkompetenz**

- Strukturieren und Filtern der Daten aus Informationsrecherchen

**Sprachlernkompetenz**

- Erkundung der Wirkung von Texten und Medien
- selbstständiges Bearbeiten von Übungsaufgaben

**Aufgabe 3: Top-10-Liste**

EA: Erstelle eine Top 10-Liste mit deinen Lieblings-Sehenswürdigkeiten (es kann sich um Straßen, Parks etc. handeln). Nenne zu den ersten 3 Sehenswürdigkeiten Gründe, warum du sie besuchen möchtest und was das Besondere an ihnen ist (10 Sätze).

- Office-/Präsentationssoftware

**interkulturelle kommunikative Kompetenz**

- Beachten von elementaren kulturspezifischen Konventionen

**Text- und Medienkompetenz**

- Strukturieren und Filtern der Daten aus Informationsrecherchen
- Erkundung der Wirkung von Texten und Medien

**Sprachlernkompetenz**

- Nutzung digitaler Übungs- und Testaufgaben

**Aufgabe 4: Schnitzeljagd (→ Spiele)**

EA: Beginne, die Route mit z.B. Google Street View 'abzulaufen', und achte auf deine Umgebung. An den Markierungen entlang der Route kannst du Punkte sammeln, wenn du das gewünschte Objekt findest oder die entsprechende Frage richtig beantwortest.

- z.B. erstellbar mit
- Präsentationssoftware
- Google Maps und Google Street View, Karten

**Text- und Medienkompetenz**

- Strukturieren und Filtern der Daten aus Informationsrecherchen

**Sprachlernkompetenz**

- Nutzung digitaler Übungs- und Testaufgaben
- selbstständiges Bearbeiten von Übungsaufgaben

# ViKla/ViVA

Kochvideo,  
-blogbeitrag,  
-fotostrecke



© Maarten van den Heuvel\_unsplash

Mit diesem Element können Ideen gezeigt werden, welche typischen Gerichte/Speisen die Schüler:innen von dem neuen Land/der neuen Stadt bereits kennen. Sie können so Rezepte schreiben, gestalterisch aufbereiten und im Idealfall mit einem Kochvideo das Rezept nachkochen und das für die anderen Schüler:innen festhalten (Orientierungshilfe können Kochvideos von z.B. Sallys Welt <https://www.youtube.com/c/SallysWelt/videos> sein).

Alternativ kann statt einem Video auch eine Fotostrecke oder ein Blogbeitrag als visuelle Darstellung des ‚Nachkochens‘ angefertigt werden. Bei einem Kochprogramm kann diese Aufgabe in der Weise mit ‚einheimischen‘ Lieblingsgerichten umgesetzt werden.

Anmerkung:

Es ist zu berücksichtigen, dass das Geld für Lebensmittel bei dem Nachkochen selbstfinanziert werden muss.

Wenn man z.B. alle einen Social-Media-Blogbeitrag erstellen lassen will, dann kann man auch überlegen, dass man zusammen einen Account erstellt und die Beiträge alle als Klasse teilt. Hier würden technisches Bewusstsein mit Social Media trainiert, textuelle und gestalterische Varianten probiert und ein Gegenstand des Alltags der Schüler:innen proaktiv bearbeitet werden.

Hinweis: Die Aufgaben können je nach Klassengröße entweder als Einzel- oder Gruppenarbeit durchgeführt und entsprechend angepasst werden.

**Aufgabe 1: Recherche, Landeskunde**

GA: Sucht euch ein (mögliches) Lieblingsrezept aus der britischen Landesküche aus, was ihr nachkochen wollt.

**Aufgabe 2: Textsorte Rezept/Anleitung**

GA: Verfasst ein Rezept mit Zutatenangaben und eine Kochanleitung. Nun steht der Einkauf an.

**Aufgabe 3: mediale Anwendung/Gestaltung**

GA: Wählt eine Variante der Darstellung eures Rezepts: Kochvideo, Blogbeitrag oder Fotostrecke. Stellt euer Projekt in irgendeiner Art den anderen Schüler:innen zur Verfügung bzw. präsentiert es ihnen (z.B. Sammelserver, Präsentation im Plenum etc.).

Beispiele zur Orientierung:

Kochvideo:

<https://www.youtube.com/c/SallysWelt/videos>

Blogbeitrag:

<https://sandraskochblog.de/>

Social-Media-Blogbeitrag:

<https://www.instagram.com/dearmisskitchen/?hl=de>

kommentierte Fotostrecke:

<https://www.brigitte.de/rezepte/nudeln--lasagne--wird-der-klassiker-perfekt-10157688.html>

- Rezeptbuch
- PC/Handy/Tablet
- Koch-Plattformen, z.B. Chefkoch, Lecker.de

- Laptop/PC
- Office-/Schreibsoft-ware

je nach Fokus:

- Kamera/Handy, PC/Laptop
- Office-/Präsentationssoftware
- Social Media/Online-Plattform, z.B. Instagram

**interkulturelle kommunikative Kompetenz**

- Beachten von elementaren kulturspezifischen Konventionen
- Rückgriff aus soziokulturelles Orientierungswissen über Großbritannien
- Lernbereitschaft im Umgang mit anderen Kulturen

**funktionale kommunikative Kompetenz**

**Schreiben**

- kreatives Gestalten von Modell- und eigenen Texten
- schriftliche Begleitung von Arbeits-/Lernprozessen
- Festhalten von Arbeitsergebnissen

**funktionale kommunikative Kompetenz**

**Schreiben**

- schriftliche Begleitung von Arbeits- und Lernprozessen
- Festhalten von Arbeitsergebnissen

**Sprachlernkompetenz**

- selbstständiges Bearbeiten von Übungsaufgaben
- Nutzen von Hilfsmitteln zum Verstehen der Arbeitsprodukte

# Nutzung: Tipps und Tricks

- Klassenfahrt: Es ist möglich, den Zeitrahmen der Klassenfahrt **individuell anzupassen** (beginnend von einem Tag bis zu einer Woche)
- Die Aufgaben der einzelnen Module/Baukästen können individuell und an die Bedürfnisse der jeweiligen Klasse ausgewählt und angepasst werden
- Die Aufgaben sollen inspirieren, lassen jedoch **kreativen Freiraum** und können erweitert und verändert werden
- ViKla/ViVa bietet eine Übersicht über eine **Feedbackmöglichkeit** und eine **Sicherung der gesamten Aufgaben**
- Beispiele für **unterstützende Materialien** finden sich im Anhang des Dokumentes

# *Versprochen!*

Versprecher in der Fremdsprachendidaktik

# Versprochen!

- Moodle-Fortbildung für Lehrer\*innen zur Entwicklung von gamifizierten Unterrichtsmaterialien
- interaktive Lehrinhalte in H5P
- Ziele:
  - Erstellung eines Zungenbrecher-Korpus
  - Beitrag zu einer positiven Fehlerkultur
  - Schulung der Lehrkräfte durch Erklärvideos



Eigene Darstellung

# *Versprochen!*

- Alles rund um **Zungenbrecher, False Friends und Aussprache**
- Eine Fortbildung für Lehrer\*innen
- Gestaltungsmöglichkeiten von **spielerischen, gamifizierten Unterrichtsmaterialien** und interaktiven Lehrinhalten mit H5P im Fokus
- Material zur selbständigen Inhaltserstellung mit **H5P**
- Bezug auf so gut wie **alle lebendigen Fremdsprachen**, die in NRW unterrichtet werden
- orientiert am Medienkompetenzrahmen NRW
- Bearbeitung nicht-linear, sondern nach Interesse

# Einblicke in den Moodle-Kurs: Arbeitsbereich

Allgemein



<p><b>Einstieg</b></p>	<p><b>Was Sie erwarten dürfen</b></p>	<p><b>How to - Erklärvideos</b></p>	<p><b>Korpus Zungenbrecher</b></p>	<p><b>Druckmaterial</b></p>
<b>Bereich 1: Zungenbrecher</b>	<b>Bereich 2: False Friends</b>	<b>Bereich 3: Aussprache</b>	<b>Fortbildlich...</b>	<b>Platz für Feedback...</b>
<p><b>Bereich 1: Zungenbrecher</b></p>	<p><b>Bereich 2: False Friends</b></p>	<p><b>Bereich 3: Aussprache</b></p>	<p><b>Fortbildlich...</b></p>	<p><b>Platz für Feedback...</b></p>

Beispiel aus eigenen Materialien; Grafiken/Figuren: Pixabay Lizenz

Fortschrittsbalken

Um mehr Informationen anzuzeigen, mit der Maus über den Balken fahren oder einzelne Blöcke anklicken

Überblick Teilnehmer/innen

Fortschrittsbalken

▾ JETZT

**H-P** Falsche Freunde: was, wie und warum?  
Abgeschlossen ✓

Überblick Teilnehmer/innen

Fortschrittsbalken

▾ JETZT

Um mehr Informationen anzuzeigen, mit der Maus über den Balken fahren oder einzelne Blöcke anklicken

Überblick Teilnehmer/innen

# Hinweise Bereich 1

## Bereich 1: Zungenbrecher



Im Folgenden finden Sie Beispiele für Aufgabentypen, die das Thema Zungenbrecher gamifiziert aufgreifen. Sie entscheiden, wie Sie Zungenbrecher in Ihrem Unterricht gewinnbringend einsetzen: Ob als individuelles Aussprachetraining, als Aufgabe für zu Hause, oder als auflockerndes Element für den Online- oder Präsenz-Unterricht. Wir geben Ihnen Impulse an die Hand und zeigen Ihnen den Weg zur Konzeption digitaler Gamification, Schritt für Schritt.

### Erstellung:

**Zeit:** Für die Erstellung einzelner Aufgaben werden Sie zunächst mehr Zeit benötigen, je nach Ihrem persönlichen Lernstand und Erfahrungslevel im Umgang mit digitalen Tools. Planen Sie **min. 30-45 Minuten** für die **Erstellung** einer eigenen Aufgabe ein, nachdem Sie die Beispielaufgabe bearbeitet und sich das zugehörige Tutorial angesehen haben. Rechnen Sie auch das eigenständige Zusammentragen und Erstellen von Bild- und Textmaterial ein, das für einige Aufgabentypen nötig ist.

**Lernniveau:** Die Aufgabentypen können an verschiedene Lernniveaus und Schwierigkeitsgrade angepasst werden.

**Achtung!** Für die Erstellung bzw. das Abspielen von Audiodateien wird der Google Chrome Browser empfohlen.

### Einbettung in Ihren Unterricht:

**Zeit:** Planen Sie pro Aufgabe eine **Bearbeitung** von etwa **5-15 Minuten** für die SuS ein.

**Bearbeitung:** Die Aufgaben können später von den SuS einzeln, zu zweit, oder in Gruppen bearbeitet werden, sofern es die Umstände erlauben. Digitale Lernangebote eignen sich gut für Einzelarbeit und sind daher auch gut für das Selbstlernen zu Hause geeignet.

**Achtung!** Für die Erstellung bzw. das Abspielen von Audiodateien wird der Google Chrome Browser empfohlen.

**Anmerkung:** Einige der nachfolgenden Beispielaufgaben sind so konzipiert, dass sie aufeinander aufbauen. Es ist z.B. bei einigen Aufgaben ein Passwort notwendig, das man durch Bearbeitung der vorangehenden Aufgabe erhält. Diese Einschränkung/Bedingung ist eine Option, die Variation und Spannung kreieren soll. Sie soll Anreize schaffen, die Aufgaben im Zusammenhang zu lösen, ist aber kein Muss. Analog könnte man die Einschränkung via Passwort umsetzen, indem eine Aufgabe, z.B. ein Kreuzworträtsel, als Schlusslösung einen Satz enthält, der ein bestimmtes Wort aufgreift, das in einer vorangehenden Aufgabe vorkommt.

Beispiel aus eigenen Materialien; Grafik/Figur: Pixabay Lizenz

# Didaktische Implikationen

---

## Tongue Twister: Find it!

**Inhaltlicher Fokus:** In dieser Aufgabe geht es darum, in einem Wortgitter die einzelnen Wörter zu finden, die zusammen einen englischen Zungenbrecher ergeben. Die Aufgabe lädt vorerst zur schriftlichen Auseinandersetzung mit einem Zungenbrecher ein, bevor es an die mündliche Umsetzung geht.

**Didaktische Zielsetzung:** SuS sollen ermuntert werden, ihr Vokabular auszubauen, bzw. vorhandenes Vokabular zu festigen. Diese spielerische Art des Vokabeltrainings hilft SuS dabei, Zungenbrecher aus einer anderen Perspektive kennenzulernen, nämlich auf Wort- bzw. Schriftebene. Gleichzeitig schult dieser Aufgabentypus einen selektiven Blick und Kombinationsfähigkeit. Idealerweise probieren die SuS beim Bearbeiten schon mündlich den Zungenbrecher aus. Diese Aufgabe eignet sich besonders gut für Einzelarbeit. Tipps\* erleichtern das Finden der Zungenbrecher. Diese können gezielt je nach Bedarf, Lernniveau und Umfang der Aufgabe eingesetzt werden.

\*Etwa: „Alle gesuchten Wörter fangen mit S an.“ Oder: „Das längste Wort hat 9, das kürzeste 2 Buchstaben.“

**Umfang:** Diese Aufgabe lässt sich mit anderen Zungenbrechern erstellen und erweitern. Bei längeren Zungenbrechern erhöht sich automatisch die Größe bzw. der Umfang des Wortgitters. Es ist auch denkbar, einen Zungenbrecher zu kreieren, der nicht online recherchiert werden kann.

**Tutorial:** Hier geht es zum [LINK](#) des zugehörigen Tutorials. In diesem wird Schritt für Schritt erklärt, wie der H5P-Inhalt *Find the Words* selbst erstellt werden kann.

**Material:** Im Zungenbrecherkorpus [[LINK](#)] finden Sie verschiedene Zungenbrecher aus verschiedenen Sprachen samt Audiodateien. Außerdem finden sich [hier](#) weitere Zungenbrecher der englischen Sprache.

Beispiel aus eigenen Materialien

# Find the words: *Sue sells seashells by the seashore*

W	S	P	R	B	Z	S	I	C
N	X	G	W	P	B	X	B	L
U	A	B	N	U	V	V	I	Q
S	L	L	E	H	S	A	E	S
P	W	T	B	Z	B	Y	E	J
D	A	H	L	Y	S	I	U	Z
S	E	L	L	S	Q	U	F	X
C	S	P	N	D	T	H	E	D
M	E	R	O	H	S	A	E	S

Beispiel aus eigenen Materialien

© Time Spent : 0:48

6 of 6 found

You got 6 of 6 points.



# H5P: Course presentation

**Wozu sind Zungenbrecher eigentlich gut?**

Die Sätze müssen immer einen Sinn ergeben.

Wahr

Falsch

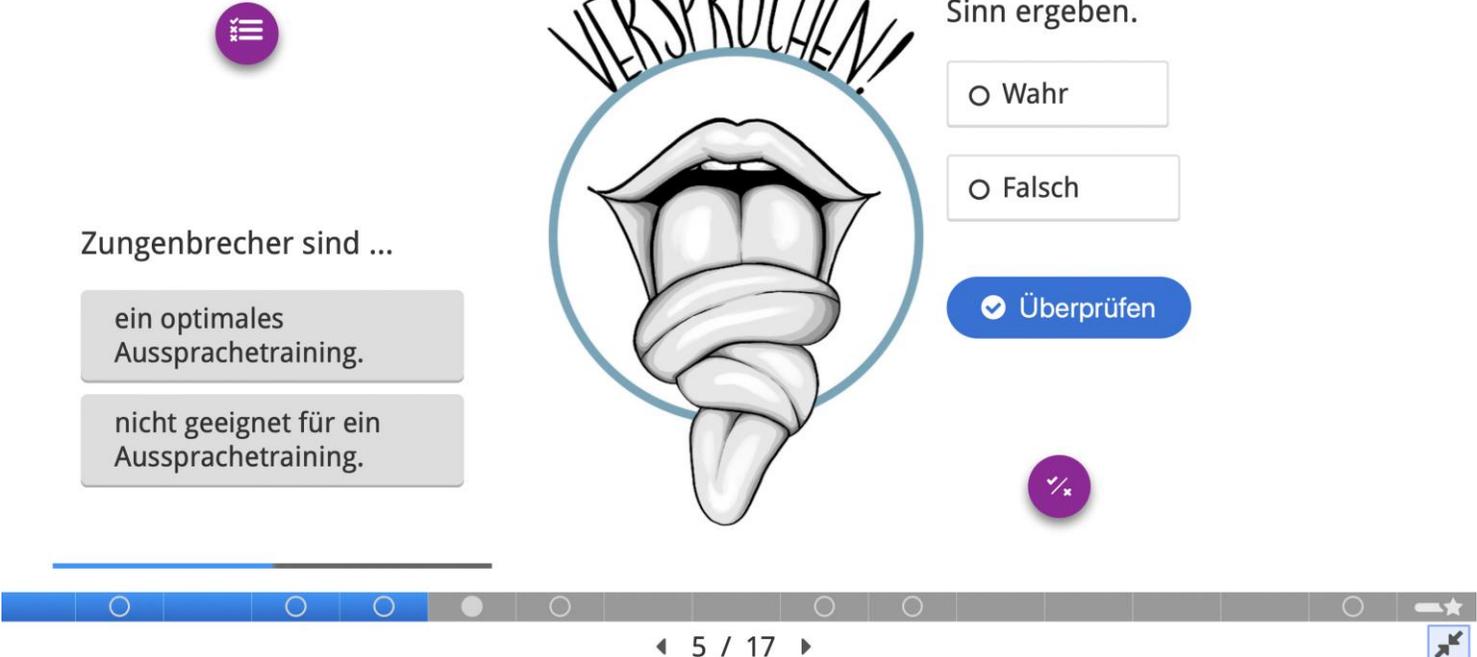
Überprüfen

Zungenbrecher sind ...

ein optimales Aussprachetraining.

nicht geeignet für ein Aussprachetraining.

VERSprochen!



Beispiel aus eigenen Materialien

# H5P: Course presentation

## Wie funktionieren Zungenbrecher?

Trage die fehlenden Wörter ein.

Bei Zungenbrechern folgen mehrere Wörter mit dem selben Anfangslaut aufeinander. Diese verschiedenen literarischen Mittel machen die Zungenbrecher so schwierig: Alliteration, Konsonanz und Assonanz.

Durch die **Alliteration** ✓ wird eine Gruppe von Wörtern aneinandergereiht, die mit demselben Konsonantenklang beginnen. Die Wörter erscheinen in schneller Folge und sie betonen sich gegenseitig. Die Zunge stolpert über die kniffligen Spitzen der alliterativen Wendung – wir **brechen** ✓ uns unsere Zungen beim Aussprechen.



◀ 6 / 17 ▶

Beispiel aus eigenen Materialien

# Zungenbrecher-Korpus

## Korpus Zungenbrecher



Hier finden Sie einen Pool an diversen Zungenbrechern in Form von Audiodateien.  
Die Zungenbrecher sind nach Sprachen sortiert und stehen zum Download und Wiederverwendung für Sie bereit.

### Pool Zungenbrecher Deutsch

Hier können Sie sich bereits eingesprochene Zungenbrecher in der Sprache **Deutsch** als Audiodatei herunterladen. Das Verwenden der Zungenbrecher in Ihrem Unterricht ist im Anschluss gestattet.

### Pool Zungenbrecher Englisch

Hier können Sie sich bereits eingesprochene Zungenbrecher in der Sprache **Englisch** als Audiodatei herunterladen. Das Verwenden der Zungenbrecher in Ihrem Unterricht ist im Anschluss gestattet.

### Pool Zungenbrecher Französisch

Hier können Sie sich bereits eingesprochene Zungenbrecher in der Sprache **Französisch** als Audiodatei herunterladen. Das Verwenden der Zungenbrecher in Ihrem Unterricht ist im Anschluss gestattet.

### Pool Zungenbrecher Spanisch

Hier können Sie sich bereits eingesprochene Zungenbrecher in der Sprache **Spanisch** als Audiodatei herunterladen. Das Verwenden der Zungenbrecher in Ihrem Unterricht ist im Anschluss gestattet.

### Pool Zungenbrecher Niederländisch

Hier können Sie sich bereits eingesprochene Zungenbrecher in der Sprache **Niederländisch** als Audiodatei herunterladen. Das Verwenden der Zungenbrecher in Ihrem Unterricht ist im

Grafik/Figur: Pixabay Lizenz

# Erklärvideos

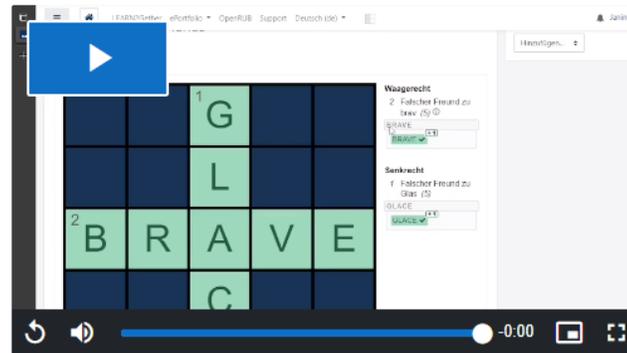
## How to – Erklärvideos



Sie finden hier gesammelt für jeden verwendeten H5P-basierten Aufgabentyp das passende Erklärvideo. Alle Videos sind in den jeweiligen Bereichen verlinkt, sodass Sie nicht für jedes einzelne Video hierhin zurückkommen müssen.

Grafik/Figur: Pixabay Lizenz

## How to "Crossword"



OER-Fachtag "Sprachwissenschaften"

# Erfahrungen

Nachnutzungspotential und Herausforderungen

# Erfahrungen

- Die Ressourcen sind unter Einbezug von Studierenden erstellt worden
- Für sie war es besonders schwer mit der „Brille der Lehrkraft“ zu konzipieren, jedoch hat die engmaschige und phasenübergreifende Feedbackschleife ihren Blick enorm geschärft und eine stärkere Verzahnung von Theorie und Praxis ermöglicht
- Der Einsatz der erstellten Lehr-Lernmaterialien funktionierte
- Insbesondere die virtuellen Klassenfahrten wurden während der Coronapandemie von den Mitgliedern der dritten Phase unserer CoP intensiv genutzt
- internationale Erprobungsphase in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Stockholm
- *ViKla/ViVa* wurde für den DaF-Unterricht adaptiert
- Der Einbezug der Lehrkräfte ist bereits während der Konzeption von enormer Bedeutung (*ViKla/ViVa*: Ergänzung des KLP Englisch NRW nach Feedback)

# Nachnutzungspotential

- Aufgrund des Baukastensystems kann ViKla/ViVa ganz einfach nachgenutzt, eingesetzt und adaptiert werden und lässt sich für alle gängigen Fremdsprachen nachnutzen
- *Versprochen!* kann beispielsweise im Rahmen der Binnendifferenzierung genutzt werden
- Das Korpus bildet das Herzstück der Fortbildung und kann individuell erweitert werden
- Durch die aufwendig erstellten Lehrvideos ist eine leichte und niederschwellige Adaption und ein Einstieg in die Welt der gamifizierten Lehrmaterialien möglich

# Herausforderungen

- Es herrscht große Unsicherheit bezüglich des Daten- und Urheberrechts
- Lösung: angebotene Schulung der CoP-Mitglieder
- Mitglieder der dritten Phasen und (angehende) Lehrkräfte werden meist nicht in die Konzeption, sondern erst innerhalb der Feedbackschleife eingebunden
- Engere Verzahnung von Theorie und Praxis durch OER möglich
- Individuelle Kreativität wird durch den Ausgangspunkt Open Ressource zum Teil gehemmt/gebremst
- Lösung: Moodle-Fortbildung
- Mangelnde Zeit der Lehrkräfte: es arbeiten/entwickeln und konzipieren die Lehrkräfte aktiv und ehrenamtlich, die bereits engagiert sind in diesen Bereichen
- Wie können wir flächendeckend und vor allem „ältere Semester“ mit OER gewinnen und für die Nachnutzung begeistern?
- Lösungsvorschlag: angehende Lehrkräfte konzipieren in Hochschulseminaren OER, die sie innerhalb des Praxissemesters erproben

# Erfahrungen – Nachnutzungspotential – Herausforderung

## Erfahrungen:

- Die Ressourcen sind unter Einbezug von Studierenden erstellt worden
- Für sie war es besonders schwer mit der „Brille der Lehrkraft“ zu konzipieren, jedoch hat die engmaschige und phasenübergreifende Feedbackschleife ihren Blick enorm geschärft und eine stärkere Verzahnung von Theorie und Praxis ermöglicht
- Der Einsatz der erstellten Lehr-Lernmaterialien funktionierte
- Insbesondere die virtuellen Klassenfahrten wurden während der Coronapandemie von den Mitgliedern der dritten Phase unserer CoP intensiv genutzt
- internationale Erprobungsphase in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Stockholm
- *ViKla/ViVa* wurde für den DaF-Unterricht adaptiert
- Der Einbezug der Lehrkräfte ist bereits während der Konzeption von enormer Bedeutung (*ViKla/ViVa*: Ergänzung des KLP Englisch NRW nach Feedback)

## Nachnutzungspotential:

- Aufgrund des Baukastensystems kann *ViKla/ViVa* ganz einfach nachgenutzt, eingesetzt und adaptiert werden und lässt sich für alle gängigen Fremdsprachen nachnutzen
- *Versprochen!* kann beispielsweise im Rahmen der Binnendifferenzierung genutzt werden
- Das Korpus bildet das Herzstück der Fortbildung und kann individuell erweitert werden
- Durch die aufwendig erstellten Lehrvideos ist eine leichte und niederschwellige Adaption und ein Einstieg in die Welt der gamifizierten Lehrmaterialien möglich

## Herausforderungen:

- Es herrscht große Unsicherheit bezüglich des Daten- und Urheberrechts
- Lösung: angebotene Schulung der CoP-Mitglieder
- Mitglieder der dritten Phase und (angehende) Lehrkräfte werden meist nicht in die Konzeption, sondern erst innerhalb der Feedbackschleife eingebunden
- Engere Verzahnung von Theorie und Praxis durch OER möglich
- Individuelle Kreativität wird durch den Ausgangspunkt Open Ressource zum Teil gehemmt/gebremst
- Lösung: Moodle-Fortbildung
- Mangelnde Zeit der Lehrkräfte: es arbeiten/entwickeln und konzipieren die Lehrkräfte aktiv und ehrenamtlich, die bereits engagiert sind in diesen Bereichen
- Wie können wir flächendeckend und vor allem „ältere Semester“ mit OER gewinnen und für die Nachnutzung begeistern?
- Lösungsvorschlag: angehende Lehrkräfte konzipieren in Hochschulseminaren OER, die sie innerhalb des Präxisssemesters erproben

# Diskussion

Anmerkungen – Rückfragen – Feedback

# Vielen Dank!

- Kontaktdaten:
- [projekt-fsd@rub.de](mailto:projekt-fsd@rub.de)
- [Bjoern.Rothstein@rub.de](mailto:Bjoern.Rothstein@rub.de)
- [Sophie.Ingenillen@rub.de](mailto:Sophie.Ingenillen@rub.de)

OER-Fachtag  
Sprachwissenschaften



# Lizenzangabe zu diesen Präsentationsfolien

- „[OER: Potentiale für den Fremdsprachenunterricht – Einblicke in die Ressourcen *ViKla/ViVa* und *Versprochen!* ]“ von [Rothstein, Björn & Ingenillen, Sophie ]. Dieses Werk und dessen Inhalte sind – sofern nicht anders angegeben – lizenziert unter [CC BY 4.0.]. Ausgenommen von der Lizenz sind die verwendeten Logos.
- Der Lizenzvertrag ist hier abrufbar
- <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>
- **Zitiervorschlag:** „[OER: Potentiale für den Fremdsprachenunterricht – Einblicke in die Ressourcen *ViKla/ViVa* und *Versprochen!* ]“ von [Rothstein, Björn & Ingenillen, Sophie ] unter CC BY 4.0. [<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>].