



Smartphones im Sprachunterricht

mobile didaktische Methoden und deren technische Umsetzung

FH-Prof. DI Dr. Grischa Schmiedl & DI Kerstin Blumenstein

Forschungsgruppe Mobile
Institut für Creative\Media/Technology
Fachhochschule St. Pölten, Österreich
<http://mfg.fhstp.ac.at>

Forschungsgruppe Mobile



- Forschungsgruppe aus dem Institut für Creative\Media/ Technologies der FH St. Pölten
- Forschungsschwerpunkte:
 - **Mobiles Lernen**
 - **Context Based Services / Location Based Services**
 - Inhouse Location & Routenführung
 - Multiscreen / 2nd Screen
 - Design Pattern für Mobile Computing
 - **Usability für Mobile Computing**

<http://mfg.fhstp.ac.at>



- Einführung in Thematik und Technik
 - Didaktischer Hintergrund und Methodik (MDM)
 - Hands-On: Einführung in die Geräte
- Workshop (zur Wahl)
 - A) Durchführung einer MDM aus SchülerInnen-Sicht (Gruppenarbeit)
 - Durchführung der Methode „Kurzfilm“
 - B) Planung und Umsetzung einer MDM
 - Erstellung einer „Peer Bewertung“: Fragebogen (Google Drive) + QR-Code + Permanent-URL (Short-URL)
 - Erstellung einer einfachen „Lernrätselrallye“ (QR-Code + (optional) Google Drive)
- Evaluation und Bewertung der Ergebnisse

Motivation und Bedenken

Motivation:

- Geringe Kosten, vorhandene Ressourcen nutzen
- Motivation für die Schüler
- Erhöhung der Medienkompetenz
- Geräte sind ständig verfügbar

Bedenken:

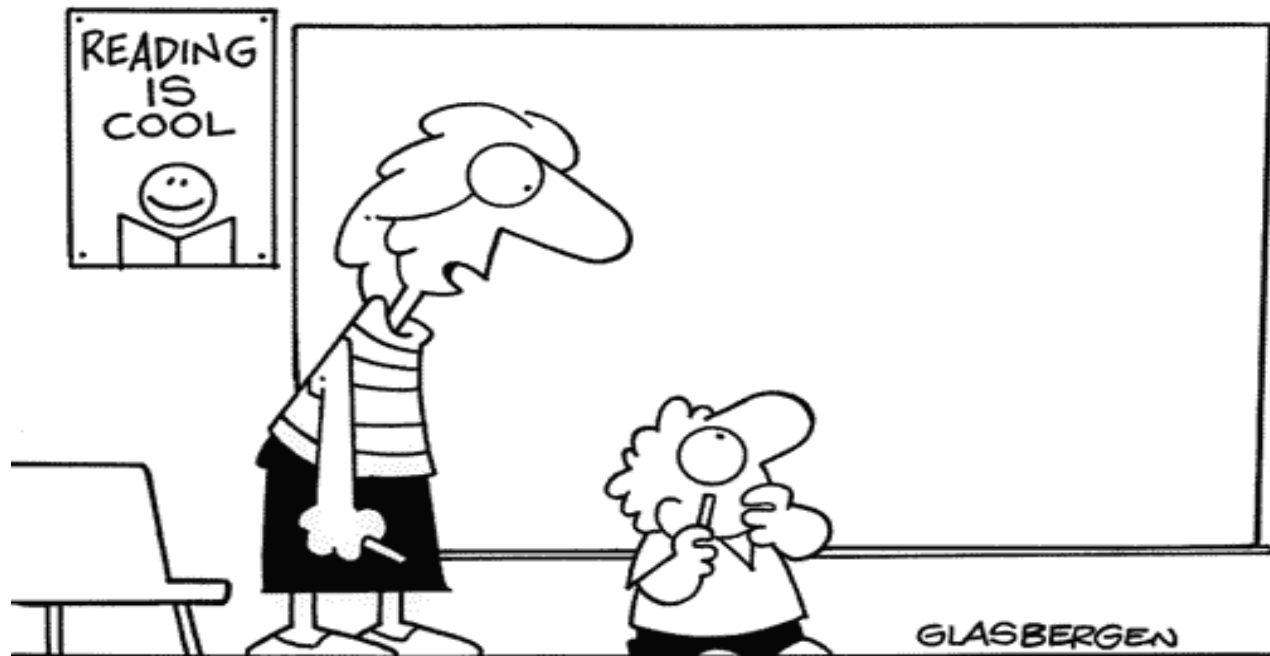
- Verwendung von Schülereigentum / Kostenfalle
- Angst vor Missbrauch (Störfaktor Handy, Cybermobbing...)
- Gesundheitliche Bedenken
- Mögliche Überlegenheit der Schüler (Digital Natives)
- Technische Eignung der Geräte (Bildschirmgröße)

Hauptproblem:

- Wie genau kann ich das Medium nützen?

Soziologische und medientheoretische Grundlagen

Digital Natives und Digital Immigrants (Prensky 2001)

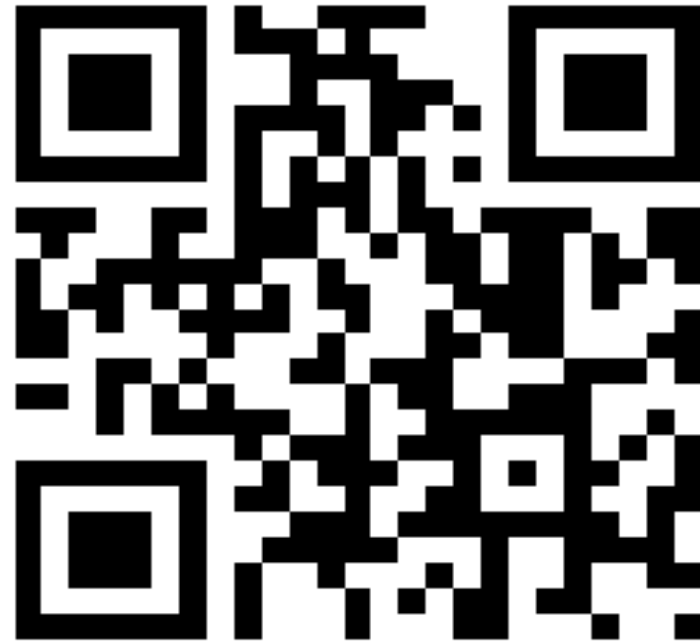


“There aren’t any icons to click. It’s a chalk board.”

Das Smartphone ist nur ein weiteres Tool –
so wie „Zettel und Bleistift“.

Nutze es, wenn es sinnvoll ist.

Leg es weg, wenn es nicht sinnvoll ist.



Das Methodenset:
<http://mfg.fhstp.ac.at/mdm>

Methode 16: Q & A Spiel

MDM:

- Teilnehmer: (ev. anonyme) Kleingruppe(n) mit 3 – 6 Teilnehmern
- Dauer: innerhalb einer Schulstunde oder als Hausübung
- Didaktische Anwendung: Erarbeiten neuer Themen
- Vorbereitungsaktivitäten:
 - Gruppeneinteilung
 - Initialinput (Text, Thema)

Szenario:

- Software: Moodle Forum
- Initialinput: Text auf Schulhomepage



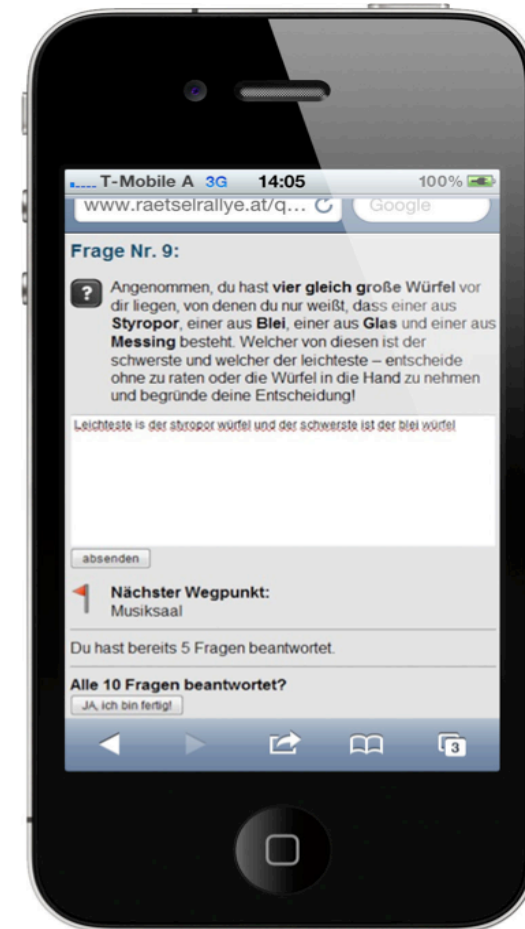
Methode 4: Lernrätselrallye

MDM:

- Teilnehmer: Einzelpersonen od. Kleingruppen
- Dauer: 1 bis max. 2 Schulstunden
- Didaktische Anwendung: Erarbeiten neuer oder Festigen bekannter Inhalte
- Vorbereitungsaktivitäten:
 - Fragen vorbereiten
 - Stationen im Spielgelände aushängen

Szenario:

- Software: mobile optimized Webapplikation
- Teilnehmer: Kleingruppen, ca. 4 Personen



Methode 7: Kurzfilm

MDM:

- Teilnehmer: Kleingruppen von 3-6 Personen
- Dauer: 1 Stunde – max. 1 Schultag
- Didaktische Anwendung: kreative Beschäftigung mit einem bekannten Thema
- Vorbereitungsaktivitäten:
 - ev. Account bei Videoportal vorbereiten
 - ev. geeignete Software installieren

Szenario:

- Software: Native App (iMovie) oder Foto-App.
- Dauer: 45 Minuten (exkl. Einführung in die SW)



Ergebnis: Kurzfilm (2. Klasse Gymnasium)



Kurzfilm (von Sprachlehrerinnen)



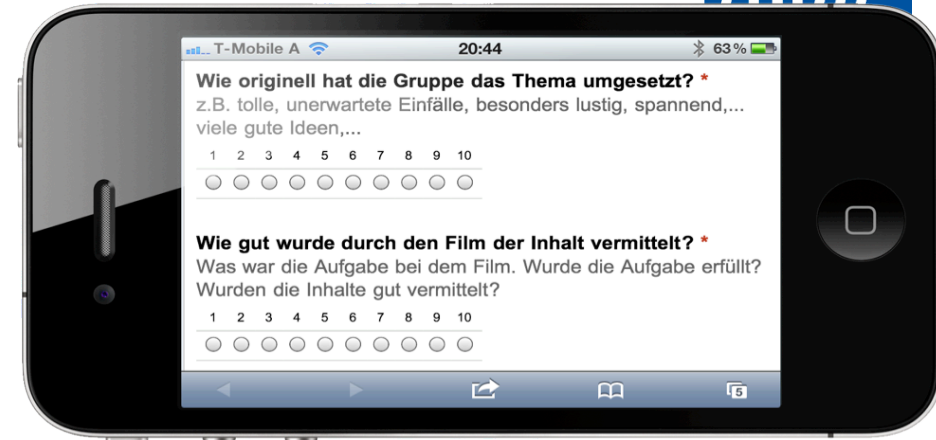
Methode 13: Peer Bewertung

MDM:

- Teilnehmer: Einzelpersonen
- Dauer: wenige Minuten
- Didaktische Anwendung:
 - Bewertung von Schülerleistungen nach subjektiven Kriterien
 - Erhöhung der Aufmerksamkeit der Schüler bei Präsentationen
- Vorbereitungsaktivitäten:
 - Anlegen des Fragebogens

Szenario:

- Software: Mobile Aware Webapplikation (Google Docs Formular)
- Anwendung: zur Bewertung der Kurzfilme



Die 10 Praxisthesen

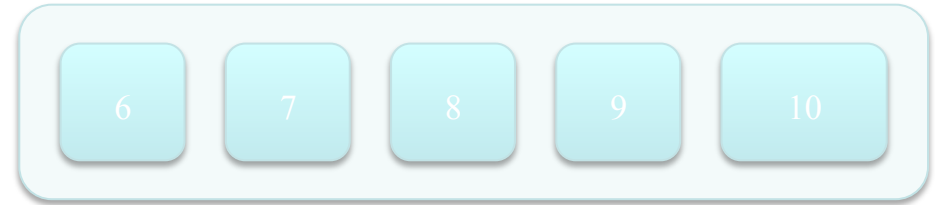
Schulorganisatorische Maßnahmen



Allgemeine Prinzipien



Leitsätze für die Durchführung



1. Support, don't push
2. Train the trainer
3. Start smart
4. Meet the demand
5. Easy does it
6. Check the setup
7. Check the contracts
8. Setup rules and regulations
9. Take it, don't leave it
10. Let them play

Interessierte unterstützen
didaktische und technische Weiterbildung
das Prinzip der 3 Phasen
das Prinzip des vernünftigen Bündelns
das Prinzip der kontinuierlichen Integration
technische Grundlagen sicherstellen
finanzielle Überraschungen vermeiden
Orientierung schaffen
mit beschränkten Ressourcen umgehen
spielend lernen