IMST – Innovationen machen Schulen Top

Informatik kreativ unterrichten

MOBILE LEARNING – EINSATZ VON APPS IM SPRACHUNTERRICHT

ID – 1002

HOL Mag. Lisa KOLLE

NMS Kneippgasse, Klagenfurt

Klagenfurt, August, 2013

Inhaltsverzeichnis

ABSTRACT **3**

1 EINLEITUNG **4**

1.1 Motivation 4

1.2 Rahmenbedingungen 4

1.3 Ziele 5

1.3.1 Globalziel 5

1.3.2 Ziele auf LehrerInnenebene 6

1.3.3 Ziele auf Schülerebene 6

1.4 Zeitplan 6

2 PROJEKTVERLAUF **8**

2.1 Planungs- und Analysephase 8

2.2 Einrichtungs- und Recherchephase 8

2.2.1 Einrichtung der Endgeräte 8

2.2.2 Recherche und Auswahl von Lernapps 9

2.2.3 Bewertung der ausgewählten Apps 10

2.3 Einsatz im Regelunterricht 10

3 EVALUATION **11**

3.1 Hindernisse auf dem Weg der Projektumsetzung 11

3.2 Überprüfung der Zielerreichung 11

3.2.1 Schülerinterviews 11

3.2.2 Recherche von Lernapps - Beobachtung der Lerngruppierungen 13

3.2.3 Auswahl und Vergleich von Lernapps 14

3.3 Zusammenfassung 23

4 LITERATUR **25**

ABSTRACT

Der Grundgedanke des Projekts ist der qualitätsvolle und zielgerichtete Einsatz von Tablet-PCs im Unterricht als unterstützendes Werkzeug im Lernprozess.
Dazu werden bereits vorhandene Lern-Apps hinsichtlich ihrer Qualität und Einsetzbarkeit im Sprachunterricht ausprobiert und miteinander verglichen.
Die Erfahrungen daraus können als Diskussionsgrundlage im Kollegium und für die Erweiterung des kompetenzorientierten Unterrichts auch in anderen Fächern dienen.

Schulstufe:	7. Schulstufe
Fächer:	Englisch
Kontaktperson:	HOL Mag. Lisa KOLLE
Kontaktadresse:	Kneippgasse 30
	9020 Klagenfurt

1 EINLEITUNG

Die Idee für den Einsatz von Tablets im Sprachunterricht entstand auf der Grundlage der neuen Lehrplanverordnung im Schuljahr 2012/13, die den Einsatz Neuer Medien im Unterricht verpflichtend vorsieht. Im Sinne der Entwicklung einer neuen Lehr- und Lernkultur sollen die Schülerinnen und Schüler im Rahmen ihrer schulischen Laufbahn sukzessive an die Verwendung des Computers als unterstützendes Werkzeug in Lernprozessen herangeführt werden.

Der Einsatz von Tablets als Tool bietet im Vergleich zum Computer noch zusätzliche Vorteile. Das Gerät ist leicht transportabel und verstaubar, es bedarf keiner Verkabelung und keiner Anbindung an ein Netzwerk, Die Verwendung von W-LAN macht den Einsatz flexibler, die SchülerInnen haben freie Sitzplatzwahl und das Gerät kommt mehrere Stunden ohne Stromzufuhr aus. Es ist vieles damit machbar, obwohl es den Computer als Arbeitsgerät nicht ganz ersetzen kann.

Dem Grundsatz des selbstgesteuerten Lernens entsprechend bietet der Einsatz von Apps im Sprachunterricht die Möglichkeit, die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler hinsichtlich ihrer Eigenverantwortlichkeit gegenüber ihrem Lernerfolg zu erweitern. Wichtig erscheint mir auch die Förderung der Kritikfähigkeit gegenüber vorhandenen Angeboten im Internet und das Hinführen zu einer bewussteren Auswahl von Produkten.

1.1 Motivation

Gegenstand des Projektes war die Auswahl und Erprobung verschiedener bereits vorhandener Apps aus dem Internet im Kontext mit dem Spracherwerb im Fach Englisch. Die Schülerinnen und Schüler sollten zunächst im Internet recherchieren, welche Apps ihrer Meinung nach für den Einsatz im Sprachunterricht geeignet wären, um ihren Lernerfolg zu verbessern. Aus den gefundenen Anwendungen sollte dann eine Auswahl getroffen werden, die ausprobiert und hinsichtlich ihrer Brauchbarkeit beurteilt werden sollte. Weiters sollten verschiedene Apps, die den gleichen Zweck verfolgten, wie zum Beispiel Vokabeltrainer, miteinander verglichen und die Vor- und Nachteile herausgearbeitet werden. Schließlich war zu entscheiden, welche Apps im aktuellen Unterrichtsgeschehen hilfreich sind und daher weiterhin verwendet werden sollen.

Die entsprechenden Entscheidungen waren konsensuell zu treffen und sollten dadurch zur Förderung von Kooperationsbereitschaft und Teamfähigkeit beitragen, sowie eine kritische Betrachtungsweise fördern. Die Anwendung ausgewählter Apps sollte zur Verbesserung der Leistungen im Fach Englisch motivieren und dadurch zur Verbesserung der Noten beitragen.

Nahezu alle SchülerInnen besitzen heute bereits modere Smartphones, mit denen sie Zugang zum Internet, zu sozialen Netzwerken, Spielen und Appstores haben. Die Verwendung von Apps als Lernhilfen fand jedoch bisher kaum Beachtung und wurde nicht in Anspruch genommen.

Bei der Umsetzung des Projekts kamen Tablets zum Einsatz. Der Vorteil von Tablets liegt einerseits in ihrer ortsungebundenen Eisatzmöglichkeit im Unterricht. Sie sind daher jederzeit im laufenden Unterrichtsgeschehen, besonders in den Feiarbeitsphasen, individuell als Übungsmedium einsetzbar. Andererseits ist in der Anwendung der Apps eine gewisse Displaygröße von Vorteil, um damit gut arbeiten zu können.

1.2 Rahmenbedingungen

Das Projekt wurde an einer NMS mit den Schülerinnen und Schülern einer dritten Klasse / Integrationsklasse im Kontext mit dem Englischunterricht durchgeführt. Die Klasse setzte sich sowohl aus Kindern mit deutscher Muttersprache, als auch aus Kindern mit Migrationshintergrund zusammen. Weiters wurde eine Schülerin mit einer schweren Beeinträchtigung geführt.

Zusammensetzung der Projektgruppe:

18 Schülerinnen und Schüler der 3a Klasse:

7 Mädchen, davon 1 Mädchen mit Down-Syndrom, jedoch mit guter Arbeitsfähigkeit und
2 Mädchen mit Migrationshintergrund, eingeschränkten Deutschkenntnissen und ausgeprägten Lernschwächen, besonders im Fach Englisch

11 Knaben, davon 2 Knaben mit SPF (Sonderpädagogischer Förderbedarf),
1 Schüler mit ausgeprägter Legasthenie und
1 außerordentlicher Schüler mit Migarationshintergrund, derzeit in der Time Out Gruppe, daher keine Teilnahme am Projekt

Die SchülerInnen mit ausgewiesenem SPF, die SchülerInnen mit ausgeprägten Lernschwächen, sowie das Mädchen mit Down-Syndrom wurden in allen Gegenständen von einer Kollegin mit Sonderschulausbildung betreut. Der Lehrplan für die Sondeschule und der Lehrplan für Schwerstbehinderte sieht keinen Englischunterricht für die betroffenen Kinder vor. Die 2 Migrantenmädchen mit ausgeprägten Lernschwächen wurden im Englischunterricht von meiner Teamkollegin in 2 von 3 Wochenstunden im Einzelunterricht unterrichtet, da sie aufgrund sprachlicher Mängel erst in der 7. Schulstufe den Einstieg in die Fremdsprache mit dem Stoff der ersten Klasse begonnen haben.

Die erwähnten 6 SchülerInnen waren aufgrund der beschriebenen Beeinträchtigungen nicht in der Lage, alleine Lernapps als Hilfe für den Gegenstand Englisch zu erforschen. Die ausprobieren Apps für dieses Niveau wurden von der Kollegin kurz auf ihre Verwendbarkeit hin kommentiert. Die tatsächliche Versuchsgruppe beschränkte sich daher auf 12 Schülerinnen und Schüler (4 Mädchen, 8 Knaben).

Die SchülerInnengruppe wurde einerseits von mir als klassenführende und Englischlehrerin betreut. Die Sonderschullehrerin übernahm die Betreuung der Integrations- und lernschwachen Kinder.

Die Einführung in die Handhabung der Geräte, sowie der Umgang mit und die Bewertung von vorhandenen Apps hinsichtlich ihrer Brauchbarkeit im Englischunterricht erfolgte außerhalb der Englischstunden im Rahmen von Klassenvorstandsstunden.

Nach Befragung der Schülerinnen und Schüler, welche Handys mit welchem Betriebssystem sie verwenden, entschieden wir uns - nach Beratung mit meinem Kollegen, der Informatik unterrichtet und ebenfalls ein Tabletprojekt gestaltete, und mit der Direktion – für die Anschaffung von Tablets mit Android Betriebssystem. Kein Kind hatte zur Zeit der Befragung ein i-Phone, die meisten besitzen Android Smartphones oder noch kein Handy. Keines der Kinder hatte bisher ein Tablet in Verwendung.

Technische Voraussetzung für die Projektumsetzung waren einerseits die Anschaffung entsprechender Geräte, sowie die Einbindung der Tablets in das WLAN-System der Schule, was, wie sich zeigte, ein zeitraubendes Unterfangen war und zu einer wesentlichen Projektverzögerung führte.

1.3 Ziele

1.3.1 Globalziel

Der übergeordnete Grundgedanke des Projekts ist der qualitätsvolle und zielgerichtete Einsatz von Tablet-PCs im Unterricht als unterstützendes Werkzeug im Lernprozess.

Dazu wurden bereits vorhandene Lern-Apps hinsichtlich ihrer Qualität und Einsetzbarkeit im Sprachunterricht ausprobiert und miteinander verglichen.
Die Erfahrungen daraus können als Diskussionsgrundlage im Kollegium und für die Erweiterung des kompetenzorientierten Unterrichts auch in anderen Fächern dienen.

1.3.2 Ziele auf LehrerInnenebene

- ✓ Erweiterung der eigenen Kompetenz im Umgang mit einem Tablet-PC,
- ✓ Recherche und Auswahl nützlicher Apps für den Sprachunterricht,
- ✓ Beobachtung der Veränderung der eigenen Unterrichtsarbeit durch den Einsatz der Tablet-PCs als Unterrichts- und Übungsmaterial,
- ✓ Förderung der Selbst- sowie Sozialkompetenz der SchülerInnen durch entsprechende Aufgabenstellungen,
- ✓ Förderung der Kritikfähigkeit der SchülerInnen durch die Erprobung und den Vergleich von Apps,
- ✓ Erstellen einer Liste sinnvoller Anwendungen für den Sprachunterricht , als Empfehlung für Kolleginnen und SchülerInnen.

1.3.3 Ziele auf Schülerebene

- ✓ Erlernen des Umgangs mit einem neuen Medium,
- ✓ Anwenden bereits vorhandener Kenntnisse aus dem vorangegangenen Informatikunterricht und dem Umgang mit den Smartphones,
- ✓ Gezielter und sicherer Umgang mit dem Internet,
- ✓ Anwenden vorgefertigter Lern-Apps in Übungsphasen im Sprachunterricht,
- ✓ Vergleich und Bewertung vorgefertigter Apps hinsichtlich ihrer Zweckmäßigkeit und Nützlichkeit, Stärkung der Teamfähigkeit durch Partnerarbeit am Gerät,
- ✓ Übertragung der Lern-Apps auf das Handy.

1.4 Zeitplan

Zeitraum	**Inhalt**
September – November 2012	Planung des Projektes Recherche zur notwendigen Hard- und Software Informationen zur Einbindung der Tablets in das Schulsystem Organisieren der Hardware – Android Tablets
Dezember 2012	Erweiterung der Lehrerinnen-Kompetenz im Umgang mit einem Tablet-PC Software-Recherche Lernplattformen, Apps für den Sprachunterricht
Jänner 2013	Software-Recherche nützlicher Apps in Verbindung mit dem aktuellen Lehrstoff in Englisch
Feber – April 2011	Einführung der SchülerInnen in die Handhabung von Tablets Erforschung der Lernplattform LearningApps.org Download und Vergleich kostenfreier Lernapps für Englisch

	Anwendung von Lernapps zur Unterstützung des Englischunterrichts
Mai – Juni 1012	Evaluation Endbericht

2 PROJEKTVERLAUF

Die Umsetzung des Projektes unterteilte sich in drei Phasen:

1. Planungs- und Analysephase zur Einholung von Informationen bezüglich notwendiger Hard und Software, sowie Systemvoraussetzungen in der Schule und Informationen bezüglich der Endgeräte (Handys) von SchülerInnen, die eventuell zusätzlich genützt werden sollten.

Es waren Überlegungen anzustellen, in welcher Form auch die Integrationskinder und das schwerstbehinderte Mädchen am Projekt teilnehmen konnten.

2. Einrichtungs- und Recherchephase: Die entsprechenden Endgeräte (Tablets) wurden ausgewählt, besorgt und eingerichtet. Die Zugänge im Netz wurden vorbereitet.

Es wurde rechechiert, welche Plattformen Lernapps zu welchen Konditionen anbieten, welche Apps es zum Lernthema Englisch gibt und welche für den Unterricht auf der 7. Schulstufe und zum aktuellen Unterricht sinnvoll einsetzbar sind.

3. Einsatz und Erprobung im Unterricht: Anwendung ausgewählter Apps zur Unterstützung des Lernerfolgs im Englischunterricht.

2.1 Planungs- und Analysephase

Als projektdurchführende Lehrerin hatte ich zu Beginn des Projekts keinerlei eigene Erfahrungen im Umgang mit einem Tablet. Für die Projektdurchführung stand der Einsatz von iPads oder Android Tablets zur Wahl. Wir entschieden uns aus folgenden Überlegungen für den Kauf von Android Tablets:

1. Im Android System steht eine größere Auswahl an kostenfreien Apps zur Verfügung.
2. Die SchülerInnen sollten in späterer Folge die erprobten Apps auch auf ihren Mobiltelefonen downloaden und nutzen können. Eine Befragung ergab, dass die meisten Kinder Android Smartphones besaßen, aber keine iPhones. Die Apps aus dem Apple Store wären also auf den Handys nicht anwendbar gewesen. Die Android Versionen davon gibt es nur in geringer Auswahl und kostenpflichtig.

Der nächste Schritt war die Frage der Einbindung der Geräte in die W-LAN Verbindung der Schule, was, wie sich bald herausstellte, mit einigen Schwierigkeiten verbunden war.

Gemeinsam mit der Intergationslehrerin wurde überlegt, inwieweit auch die beeinträchtigten Kinder im Projekt mit eingebunden werden konnten. Wir entschieden, dass diese Kinder das Handling des Gerätes gemeinsam mit der anderen Gruppe erlernen sollten. Die danach verwendeten Apps werden von der Kollegin nach den Bedürfnissen der Kinder ausgewählt und eingesetzt und müssen sich nicht nur auf den Unterrichtsgegenstand Englisch beziehen. Auch kann die Bewertung durch die SchülerInnen wegfallen, sollte dies zu anspruchsvoll sein.

2.2 Einrichtungs- und Recherchephase

2.2.1 Einrichtung der Endgeräte

Aufgrund eingeholter Vorinformationen und Vergleiche wurde die nötige Hardware ausgewählt, Angebote eingeholt und die Geräte besorgt. Die Auswahl an Endgeräten im Androidbereich (Smartphones, Tablets) ist sehr groß. Unsere Wahl fiel auf das Samsung Galaxy Tab2 10.1, das uns sowohl im Preisvergleich, als auch in der Ausstattung und Qualität (Prozessor, Speicherplatz, Displaygröße, Speicherkartenmöglichkeit, Servicesicherheit) als passend erschien. Die Klasse wurde

mit 8 Geräten ausgestattet. So konnten jeweils 2 SchülerInnen an einem Gerät arbeiten und sich austauschen.

Die Geräte wurden von meinem Informatikkollegen und mir voreingerichtet und für die Einbindung ins Netz vorbereitet, was allerdings aufgrund von ungeklärten Zuständigkeiten von amtlicher Seite zu großen Zeitverzögerungen in der Projektdurchführung führte und immer wieder Probleme bereitete.

In einer Einführungseinheit wurden die SchülerInnen in den Umgang mit dem neuen Medium eingeführt und die Unterschiede und Ähnlichkeiten zur Arbeit mit dem Computer oder dem Handy besprochen. In diesem Zusammenhang wurde auch die Sinnhaftigkeit und Notwendigkeit eines Virenschutzprogrammes zum Schutz vor unbefugten Zugriffen auf die Geräte wiederholt. Die SchülerInnen verglichen auch die voreingestellten Widgets mit denen auf ihren Handys und besprachen, welche sie in Verwendung haben und was sie damit tun. Die meist verwendeten Anwendungen waren You Tube, der MP3-Player, der Alarm und die Kamera.

2.2.2 Recherche und Auswahl von Lernapps

Die Auswahl an vorhandenen kostenlosen und kostenpflichtigen Apps, die das Lernen unterstützen können ist sehr groß. Meine ursprüngliche Intention, die Schülerinnen und Schüler selbst Apps suchen und ausprobieren zu lassen, musste ich aus Zeitmangel schnell aufgeben, da sich die praktische Durchführung des Projekts auch noch aufgrund organisatorischer und technischer Probleme wesentlich verzögerte.

Zum Einstieg in das Arbeiten mit Lernapps wählte ich die kostenfreie Lernplattform LearningApps.org, auf der die Kinder mit interaktiven und multimedialen Lernbausteinen Bekanntschaft machten. Diese Lernplattform bietet einerseits die Möglichkeit selbst Lernapps zu erstellen. Andererseits können bereits erstellte Apps auch genutzt werden. Unter dem Button ‚Apps durchstöbern‘ fanden sich zu unterschiedlichen Kategorien (Unterrichtsfächer und Themenbereiche) bereits vorgefertigte Apps, die von den SchülerInnen je nach Interessenslage ausprobiert wurden.

In der Kategorie Englisch findet sich eine Vielzahl erstellter Apps, die je nach Learninglevel sowohl thematische als auch in der Anwendung unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aufweisen. Man findet hier auch Apps, die für lernschwache Kinder geeignet sind. Somit war es zu diesem Zeitpunkt auch den Integrationskindern unter der Anleitung der Integrationslehrerin möglich, einzelne Apps für deren sehr einfachen Englischunterricht auszuprobieren.

Im nächsten Schritt wurde besprochen, wo und wie man Lernapps im Internet findet. Wir beschränkten uns auf das Angebot im Playstore von Samsung mit dessen reichhaltigem Angebot. Es fiel den Kindern der Unterschied zwischen kostenpflichtigen und kostenlosen Angeboten sofort auf. Die Bedingung für das Ausprobieren war die Auswahl von kostenlosen Apps. Es war den Kindern auch schnell klar, dass es Apps zu unterschiedlichen Kompetenzbereichen gab (Vocabulary, Grammar, …), dass diese unterschiedlich gestaltet waren, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aufwiesen und mehr oder weniger komplex aufgebaut waren.

Aus den bereits erwähnten Zeitgründen entschieden wir uns für die gemeinsame Auswahl einzelner Apps, die dann von allen SchülerInnen ausprobiert wurden. Wir beschränkten uns auf die Apps ‚English Irregular Verbs‘, einer leichten Übungsapp mit Auswahlmöglichkeit und Sprachunterstützung, ‚English Tenses‘, einer App zur richtigen Anwendung der grammatischen Zeitformen und ‚Babbel‘, einer Lernplattform mit unterschiedlichen Übungsmöglichkeiten.

Die Integrationskinder erprobten entsprechend ihrem Lernniveau Apps aus dem Kindergarten- und Vorschulbereich und bezogen dabei auch einfache Apps für die Bereiche Deutsch und Mathematik mit ein. (‚Fun English‘, ‚ABC Fruit‘, ‚Ling Ling English‘, ‚Kids ABC‘, ‚Buchstabensalat‘, ‚Memory Games‘, ‚Kleines 1x1‘)

2.2.3 Bewertung der ausgewählten Apps

Die Bewertung der Anwendbarkeit der erprobten Apps erfolgte in mehreren Schritten. Zunächst wurden die Erfahrungen im Zuge der Anwendung in der Gruppe besprochen. Dann wurden gemeinsam Kriterien überlegt und gesammelt, die man für eine Bewertung heranziehen könnte. Dabei wurde zwischen dem Aufbau und der Oberfläche, sowie der Anwendung unterschieden. Um eine konkrete Vergleichsmöglichkeit der Einschätzungen von Mädchen und Knaben zu erlangen, wurde von mir daraus ein Bewertungsbogen erstellt, den die SchülerInnen dann in Kleingruppen zu den genannten Apps bearbeiteten. Der Bewertungbogen wurde von mir in der Folge für eine App nochmals verändert. Die Kinder hatten hier die Möglichkeit selbst zu formulieren, was ihnen an dieser App (‚English Tenses') gefällt und wie sehr.

Die von den Integrationskindern ausprobierten Apps wurden kurz von der Integrationslehrerin hinsichtlich ihrer Nützlichkeit beschrieben.

2.3 Einsatz im Regelunterricht

Der Einsatz der ausgewählten Apps konnte im Regelunterricht leider nicht in der gewünschten Form stattfinden, da es die vorhandene Zeit nicht mehr erlaubte. Der späte Start in das Projekt, die zur Verfügung stehende ½ Stunde Unterrichtszeit pro Woche, der Mai mit den vielen Feiertagen, die Sommersportwoche, sowie noch andere laufende Schul- und Klassenprojekte ließen einen adäquaten Einsatz zur Feststellung eines verbesserten Unterrichtserfolges nicht mehr in gewünschter Form zu.

3 EVALUATION

Meine Hauptanliegen waren die Evaluation der bewertbaren Leistungsverbeserung der einzelnen SchülerInnen in Teilbereichen des Faches Englisch, sowie die subjektive Bewertung der Nützlichkeit des Tableteinsatzes im Unterricht zur Verbesserung der eigenen Leistung.

Das Arbeiten mit Tablet-PCs und die Möglichkeit zur Verwendung von Lernapps zur Verbesserung der eigenen Leistung im Fach Englisch motivierte die Schülerinnen und Schüler der Klasse sehr, sich auf dieses Projekt einzulassen.

Die Frage, ob sich bereits vorhandene Lernapps im Schulalltag zur Ergänzung und Unterstützung im Sprachunterricht eignen , konnte jedoch leider nicht zur vollen Zufriedenhiet beantwortet werden.

3.1 Hindernisse auf dem Weg der Projektumsetzung

Die ersten Probleme ergaben sich bereits beim Ankauf der Tablets. Die Bestellung der Geräte erfolgte Anfang Dezember 2012, die Auslieferung verzögerte sich bis 7. Feber 2013. Somit war es mir nicht möglich, mich dem Zeitplan entsprechend mit dem Gerät und den entsprechenden Anwendungen vertraut zu machen.

Die nächste Hürde stellte die Einbindung der Geräte in das WLAN-Netz der Schule dar. Unsere Informatiklehrer bemühten sich, die entsprechende Kodierung vonseiten der zuständigen Verantwortlichen zu erhalten, mit wenig Erfolg. Die Zuständigkeit der IT-Betreuer erstrecke sich nur auf das Schulnetz bis zum Router, nicht mehr aber auf die WLAN-Verbindungen für tragbare Geräte, war die wiederholte Aussage der EDV-Experten. Somit ergab sich wieder eine massive zeitliche Verzögerung in der Projektumsetzung.

Auch mein Versuch, über den Hotspot meines Handys mit den Tablets ins Netz zu kommen, funktionierte nicht einwandfrei.

Somit konnte die tatsächliche Arbeit mit den SchülerInnen erst nach Ostern Mitte April beginnen.

Erschwerend kam hinzu, dass nur eine halbe Stunde Unterrichtszeit pro Woche zur Verfügung stand, bis Schulende in diesem Zeitraum auch noch andere Klassen- und Schulprojekte am Terminplan standen, im Mai durch die vielen Feiertage viel Unterrichtszeit verloren ging, die Sommersportwoche Mitte Juni anfiel und ich in meiner Rolle als Lerndesignerin mehrtägige Auswärtstermine wahrnehmen musste.

3.2 Überprüfung der Zielerreichung

In der Folge werden die von mir gewählten Evaluationsmethoden und ihre Anwendung im Detail beschrieben.

3.2.1 Schülerinterviews

In kurzen SchülerInneninterviews zu Projektbeginn teilten mir die SchülerInnen ihr Vorstellungen und Gedanken zur Arbeit mit Lernapps und deren Auswirkungen auf ihre Lernleistungen mit. Die Kinder überlegten dabei

- ob das Arbeiten mit Lernapps am Tablet helfen könnte,
- warum sie das glauben,
- was sich dadurch verändern würde,
- wann und wo und wie oft man damit arbeiten könnte,
- was man für Englisch damit üben könnte,
- und wie man feststellen könnte, ob das was bringt.

Die Mädchen und Knaben glaubten, sie würden

- lieber lernen, weil die Gestaltung besser gefällt,
- die Mädchen würden dadurch auch schneller lernen,
- es ist cooler, weil es ein technisches Gerät ist; das Touchscreen ist toll,
- es macht mehr Spaß als mit dem Heft,
- es ist besser lesbar,
- der Legastheniker würde am liebsten nur mit dem Computer lernen und keine Hefte mehr brauchen.

Die Integrationskinder und die beiden Mädchen mit schlechten Deutschkenntnissen glaubten,

- es macht Spaß, weil es auch Bilder gibt,
- man kann über die Tasten schreiben, das ist besser lesbar,
- man kann schon vorhandene Wörter auch einfach verschieben.

Was würde sich dadurch verändern?

- Ein Mädchen meint, das findet sie heraus, wenn sie es tut.
- Mädchen sowie Knaben meinen, das Lernen in der Gruppe wäre lustiger,
- man würde öfter üben, auch zuhause (am Handy),
- man würde es sich schneller merken.
- Die Knaben meinten, man hätte auch einen Vergleich mit Freunden.
- Ein Mädchen mit nicht deutscher Muttersprache meinte, man würde die Sprache öfter anwenden.

Die Integrationskinder meinten, man würde Englisch lesen lernen und sich das Geelernte besser merken.

Wo, wann und wie oft man damit arbeiten könnte?

Die Burschen meinten, man würde

- öfter,
- auch zuhause,
- wenn man Lust hat,
- vor Tests oder
- in der Freistunde üben.

Die Mädchen ergänzten, man würde auch

- im Unterricht,
- mit den Apps am Handy,
- so oft wie möglich, oder
- auch in anderen Fächern üben.

Die Integrationskinder und die somalischen Mädchen meinten, man würde vor Schularbeiten üben, wenn man es braucht, jede zweite Unterrichtsstunde oder zuhause.

Für Englisch könnte man folgendes üben, meinten Burschen und Mädchen einhellig:

- Vokabeln, Irregular Verbs
- Grammatik
- Rechtschreiben
- Geschichten oder Texte und Dialoge
- die Aussprache
- Tests

Ähnliches sagten auch die Integrationskinder.

Feststellbar, ob das was bringt, wäre es

- bei Schularbeiten und Tests.
- Die Mädchen meinten auch, beim Reden:
  - im Ausland
  - mit Menschen mit anderer Muttersprache, die auch Englisch können, um sich besser zu verständigen.

Die Integrationskinder würden damit Tests und Prüfungen besser bestehen.

Durch die oben beschriebenen Verzögerungen konnte im Projektverlauf leider nicht mehr überprüft werden, inwieweit sich die Erwartungen und Vorstellungen der Schülerinnen und Schüler tatsächlich erfüllen könnten.

3.2.2 Recherche von Lernapps - Beobachtung der Lerngruppierungen

Nach dem gemeinsamen Einstieg in die Lernplattform learningapps.org war es den Kindern frei gestellt, wer mit wem zusammen arbeiten wollte. Die 4 Mädchen bildeten sofort eine Gruppe (2 + 2) und suchten sich gemeinsam ihre Übungsapps aus.

Die Knaben bildeten zwei 2er-Gruppen, eine 3er-Gruppe und ein Schüler wollte alleine arbeiten. Dieser Schüler arbeitet auch im Fachunterricht lieber alleine, ist manchmal übergenau und kooperiert beim Arbeiten nicht so gerne mit Andern. Im Verlauf des Projektes war zu beobachten, dass er sich doch hin und wieder mit seinem besten Freund in der Klasse zusammentat, der ebenfalls großteils gerne alleine arbeitet, sofern er das Interesse an der Materie aufbringen kann. Beide Schüler weisen im Schulalltag immer wieder ein problematisches Verhalten auf. In diesen Unterrichtseinheiten kam es aber kaum zu Störungen. Ich führe dies auf den Umstand zurück, dass es diesen Kindern – trotz der engen Rahmenbedingungen – möglich war, sich z. B. über bereits vorhandenes Vorwissen aus dem Umgang mit den Handys oder schnelle Kombinationsgabe im Lösen von Aufgabenstellungen in der gesamten Arbeitsgruppe gut zu positionieren. Auch in der erwähnten Mädchengruppe befand sich ein Mädchen mit schwierigem Sozialverhalten. Dies fiel in der Arbeitsgruppe aber nicht auf, da das Interesse am Umgang mit dem Tablet offensichtlich sehr groß war und der Austausch unter den Mädchen ebenso gut furnktionierte, wie bei den Knaben. Es war also zu beobachten, dass besonders diese drei Kinder phasenweise sehr interessiert und konzentriert arbeiteten und auch immer wieder gut mit ihren MitschülerInnen kooperierten, die sich immer wieder gegenseitig bei Unklarheiten im Umgang mit den Apps halfen. Die Hilfe der Lehrerin wurde nur wenig eingefordert, es wurden eher Erfolgserlebnisse mitgeteilt.

Die Schülerinnen und Schüler mit Sonderbetreuung bildeten eine Gruppe mit ihrer Betreuungslehrerin. Hier war zu beobachten, dass ein Schüler und eine Schülerin der Gruppe sich zunächst sehr zurückhaltend im Umgang mit dem Tablet zeigten und einige Zeit brauchten, um die Scheu vor dem Gerät zu verlieren.

In der nächsten Phase wurde mit den 12 ‚regulären' SchülerInnen der Klasse das Angebot von Lernapps im Google Playstore erkundet. Aus den bereits erwähnten Zeitgründen wählten wir gemeinsam einige Apps aus, die alle SchülerInnen zur gleichen Zeit und im gleichen Zeitrahmen ausprobieren konnten, um die unterschiedlichen Angebote kennen zu lernen. Hier war gut zu beobachten, dass die Interessenslagen und die Intensität des Umgangs mit den jeweiligen Apps, sowie das Arbeitstempo durchaus unterschiedlich waren. Während die Mädchen lieber die Spielvarianten länger erprobt hätten, war für einige Knaben z. B. die App „Babbel" als komplexeres Angebot interessanter. Wäre das Zeitkorsett nicht so eng gewesen, hätten sich hier sicherlich deutlichere Unterschiede hinsichtlich der Auswahl und dem Umgang mit den Apps und auch klarere Unterschiede zwischen Mädchen und Knaben herausarbeiten lassen.

Für die SchülerInnengruppe mit Sonderbetreuung übernahm die Auswahl entsprechender Lernapps die Sonderpädagogin gemeinsam mit den Kindern. Diese beschränkten sich nicht nur auf die englische Sprache. Durch die animierte Aufbereitung der Apps in Spielform fanden die Kinder schnell großen Gefallen an dieser Art zu üben. Mit der Hilfestellung durch die Lehrerin brachten sich auch die beiden zurückhaltenden Kinder (1 Mädchen und 1 Knabe) gut ein und verloren die Scheu mit dem Tablet zu arbeiten.

Aus diesen Beobachtungen lässt sich ableiten, dass die Schülerinnen ihre Kompetenzen hisichtlich der Erweiterung ihres Eigenkönnens (Problemlösekompetenz), als auch hinsichtlich ihrer Sozialkompetenz (Teamfähigkeit und Kooperation) sinnvoll einsetzen und erweitern konnten und das Störverhalten Einzelner aufgrund von Interesse und Motivation in Grenzen gehalten werden konnte.

3.2.3 Auswahl und Vergleich von Lernapps

Aufgrund des Zeitfaktors wählte ich in der Folge im Vorfeld vier Lernapps aus, die von den Schülerinnen und Schülern auf ihre gute Verwendbarkeit im Unterricht angeschaut und bewertet werden sollten. Das Ziel, eine Liste von gut verwendbaren Apps zu erstellen, konnte leider nicht zufriedenstellend erfüllt werden.

Die Apps:

- English Irregular Verbs
- Practice English Grammar 1
- English Tenses
- Babbel

Über ein gemeinsames Brainstorming versuchten wir gemeinsam Gesichtspunkte zu finden, nach denen man eine App bewerten konnte.

Folgende Überlegungen wurden von den Kindern angestellt:

Mädchen:

Wie sieht die Grafik aus?
Wie ist die App zu bedienen (Software)?
Wie verständlich ist die Anwendung?
Wie finde ich mich in der App zurecht?
Gibt es Musik?
Gibt es Sprache?
Ist die App kostenpflichtig?

Knaben:

Wie ist der Aufbau der App (Software)?
Wie leicht / schwer ist sie zu bedienen?
Was ist der Inhalt der App?
Welchen Sinn hat die App, was kann ich damit tun?
Welchen Schwierigkeitsgrad hat die App?
Gibt es Schwierigkeiten mit dem Touchscreen?
Gibt es Updates?
Kostet die App etwas?

Diese Überlegungen übertrug ich in einen Bewertungsbogen, mit dem die Kinder anschließend in 2er Teams arbeiteten.

Für die Apps ‚English Tenses' und ‚Practice English Grammar 1' gestaltete ich den Bewertungsbogen etwas um. Die Kinder hatten hier die Möglichkeit, selbst und ohne Vorgaben zu überlegen, was ihnen an der App gefällt oder nicht. Sie waren also gefordert, eigene Kriterien festzulegen.

3.2.3.1 English Irregular Verbs – Bewertung

Neben der unten angeführten tabellarischen Bewertung der App führten die Mädchen und Knaben zusammengefasst wie folgt aus (Mädchenantworten: blau, Knabenantworten:rot):

Mädchen:

Die App ist kostenlos. Sie ist leicht aufgebaut und man findet sich gut zurecht. Die Wörter werden auch vorgesprochen. Sie ist empfehlenswert für die 5. und 6. Schulstufe oder für Kinder, die die Irregular Verbs noch nicht so gut können. Auch für SchülerInnen mit nicht deutscher Muttersprache empfiehlt ein Mädchen die App. Positiv ist, dass man die richtige Lösung gleich anschauen kann. Damit kann man schnell üben und braucht nicht so viel Zeit. Wenn man die Irregular Verbs aber schon gut kann, ist es eher langweilig, damit zu üben. Man kann damit gut in der Schule üben, aber auch auf das Handy herunter laden, um damit zuhause zu üben.

Knaben:

Die App ist kostenlos. Sie ist leicht aufgebaut und man findet sich gut zurecht. Man kann damit schnell und auch zwischendurch mal üben, auch in der Freiarbeit. Zwei Burschen haben sich diese App auch auf das Handy geladen und manchmal damit geübt. Zwei Burschen gefällt auch, dass man die Wörter vor dem Check auch nochmal ausbessern kann. Die App erscheint empfehlenswert.

Bewertungsbogen

Name des Apps: **English Irrgular Verbs**		
Das übe ich damit:	a. Vokabeln / Wortschatz x b. Irregular Verbs x x c. Aussprache x d. Grammatik x e. Dialoge / Gespräche	
Aussehen:	**ja**	**nein**
es hat Bilder und Worte/Sätze	x x x x x	
es hat nur Worte und Sätze		x x x x x
ich kann die englischen Worte auch hören	x x x x	
ich kann verschiedene Übungen/Spiele auswählen		x x x x x
es gibt verschiedene Levels	x x x	x x
es gibt Zuordnungsübungen	x x x x x	
es gibt Schreibübungen		x x x x x
ich sehe die richtige Lösung gleich	x x x x	x

ich sehe die richtige Lösung erst nach mehreren Beispielen	x	x x x x

Anwenden: **Wie gefällt mir das?**			
ich verstehe die Anweisung gut	x x x x x		
ich wähle, wie viele Beispiele ich üben möchte	x x		x x x
ich sehe, wie viel ich richtig gelöst habe	x x x	x x	
ich höre die richtige Lösung	x x x x		
ich kann die Worte auch nachsprechen	x	x x x x	
ich übe einzelne Wörter durch anklicken	x	x x	x x
ich schreibe die Wörter			x x x x x
ich füge Wörter in Sätze ein durch anklicken			x x x x x
ich schreibe die Wörter in die Sätze			x x x x x

Bewertung:			
das App ist leicht	x x x x x		
das App ist schwierig		x	x x x x
es macht Spaß	x x x	x x	
die Übungen passen zum Unterricht	x x x	x x	
Ich möchte damit öfter üben	x x	x x	
Es hilft mir, meine Leistung zu verbessern		x x x x	x

Mädchen: x
Knaben : x

Meiner Einschätzung nach ist die etwas unterschiedliche Bewertung der App im unterschiedlichen Könnensstand der SchülerInnen begründet. Dies zeigt sich auch in der obigen verbalen Beschreibung durch die Schülerinnen selbst. Für die Kinder mit besserem Wissensstand würde sich in der Folge eine App mit Anwendungsmöglichkeiten in verschiedenen grammatischen Zusammenhängen als Herausforderung eignen. Der tatsächliche Könnensstand und der Lernzuwachs wären in Form von Tests überprüfbar.

Im Bewertungsbogen gibt es bei Mädchen und Burschen viele Übereinstimmungen. In einem nächsten Schritt wäre noch zu hinterfragen gewesen, warum die SchülerInnen durch das Üben mit dieser App nicht so sehr von einer Leistungsverbesserung überzeugt sind, obwohl sie diese App leicht und gut zum Üben finden, es auch Spaß macht und sie die App auch empfehlen würden.

3.2.3.2 Practice English Grammar 1 – Bewertung

Die SchülerInnen fanden die App zusammengefasst wie folgt:

Mädchen:

Die App eignet sich gut zum Üben von bereits Gelerntem. Die App hat Lückentexte, man kann die Wörter hineinschreiben. Nach jedem Lückentext sieht man ein Kreisdiagramm. Rot zeigt an, was falsch war, grün was richtig ist und blau was nicht gemacht wurde.

Knaben:

Die Übungsbereiche sind anfänglich schwerer zu verstehen. Man muss die Irregular Verbs schon besser können. Aber es macht Spaß, weil man nachdenken muss. Durch das Eintippen der Wörter kann ich auch das Schreiben der Wörter üben.

Die Sätze und Lösungen werden nur sehr klein angezeigt, das könnte größer sein.

Bewertungsbogen

Name des Apps:	**Practice English Grammar 1**

Was kann ich damit üben?	Englische Grammatik, die Zeiten

Das gefällt mir:			
Die App hat Bilder; Sie ist bunt; es gibt keine Musik	x	x	x
Viele Test in allen Zeiten	x		
Lückentexte zum Eintragen (=schreiben) Man kann Wörter selbst schreiben Es gibt keine Hörübungen	x x x	x	x
Diagramme, wieviel man richtig gelöst hat (richtig = grün, falsch = rot) man sieht Prozentwerte, wieviel man geschafft hat Ich sehe erst am Schluss, wieviel richtig oder falsch war, inklusive Fehler und Verbesserung man sieht nicht sofort, was richtig oder falsch war	x x x x x		x
Punktevegabe	x		
Verschiedene Levels (Beginners, …)	x		x
Verschiedene Übungen	x x		
Articles	x		
Die Zeiten – Beschreibungen, wie man es macht	x		

Man kann aussuchen, wieviel man machen möchte; Es gibt eine bestimmte Anzahl von Fragen; Die gleichen Fragen kommen öfter vor	 x x	x	
Deutsche Erklärungen fehlen			x x
Die App ist für Anfänger	x x		
Es gibt Antworten zur Auswahl	x		
Es gibt eine grammatikalische Einleitung	x		
Man sieht, wie lang man für die Übungen gebraucht hat	x x		

Bewertung:			
das App ist leicht	x x x	x x	
das App ist schwierig		x x x	nein, nein
es macht Spaß	x x x	x x	
die Übungen passen zum Unterricht	x x x x	x	
ich kann damit gut üben	x x x x x		
Ich übe damit am Handy	x	x x	x x

Mädchen: x
Knaben: x

Im Gesamten wird diese App von Mädchen und Knaben gleichermaßen recht gut bewertet. Für einige Kinder erscheint sie schwieriger als die zuerst beschriebene App zum Lernen der Irregular Verbs. Am Handy würden die Kinder eher nicht damit üben, was möglicherweise auf das kleine Schriftbild und auch den Umfang des Angebots zurückzuführen ist.
Den Mädchen fielen im Vergleich mehr Bewertungskriterien ein, als den Knaben, obwohl wir im Vorfeld gemeinsam einige Bewertungskriterien besprochen und gesammelt haben und es für die erste App eine Kriterienvorgabe gab. Dies würde sich vermutlich wohl nach häufigerem Gebrauch verändern.
Sowohl aus dem Blickwinkel der Kinder, als auch aus meinem ist diese App immer wieder sinnvoll einsetzbar. Sie bietet verschiedene Übungsmöglichkeiten, die von der Lehrperson je nach Bedarf immer wieder gezielt auswählbar und einsetzbar sind, obwohl das Vokabular nicht mit dem des Lehrwerkes ident ist.

3.2.3.3 English Tenses – Bewertung

Auch hier kam der sehr offen gehaltene Bewertungsbogen zum Einsatz. Zusammenfassend ergab sich folgendes Bild:

Bewertungsbogen

Name des Apps:	**English Tenses**

Was kann ich damit üben?	Die Zeiten

Das gefällt mir:			
Die App hat keine Bilder.			x x x
Die App hat keine Musik / Ton.			x x
Es gibt nicht viele Farben.			x
Jedes Zeitenthema wird einzeln beschrieben.	x x x x		
Die Beschreibungen sind nicht leicht zu vertehen.			x
Die Zeiten werden auch auf Deutsch beschrieben.	x		x
Die Zeiten werden gut erklärt.	x		
Die Übungen sind interessant aufgebaut.	x		
Die Übungen sind leicht.	x x	x	
Es gibt verschiedene Übungen.	x x		
Man kann Wörter einsetzen.	x x		
Man kann Wörter auch selbst schreiben.	x x		
Die Zeiten können einzeln geübt werden.	x x x		
Die Zeiten können auch gemischt geübt werden.	x		
Es gibt ein Punktesystem für richtig oder falsch.	x	x	
Ich kann aus verschiedenen Lösungsmöglichkeiten wählen.	x		
Die richtige Lösung wird nicht gleich angezeigt.			x x
Es gibt keine verschiedenen Levels.			x
Es gibt Mini-Tests (als Lückentext)	x	x	
Man übt dabei auch die Irregular Verbs.	x		

Bewertung:			
das App ist leicht		x x x x	
das App ist schwierig		x x x x	
es macht Spaß		x x x x	
die Übungen passen zum Unterricht	x x x		x
ich kann damit gut üben	x x	x	x

Ich übe damit am Handy		x x	x x

Mädchen: x
Knaben: x

Die Bewertung dieser App erwies sich als schwieriger. Wie es scheint, muss der Umgang mit dieser App im Detail besser vorbereitet und geübt werden, bevor die Kinder selbstständig damit umgehen können und mehr Spaß daran haben. Dafür fehlte uns leider die Zeit. Auch in dieser App unterschied sich das Vokabular von dem des Lehrwerkes deutlich. Somit muss für den Einsatz als Übungsmaterial auch hier entsprechende Vorarbeit geleistet werden, um schwächeren SchülerInnen diese Übungsmöglichkeit zu erleichtern. Die von den Kindern frei gewählten Kriterien entsprachen nicht immer den Tatsachen wie z. B. dass es deutsche Erklärungen gibt, oder dass richtige Lösungen angezeigt werden. Die Übungen sind in Blockform aufgebaut, was für die Kinder als Mini-Test drüber kam.

Man kann sagen, dass sich diese App wohl für Übungsphasen zwischendurch eignet, jedoch mit guter Vorentlastung. Die Anwendung der verschieden Zeiten sollte in groben Zügen schon verstanden worden sein, damit sich ein entsprechender Übungserfolg und damit eine Leistungsverbesserung einstellt.

Die ‚mixed exercises', also der Einsatz zweier oder mehrer Zeiten erscheint eher schwierig und bedarf schon einer gewissen Sicherheit im Umgang mit den verschiedenen Zeiten. Lernschwache Kinder werden damit eher nicht so gut zurecht kommen.

Bei dem Erproben dieser App zeigte sich auch wieder, dass die eher schwierigen SchülerInnen mehr Probleme machten und schnell aufgaben, da es sich nicht um eine animierte App handelte, sondern tatsächlich Konzentrtion und Ausdauer gefragt war, um mit dieser App sinnvoll umzugehen.

3.2.3.4 Babbel – Bewertung

Bei dieser App hadelt es sich um eine sehr umfangreiche Lernmöglichkeit einer Fremdsprache, die sich auch zum Selbststudium eignet. Diese App gibt es in einer kostenfreien eingeschränkteren und einer kostenpflichtigen sehr umfassenden Version. Wir testeten die kostenfreie Variante, die bei einzelnen Schülern auch ihr Interesse erweckte, da sie sich diese App auch aufs Handy luden, um sich damit auch zuhause zu beschäftigen.

Diese App wurde von den SchülerInnen wieder mit dem vorgefertigten Bewertungsbogen beurteilt.

Hier die zusammengefassten Ergebnisse:

Bewertungsbogen

Name des Apps: **Babbel**		
Das übe ich damit:	a. Vokabeln / Wortschatz x x x x x x b. Irregular Verbs c. Aussprache x d. Grammatik x x x e. Dialoge / Gespräche	

Aussehen:	**ja**	**nein**
es hat Bilder und Worte/Sätze	x x x x x x x	
es hat nur Worte und Sätze		x x x x x x x
ich kann die englischen Worte auch hören	x x x x x x x	
ich kann verschiedene Übungen/Spiele auswählen	x x x x x x x	
es gibt verschiedene Levels	x x x x x x	x
es gibt Zuordnungsübungen	x x x x x x x	
es gibt Schreibübungen	x x x x x x x	
ich sehe die richtige Lösung gleich	x x x x x x x	
ich sehe die richtige Lösung erst nach mehreren Beispielen		x x x x x x x

Anwenden: **Wie gefällt mir das?**			
ich verstehe die Anweisung gut	x x x x x x x		
ich wähle, wie viele Beispiele ich üben möchte	x x	x	x x x x
ich sehe, wie viel ich richtig gelöst habe	x x x	x x	x x
ich höre die richtige Lösung	x x x x x		x x
ich kann die Worte auch nachsprechen	x x x x x x x		
ich übe einzelne Wörter durch anklicken	x x x x x	x x	
ich schreibe die Wörter	x x x x	x	x x
ich füge Wörter in Sätze ein durch anklicken	x x x	x	x x x
ich schreibe die Wörter in die Sätze	x		x x x x x x

Bewertung:			
das App ist leicht	x x x x	x x x	
das App ist schwierig		x x x	x x x x
es macht Spaß	xx x x x	x x	
die Übungen passen zum Unterricht	x x x x	x x x	
Ich möchte damit öfter üben	x x x x x	x x	
Es hilft mir, meine Leistung zu verbessern	x x x	x	

Mädchen: x
Knaben: x

Aus den Bewertungen und den Kommentaren zu schließen, scheint diese Lernapp bei den Schülern und Schüllerinnen gleichermaßen Anklang zu finden. Vom Aufbau und Angebot her ist sie leichter verständlich, umfangereicher und unterschiedlicher gestaltet als andere Apps und vermittelt durch die Animationen auch mehr Freude beim Anwenden. Die Kinder bezeichnen die App als ‚cool' und ‚lustig' und die meisten würden gerne öfter damit arbeiten. Sie erkennen, dass es Übungen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen gibt, die sich für die verschiedenen Könnensstufen eignen und sprechen eine Empfehlung für deren Verwendung aus. Wie auch bei anderen Apps unterscheidet sich der Wortschatz von dem des Lehrwerkes. Es bedarf also vonseiten der Lehrperson eine vorbereitende Abgleichung und Auswahl des Angebots, um das Lernen sinnvoll zu unterstützen. Da die App in ihrer Anwendung als mäßig leicht eingestuft wird, benötigen lernschwächere SchülerInnen mehr Unterstützung im Umgang mit der App, die sie entweder von der Lehrperson, besser aber von MitschülerInnen erhalten können. Dadurch wird die Kooperationsfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit unter den MitschülerInnen gestärkt und die Selbsttätigkeit gefördert, was wiederum die Motivation steigert und und den Lernerfolg besser unterstützt.

3.2.3.5 Apps für Kinder mit Beeinträchtigungen – Bewertung

Im Vorfeld des Projektes entschieden wir uns, auch die beeinträchtigten Kinder in das Projekt einzubinden, um dem Integrationsgedanken Rechnung zu tragen und ihnen die Möglichkeit zu geben, ein neues Medium kennen zu lernen. Somit beteiligten sich alle Kinder der Klasse an den Einführungseinheiten, in denen sie den Umgang mit den Tablets erlernten und Informationen über Sicherheitsvorkehrungen an mobilen Geräten erhielten.

Unter der Betreuung durch die Kollegin erkundeten diese SchülerInnen auch erste Apps auf der Lernplattform ‚learningapps.org'. Da sich auf dieser Plattform viele einfache Apps für alle Gegenstände und viele Themenbereiche finden lassen, war dies ein nutzbringender Einstieg für die Arbeit mit dem Tablet. Die Kinder verloren zusehends die Scheu vor dem Gerät und die Angst, damit nicht umgehen zu können.

In der Folge bildeten diese SchülerInnen eine eigene Gruppe und erprobten von ihrer Lehrerin ausgewählte Apps, die sich nicht nur auf Englisch bezogen, sondern ihren Ansprüchen gerechter waren. Diese Apps sind dem Kindergarten- oder Vorschulbereich zuzuordnen. Einige Apps wurden von der Kollegin auf ihre Brauchbarkeit für Integrationskinder hin kurz beschrieben und bewertet.

<u>Fun English</u>:

Diese App ist dem Vorschulbereich zuzuordnen und beschäftigt sich mit den Farben in englischer Sprache. Sie ist animiert und sehr vielfältig aufgebaut, mit unterschiedlichen Spielen zum Üben der Farben. Durch das Vorsprechen gehen die englischen Wörter leicht ins Ohr. Auch das Schreiben kann immer wieder geübt werden. Der Spaßfaktor ist hoch.

Die App ist gut in den einfachen Englischunterricht dieser SchülerInnengruppe zu integrieren.

Es ist schade, dass es keine weiteren Themenbereiche wie animals, numbers, food usw. als Freeware gibt, diese müssen gekauft werden.

<u>ABC Fruit</u>:

Diese App eignet sich zum Üben einzelner Wörter des Wortfeldes fruit. Die Wörter werden mit Bild und Aussprache präsentiert. Für das richtige Schriftbild sind Buchstaben einzusetzen.

Die App ist nicht als Spiel aufgebaut.

KIDS ABC:

Die App ist als Jigsaw Puzzle aufgebaut. Die Puzzles bestehen aus neun Teilen und sind sehr einfach. Die Buchstaben und das entstandene Wort werden dann auf Englisch erklärt. Es sind keine Vorkenntnisse nötig. Leider wird das Üben damit schnell langweilig.

Memory Games:

Diese App beschäftigt sich mit Zahlen und ist auch für beeinträchtigte Kinder geeignet. Das visuelle Gedächtnis wird damit trainiert. Leider gibt es keine Bestätigung, ob die richtige Ziffer angetippt wurde.

Buchstabensalat:

Diese App ist sehr einfach aufgebaut und hat eine ansprechende Grafik. Die Wörter werden auch vorgesprochen. Sie ist gut für diese Zielgruppe geeignet.

Penguin Jump:

Mit dieser App werden alle Grundrechnungsarten geübt. Sie eignet sich gut als Kopfrechentraining. Sie hat eine entzückende Grafik und sichert somit einen hohen Spaßfaktor. Obwohl die Übungen auf Rechengeschwindigkeit aufgebaut sind, kommt es zu keinen Frustrationen bei den Kindern.

Kleines Einmaleins:

Diese App eignet sich für Rechenanfänger und ist auch für Integrationskinder geeignet, da sie mit der 1er Reihe beginnt. Die verschiedenen Malreihen sind einzeln auswählbar. Der Nachteil ist, dass die Malreihen nicht gemischt geübt werden können, sonder nur der Reihe nach.

3.3 Zusammenfassung

Der Grundgedanke des Projektes war der qualitätsvolle und zielgerichtete Einsatz von Tablet-PCs im Unterricht als unterstützendes Werkzeug bei Lernprozessen. Dazu sollten die SchülerInnen einerseits den Umgang mit einem neuen Medium erlernen und sich andererseits mit bereits vorhandenen Lernapps auseinander setzen. Sie sollten verschiedene Apps hinsichtlich ihrer Qualität und Einsetzbarkeit im Sprachunterricht ausprobieren, miteinander vergleichen und eine subjektive Wertung abgeben, womit sie auch zukünftig arbeiten wollen.

Das Hauptanliegen dabei war zu erforschen, ob sich durch den Einsatz von unterstützenden Lernapps Erfolgserlebnisse und Leistungsverbesserungen im Fach Englisch einstellen würden. Dies wäre durch Tests überprüfbar gewesen.

In der Umsetzung des Projekts ergaben sich jedoch im Vorfeld massive Beeinträchtigungen durch sehr späte Auslieferung der Geräte, durch Einbindungsschwierigkeiten der Tablets in das WLAN Netz der Schule und andere terminliche Überschneidungen, sodass es zu massiven zeitlichen Verzögerungen kam, die eine Überprüfbarkeit der Leistungssteigerung nicht mehr zuließen. Vorallem die technischen Einbindungsmöglichkeiten der Geräte müssen im Vorfeld besser geklärt werden und von seiten der zuständigen Behörde ist es nötig, mehr Unterstützung zu erfahren.

Trotzdem gab es viele positive Lerneffekte zu beobachten. Neben dem sorgsamen Umgang mit den Tablets wurde den SchülerInnen bewusst, dass Virenprogramme ein notwendiger Schutz gegen Störfaktoren von außen auch für Tablet PCs und Handys sind. In der intensiven Auseinandersetzung mit den Apps erlebten sich die Kinder gegenseitig als Helfer beim Finden von Lösungen und erweiterten so ihre Kenntnisse selbsttätig, ohne Hilfe der Lehrerin. Durch das gemeinsame Tun erhöhte sich die Kooperationsbereitschaft und führte so zu einer Verbesserung des Arbeitsklimas und der Kommunikation unter den SchülerInnen. Problematische Verhaltensweisen einzelner SchülerInnen traten in den Hintergrund, da diese Kinder bereit waren, ihr Wissen und Können auch

ihren MitschülerInnen zur Verfügung zu stellen. Einzelne SchülerInnen sahen auch einen Wert darin, sich Apps auf ihr Handy zu laden, um sich damit in ihrer Freizeit auseinander zu setzen.

Im Bewertungsprozess bedurfte es der partnerschaftlichen Entscheidung und Konsensbildung, um zu einem Ergebnis zu kommen, wodurch die Diskussionsfähigkeit gestärkt wurde.

Mit der Unterstützung der Integrationslehrerin war es auch möglich, die Gruppe der Integrationskinder mit einem neuen Medium vertraut zu machen und adäquate Übungsmöglichkeiten zu schaffen.

Aufgrund der gemachten Erfahrungen kann ich den Einsatz von Lernapps eindeutig befürworten. Es bedarf jedoch im Vorfeld einer genauen Prüfung, welche Apps zum Einsatz kommen können. Zu berücksichtigen ist dabei immer, dass sich der Wortschatz von dem des Lehrwerkes unterscheidet und mitunter vorentlastet werden muss. Außerdem sind die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und Aufmachungen der Apps zu berücksichtigen, um die SchülerInnen nicht zu überfordern. Um Leistungssteigerungen zu erreichen, ist die Abstimmung mit dem jeweiligen Unterrichtsstoff vorzunehmen und anzupassen.

Die Auseinandersetzung mit Lernapps ist auf jeden Fall eine Bereicherung des Unterrichts und eine willkommene Abwechslung zu herkömmlichen Arbeitsblättern. Ihre Einsatzmöglichkeiten reichen von ihrer Verwendung in den Freiarbeitsphasen, über kurze Entlastungsphasen für zwischendurch bis hin zur Verwendung als Übungsmöglichkeit am Handy.

4 LITERATUR

STRASSER, Thomas (2012). Mind the App. Inspiring intrnet tools and activities to engage your students. Wien: Helbling Languages.

Internet:

http://www.learningapps.org – iteraktive und multimediale Lernbausteine [06. 04. 2013]

https://play.google.com/store - Apps - Lernen [12. 04. 2013]

"Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit (=jede digitale Information, z.B. Texte, Bilder, Audio- und Video Dateien, PDFs etc.) selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Alle aus gedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird. Diese Erklärung gilt auch für die Kurzfassung dieses Berichts, sowie eventuell vorhandene Anhänge."