

Erasmus+ Fortbildung für Lehrkräfte und pädagogisches Personal

Malta 25.–29. September 2023

Dóra Géber

Die Europäische Union (EU) vergibt europaweit Tausende von Stipendien für die Teilnahme an Fortbildungen, jedoch können sich nur Schulen und Institutionen bewerben. Mit einer Förderung durch Erasmus+ bieten sich Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften an Schulen viele Chancen, sich beruflich weiterzuentwickeln und auf europäischer Ebene zusammenzuarbeiten. Von diesen Fortbildungen können die Lehrkräfte doppelt profitieren: Einerseits wird ihr Wissen zu Themen vertieft, die für ihren Arbeitsalltag relevant sind, andererseits lernen sie Kolleginnen und Kollegen aus Europa kennen, mit denen sie sich austauschen und neue Ansätze entwickeln können. *Creative Use of Technology in the Classroom* war das Thema der Lehrerfortbildung für Lehrkräfte in der EU im Rahmen der Erasmus+ Mobilitätsprojekte, an der ich in diesem Jahr teilnehmen konnte und über die im Weiteren berichtet wird.

Die folgenden Themenfelder wurden in dem fünf Tage lang dauernden Kurs behandelt: *Diskussion über die Technologie und Methodik in der Schule, Präsentationssoftware, nützliche Seiten für den Hybridunterricht sowie der Einsatz von Quiz-Apps zur Steigerung des Engagements der Lernenden.*

Der erste Kurstag begann mit dem Austausch von technologischen und methodischen Ideen, die die Teilnehmer*innen sowohl während des modernen Schulunterrichts als auch beim Online-Lernen effektiv einsetzen können. Das Lernergebnis war die Reflexion über die eigenen Stärken in der Berufspraxis, die Diskussion über die notwendigen Fähigkeiten, über die Technologie in der modernen Welt und ihre Veränderungen im Laufe der Jahre sowie die Erstellung der Ressourcen für eine Reihe von nützlichen Applikationen, die den Fremdsprachenunterricht fördern.

Am zweiten Tag wurden Fachbegriffe wie digitale Eingeborene vs. digitale Einwanderer, Hybridunterricht vs. Integriertes Lernen, Präsenzunterricht vs. Online-Unterricht in den Vordergrund gerückt. Die Zielsetzung war, Hybrid- und Online-Software bzw. -Plattformen kennenzulernen, sich in die Anwendung dieser Applikationen zu vertiefen und schließlich eigene Aufgaben mit Hilfe der erlernten Methoden zu erstellen. Den Fremdsprachenunterricht fördernden Plattformen, die im Rahmen der Fortbildung gesichtet wurden, sind die Folgenden:

- *nearpod.com* ist geeignet für interaktive Präsentationen im Unterricht. Eine vorher erstellte PowerPoint-Datei kann einfach in die App hochgeladen und mit interaktiven Inhalten ergänzt werden. Zu den interaktiven Aktivitäten gehören unterschiedliche Abfragefunktionen, Zuordnungsaufgaben, Lückentexte und auch kollaborative Formate, die in ihrer Ausstattung an die App Padlet erinnern. Sogar Videos und andere Websites können eingebettet werden. Die Präsentation erscheint auf den Endgeräten der Schüler*innen. Die Zuhörer*innen können auf die Datei mithilfe eines von der Lehrkraft generierten Zugangscode zugreifen.
- *ActivInspire* von Promethean ist eine mit interaktiver Unterrichtstechnologie entwickelte Software, die den Lehrkräften alle Möglichkeiten gibt, den Unterricht mit einer interaktiven Tafel zu führen und abwechslungsreiche Unterrichtsstunden mit vielfältigen ansprechenden Aktivitäten zu gestalten.
- *ThingLink* ist auch eine Technologieplattform für den Bildungsbereich, mit der sich Bilder, Videos und virtuelle Rundgänge leicht mit zusätzlichen Informationen und Links ergänzen lassen. Mehr als 4 Millionen Lehrer*innen und Schüler*innen nutzen diese Plattform für die Erstellung zugänglicher, visueller Lernerfahrungen in der Cloud.
- *Canva* ist ein Online-Design-Publishing-Tool mit dem Ziel, den Lehrkräften die Möglichkeit zu geben, alles zu gestalten und überall zu veröffentlichen. Mithilfe der Plattform können Grafiken, Präsentationen, Poster, Dokumente und andere visuelle Inhalte erstellt werden.
- *Classkick* ist ein digitales informatives Bewertungsgerät, mit dem Lehrer*innen Lektionen und Aufgaben erstellen können. Der Fortschritt der Schüler*innen kann in Echtzeit verfolgt werden, damit die Lehrenden unmittelbar Rückmeldung

geben können. Mit *Classkick* können Audio, Video, Texte und Bilder in Aufgaben integriert werden.

- *Twinkl* verfügt über Tausende von digitalen Ressourcen, die von erfahrenen Lehrern*innen erstellt und geprüft werden. Die Online-Bibliothek ist mit Materialien für die Unterrichtsplanung und -bewertung gefüllt. Einige Inhalte sind kostenlos, für den Zugang zum gesamten Material ist jedoch ein Abonnement erforderlich.

Das Training setzte am dritten Tag mit einem außerbetrieblichen Ausbildungstag in Valletta fort. Die Kursteilnehmer*innen sollten mit anderen Erasmus-Teilnehmer*innen zusammenarbeiten, um eine Reihe nützlicher Notizen und/oder Aufzeichnungen zu erstellen, möglicherweise mit Fotos oder Videos. Der Zweck dieses Ausbildungstages war neben der Anwendung des Erlernten, die Förderung der Zusammenarbeit, Qualität, Integration, Gerechtigkeit, Kreativität und Innovation sowie die Unterstützung der Lernmobilität der Einzelnen. Um das Projekt in Valletta erfolgreich durchführen zu können, mussten folgende Schritte gegangen werden: 1. Planung einer Präsentation, 2. Die Erstellung der zugehörigen Ressourcen, 3. Die Durchführung der Präsentation, 4. Die Selbst- und Peer-Bewertung der Präsentationen.

Am vierten Tag wurden zahlreiche Quizaufgaben vorgestellt und es wurde die Rolle der Gamification im Unterricht diskutiert. Gamification steigert die Konzentration, die Motivation und die Freude am Lernen. Die Quizaufgaben wurden erst von der Kursleiterin vorgestellt, dann von den Teilnehmern*innen mit Hilfe der folgenden Tools erstellt:

- *Kahoot!* ermöglicht den Lehrer*innen auf unterhaltsame Weise unterrichten zu können. Durch Berühren des Start-Buttons auf dem Bildschirm werden die Frage und die vier möglichen Antworten angezeigt. Die Teilnehmer*innen antworten und sammeln Punkte, wenn sie die Fragen richtig beantwortet haben. Der/Die Teilnehmer*in mit den meisten richtigen Antworten gewinnt.
- *Quizizz* funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie Kahoot: Der Lehrer*in erstellt ein Quiz nach dem Multiple Choice-Prinzip, die Fragen werden dann aber

nicht gemeinsam wie bei *Kahoot* beantwortet, sondern allein am eigenen Endgerät, sodass die Schüler*innen ihr Lerntempo selbst bestimmen können.

- Mit *Socrative* können Umfragen und Quizfragen für die Schüler*innen erstellt werden. Dabei dient das Tool als Abfrage- oder Differenzierungsinstrument im Rahmen des individualisierten Unterrichts. Wenn ein Test geschrieben wird, gibt es eine Wahl zwischen den Aufgabentypen: Multiple-Choice, Richtig/Falsch oder eine kurze Antwort. Neben der herkömmlichen Abfrage, die man aus anderen Anwendungen kennt, bietet sich in *Socrative* auch der sogenannte Wettlauf an, der ein virtuelles Wettrennen ist, an dem Gruppen teilnehmen können.
- Auf *Quizlet* können Karteikarten erstellt werden, die dann mit anderen Abfrageformen illustriert werden können. Darüber hinaus können die Schüler*innen auch auf spielerische Weise in Form eines Memory-Spieles lernen. Außerdem ist sogar ein Wettstreit mit anderen Schülern*innen möglich. Die einzelnen Lernsets können sowohl geteilt als auch eingebettet werden.
- Mit *Plickers* lässt sich ein interaktives Quiz erstellen, ohne dass die Schüler*innen dafür ein Endgerät brauchen. Stattdessen bekommen sie einen QR-Code, der von der Lehrkraft mit Hilfe der Applikation erstellt wird. Je nachdem, welche Seite des QR-Codes nach oben gezeigt wird, entscheidet sich der Schüler*in für A, B, C oder D. Die QR-Codes werden vom Handy der Lehrkraft gescannt und können live am Smartboard gesehen werden.
- Mit *Baamboozle* werden während des Spiels Fragen in Gruppen beantwortet, ohne dass die Schüler*innen ein Endgerät brauchen. Man muss die Antworten wiedergeben, nicht nur erkennen. Das Lernen erfolgt kontextbezogen und in einer ansprechenden und wettbewerbsorientierten Umgebung.

Das Training endete am letzten Tag mit den Präsentationen der erlernten Methoden, basierend auf dem außerbetrieblichen Ausbildungstag. Die Kursteilnehmer*innen sollten die eigenen und andere Präsentationen auf der Grundlage der Bewertungskriterien beurteilen, um ein faires und einheitliches Feedback zu geben.

Es lässt sich feststellen, dass für die Schüler*innen, die digitale Eingeborene sind, die Technologie eine Lebenskompetenz bedeutet. Sie beherrschen einen übergreifenden Umgang mit der Technologie im Allgemeinen und können jede Anwendung oder Software schnell erfassen. Wenn es um den Zugang zu Informationen geht, bieten die heutigen technologischen Möglichkeiten weit mehr als das, was man in einem einzigen Lehrbuch lernen kann. Durch den Einsatz der Technologie- und Lernoptionen können die Lehrkräfte die Lernenden nicht nur motivieren, sondern ihnen eine abwechslungsreiche Lernumgebung bieten.

Die Pädagog*innen konnten im Rahmen der Fortbildung selbst erfahren, wie motivierend die Technologie im Unterricht ist. Die Fortbildung trug zur Förderung der digitalen Kompetenzen der Lehrer*innen und darüber hinaus zum Enthusiasmus für neue Technologien im Unterricht bei.

Erasmus+ Fortbildung für Lehrkräfte und pädagogisches Personal bietet eine länderübergreifende Kooperation mit den Ländern der Europäischen Union an. Die Weiterbildung der Lehrkräfte sorgt für einen höheren Unterrichtserfolg, außerdem hilft sie dabei, die pädagogischen Fähigkeiten zu erweitern bzw. zu vertiefen, um den Unterricht noch effektiver zu gestalten.

Die im Bericht beschriebenen Applikationen sind auf den folgenden Links zu finden:

<https://nearpod.com/library/>

<https://www.prometheanworld.com/products/software/activinspire/>

<https://www.thinglink.com>

<https://www.canva.com/>

<https://classkick.com/>

<https://www.twinkl.hu/>

<https://kahoot.com/>

<https://quizizz.com>

<https://www.socrative.com/>

<https://quizlet.com/latest>

<https://get.plickers.com>

<https://www.baamboozle.com/>