

# Poster2

**Termin:** Mittwoch, 04.09.2024 · 11:00-12:00 Uhr

**Raum:** Im Bereich der Speakers Corner

**Format:** Postersession

## **Gamification und Sprachenlernen – alte Fähigkeiten, neue Tools**

Der Einsatz von digitalen Lernwerkzeugen zur Unterstützung des Sprachunterrichts ist am Bundessprachenamt längst Standard. Seit vielen Jahren verfügen wir über ein eigenes Lernmanagementsystem, das uns zeitgemäße Werkzeuge für digital unterstütztes, interaktives Lernen zur Verfügung stellt. Unsere Lehrkräfte verwenden auch eine Reihe bewährter digitaler Anwendungen wie One Note, Kahoot und Quizlet. Diese Apps werden seit geraumer Zeit genutzt, so dass wir auf Grundlage der gemachten Erfahrungen fundiert bewerten können, welche vielfältigen Möglichkeiten sie für den Sprachunterricht bieten. Da es die Aufgabe einer Sprachlehrkraft ist, die unterschiedlichen Bedürfnisse der Lernenden individuell zu berücksichtigen, ist es nicht verwunderlich, dass sich die Tools mit der größten Flexibilität als besonders nützlich erwiesen haben. Auch stellen sie zum Teil solche Unterrichtsmittel in digitaler Form nach, die eine wichtige Rolle im Sprachunterricht spielen (Realia, Quiz, Lernkarten usw.). Bei der Auswahl solcher Apps ist es also von zentraler Bedeutung, dass sie digitale Werkzeuge darstellen, die auch pädagogisch fundiert eingesetzt werden können. Denn die Art und Weise, wie wir mit solchen Tools interagieren, kann sich ändern – nicht aber, wie wir tatsächlich lernen. Der Poster-Vortrag untersucht daher die Wege, wie der Erwerb dieser „alten“ Fähigkeiten mit den neuen Werkzeugen unterstützt wird (zum Thema siehe auch: Robert J. Blake and Gabriel Guillén: Brave New Digital Classroom: Technology and Foreign Language Learning (Washington, D.C., 2020).

### **Referierende:**

- Rachael Pickles,  
Bundessprachenamt